



ŠKOLA

DESKOVOU



HRŮU



ROZHODOVÁNÍ



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



Úvodní slovo

Vážení kolegové,

Naším záměrem je nabídnout školám, střediskům volného času a neziskovým organizacím, které pracují s dětmi a mládeží příručku „Škola deskovou hrou - Zodpovědné rozhodování“, která obsahuje ukázky desítek deskových her rozvíjejících dovednost správně se rozhodovat. Příručka „Škola deskovou hrou - Zodpovědné rozhodování“ vychází ze spolupráce s projektem Rubikon, který se tématem zodpovědného rozhodování cíleně zabývá. Příručka je pomocníkem pro učitele a pedagogy, kteří s tímto tématem chtějí cíleně pracovat. Cílem příručky je napomoci záměru, aby se žáci a studenti naučili přijímat zodpovědné, svobodné a informované rozhodnutí a v případě potřeby dokázali odolávat tlaku okolí a vrstevníků.

Brožuru vydáváme ve spolupráci s organizací AISIS z. ú. Naším cílem nebylo hry pospat do všech podrobností, ale spíše poskytnout inspiraci a usnadnit vám rozhodnutí, které hry můžete v praxi využít. Podrobnější informace o hrách dnes snadno najdete na internetu. K vybraným hrám také postupně vytvoříme videonávody, které najdete na youtube a na webu jaknahry.cz.

Hry jsou v brožuře seřazeny podle abecedy. Každé hře je věnována dvoustrana.

U hry je vždy na začátku popisu ve třech ikonách doporučen minimální věk, počet hráčů a orientační čas hry. Minimální věk uvádíme standardně v letech, počet hráčů v kusech a čas partie v minutách. Tyto 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.

Poté následuje část „Jak hra vypadá“, kde je krátký popis vzhledu dané hry.

Další částí je „Jak na to“. V ní jsou krátce v několika bodech shrnuta pravidla hry. Hru se jejich přečtením většinou nenaučíte, ale pro získání představy o její složitosti to stačí. Třetí část popisu hry je věnována rozhodování. Je v ní shrnuto, kdy se hráč při hraní rozhoduje a procenty vyjádřeno, jaký podíl má rozhodování na celém herním procesu. Poslední položkou této části je pyramida, v níž počtem hvězdiček vyjadřujeme, které úrovně rozhodování hra zahrnuje. Podrobnější vysvětlení pyramidy najdete uprostřed brožury.

V poslední části popisu hry s názvem „Postřehy“ dáváme tipy, co dalšího je na hře zajímavé, jak jí lze dále využít.

Amos naší řadou brožur 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 před čtyřmi stoletími k dispozici hry podobné těm moderním z naší brožury, nadšeně by je využíval.

Moc nás těší, že je využíváte i Vy.

Přehled zde uvedených her

Bang	6
Carcassonne	8
Cink	10
Colorio	12
Cortex	14
Costa Rica	16
Dao	18
Diamant	20
Digit	22
Dominion	26
Duplex	28
Find Nix	30
Goblíci jedlíci	32
Golden Horn	34
Jak jako jak	36
Krycí jména	38
Machi Koro	40
MMM	42
Monstars	44
Na prodej	46
Osadníci z Katanu	48
Pandemic	50
Pictofun	52
Port Royal	54
Quarto	56
Repello	58
Rummikub	60
Slovopád	62
Tipni si	64
Velbloudí dostihy	66

**Škola
hrou**

Škola deskovou hrou - Rozhodování

Mgr. Jan Vodička, PaedDr. Eva Schneiderová, PhDr. Jaroslav Jindra,

Mgr. Iveta Vodičková

Grafická úprava, ilustrace: Roman Kliský

1. vydání - Praha

Česká pedagogická komora, 2017

Náklad 1000 ks

ISBN 978-80-906494-2-2

Pokud se chcete na cokoli zeptat autorů, využijte mail:

mcr-hry@seznam.cz



ŠKOLA DESKOVOU HROU ZODPOVĚDNÉ ROZHODOVÁNÍ

Rozhodování je velmi důležitá složka našeho života, která nás provází již od raného dětství. Každý den uděláme řadu rozhodnutí a některé z nich mohou mít velký vliv na naši budoucnost. Tam, kde právě jsme, jsme z toho důvodu, že jsme kdysi udělali nějaké rozhodnutí, nebo to rozhodnutí udělal někdo za nás, anebo naopak – rozhodli jsme se, že žádné rozhodnutí neuděláme. Máme takového partnera, pro kterého jsme se kdysi rozhodli. To samé platí o přátelích. Pedagogickou práci, kterou děláme, máme, protože jsme se pro ni kdysi rozhodli. Pokud máme například nadváhu, je to převážně tím, že jsme se rozhodli s tím nic nedělat. Nacházíme se přesně v takové situaci, ke které nás postupem času dovedla naše rozhodnutí. Kvalita našich minulých rozhodnutí má vliv na náš současný život.

Rozhodování je pro kvalitní život velmi důležité, přesto je v této dovednosti člověk samoukem. Ve škole se žáci učí češtinu, matematiku, zeměpis, dějepis a další předměty, ale jak se správně rozhodovat se učí jen minimálně. Tomu nepřispívá ani rodina, kde mnozí rodiče preferují autoritativnější přístup a téměř ve všem rozhodují za své potomky. Když se pak děti mají sami rozhodnout bez rad rodičů a učitelů, volí často strategii „I neřešení je řešení“.

Učit se umění správně se rozhodovat bývá podceňováno, proto je člověk zpravidla odkázán sám na sebe, na učení se z každodenních situací. To ale není ta nejideálnější cesta. Není divu, že lidé pak často činí špatná rozhodnutí, které výrazně ovlivňují jejich životní spokojenost. A tak se nezdá stává, že člověk s výbornými studijními výsledky, který se neumí rozhodovat, je v životě méně úspěšný, než člověk s horšími studijními výsledky, který se rozhodovat umí.

Naše zkušenosti ukazují, že se část dětí raději rozhoduje na základě náhody, nebo se rozhoduje prostřednictvím pokusu – omylu, místo toho, aby si zjistily dostupné informace, vyhodnotily je a na základě toho se správně rozhodly. Domníváme se, že tyto děti mohou mít (v budoucnu) tendenci pokoušet štěstí u různých sázkových společnostech s vírou jednoduchého příjmu. Zpravidla to nevyjde. Naopak děti, které hrají pravidelně deskové hry, mají rozvinutější rozhodovací kompetenci a více ke svému rozhodování využívávají informace, vědomosti a dovednosti.

Naším záměrem je nabídnout školám, střediskům volného času a neziskovým organizacím, které pracují s dětmi a mládeží příručku „Škola deskovou hrou - Zodpovědné rozhodování“, která obsahuje ukázky desítek deskových her rozvíjejících dovednosti

správně se rozhodovat. Příručka „Škola deskovou hrou - Zodpovědné rozhodování“ navazuje na předchozí příručku Škola deskovou hrou - Matematika a logika“, vychází ze spolupráce s projektem Rubikon - programem na podporu prevence sázení nezletilých. Příručka je pomocníkem pro učitele a pedagogy, kteří chtějí vést žáky a studenty k zodpovědnému rozhodování. Obsahuje popis 30 deskových her s poznatky, jak zodpovědné rozhodování rozvíjet. Cílem příručky je také napomoci záměru, aby se žáci a studenti naučili přijímat zodpovědné, svobodné a informované rozhodnutí a v případě potřeby dokázali odolávat tlaku okolí a vrstevníků.

Rozhodovací pyramida jsou do pyramidy rozdělené způsoby rozhodování v kontextu sázek (peněžních i nepeněžních). Podle této pyramidy má člověk sedm úrovní rozhodování - od rozhodování podle náhody až po zodpovědné rozhodování. Společně tak tvoří pomyslnou pyramidu:

Rozhodování na základě náhody
Rozhodování prostřednictvím pokusu - omylu
Rozhodování na základě zkušeností
Rozhodování na základě informací
Rozhodování na základě vědomostí
Rozhodování na základě dovedností
Zodpovědné rozhodování

V Rozhodovací pyramidě uprostřed brožury je popsán příklad hráče, který hraje deskovou hru „Osadníci z Katanu“. Jsou zde ukázány všechny úrovně Rozhodovací pyramidy. Příklad pomůže ukázat, jak využívat pyramidu při rozvoji dovednosti zodpovědného rozhodování.

Hry v této brožuře jsme pečlivě vybrali z nabídek her od firem Albi, MindOk a Piatnik, pokud máte zájem některé zařadit do výuky či třeba školního klubu, bude nejlepší obrátit se přímo na ně. Všechny tři navíc mají připraveny pro školy, školská zařízení a organizace pracující s dětmi zajímavé slevy, či další formy podpory.

Kontakty na firmy:

Albi:

Jana Vosáhlová, mail: jana.vosahlova@albi.cz, tel. +420730598146

MindOk:

Pavel Prachař, mail: pavel.prachar@mindok.cz, tel.: +420 731 145 652

Piatnik:

Štěpánka Zoubková, mail: zoubkova@piatnik.cz, www.eshop-piatnik.cz

Bang



8+



4-7



30-60 min

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Hráči přijímají identitu slavných postav z doby divokého západu. Každý hráč pak má tajně přidělenou také roli, která určuje, zda je na straně zákona či zločinců. Hru začíná šerif, který jediný svou roli zveřejní. Cílem hráčů je vyřadit tým protivníků, k tomu je ovšem potřeba zjistit, kdo hraje za kterou stranu. Hlavní složkou hry je tedy kromě dobrého využití svých karet též procvičení měkkých kompetencí – tedy rozeznání, kdo je na které straně podle toho, jak se ve hře chová.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráči si rozdělí postavy a poté rozdají tajně role
- každý hráč dostane do začátku počet karet podle počtu života své postavy
- střídají se na tahu, vždy si líznou dvě karty
- modré karty pokládají před sebe a vylepšují si schopnosti, hnědé karty hrají jako akce
- postupně odhadují kdo je s nimi a kdo proti; protivníky se snaží vyřadit
- vítězí tým, který podle pravidel vyřadí své protivníky





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč se rozhoduje, které karty a v jakém pořadí zahraje
- zásadní rozhodnutí je, na koho karty hraje
- podstatné je správně rozeznat, kdo je v týmu našich a kdo protivník

Podíl rozhodování:
75%



Postřehy

- hra je především o měkkých kompetencích, odhadu ostatních hráčů
- je dobrá na seznámení a teambuilding
- dobře lze využít na adaptačních kurzech, školách v přírodě
- hra hráče ve věku 10-16 let opravdu vtáhne do děje

Lze využít také na:

teambuilding	rozvoj empatie	dějepis	rozvoj logiky
★★★	★★	★	★

Carcassonne



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Název hry je odvozen od jihofrancouzského města Carcassonne (čti Karkason), jež je proslulé svým opevněním, které se vyvíjelo od dob římských, až po čas rytířů. Hra je založena na postupném přikládání jednotlivých kartiček - hráči se vydávají se svou družinou na cesty a louky, do měst a klášterů. Vzhled krajiny je v jejich rukou a strategické rozmístění určuje cestu k úspěchu.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- začíná se s jednou počáteční kartičkou vyloženou na stole
- každý hráč si ve svém kole vytáhne jednu náhodnou kartičku a přiloží ji k již vyloženým kartičkám tak, aby na ty, kterých se dotýká hranou, navazovala stejným typem krajiny
- hráči postupně vykládají karty s motivy krajiny a vytvářejí cesty, města, louky a kláštery, na které mohou umístit své figurky, které jim později přinesou body zpravidla podle velikosti krajiny, na níž jsou umístěny
- body se počítají i v průběhu hry, o vítězi je rozhodnuto až po závěrečném sčítání





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč se rozhoduje, jak nejlépe umístit získanou kartu, aby mohl získat co nejvíce bodů
- v rámci tahu se dále rozhoduje, zda na kartičku umístí figurku a jak
- přestože losování kartiček je náhodné, důležité je jejich správné umístění
- rozhodování je zpočátku jednoduché, jak krajina roste je možností stále víc

Podíl
rozhodování:
75%



Postřehy:

- hra má velké množství různých rozšíření
- hra se hodí na rozvoj logiky, dobře jde použít do matematiky na prvním stupni
- vliv náhody lze snížit, pokud si hráč nelíže, ale vybírá z nabídky např. čtyř vyložených destiček

Lze využít také na:

rozvoj logiky
★★★

práce s náhodou
★★★

dějepis
★



Cink



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Cink! je společenská hra pro celou rodinu, kde je vítězem ten, kdo nejdříve sáhne po zvonku, když se objeví pět kusů od stejného druhu ovoce.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráči postupně otáčejí kartičky ze svého zakrytého balíčku a položí je před sebe na stůl
- ve chvíli, kdy se na kartách všech hráčů objeví 5 kusů stejného druhu, je třeba rychle zareagovat a cinknout na zvonek
- hráč, který zacinká jako první, získá všechny odkryté karty, včetně svých vlastních, které uloží dopod svého balíčku
- pokud někdo zacinká ve špatném okamžiku, musí ze svého balíčku dát každému spoluhráči po jedné kartě
- vyhrává hráč, který nasbírá nejvíce karet





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč musí pozorně sledovat karty a rychle zareagovat
- rychlé rozhodnutí přináší zisk karet
- pokud se však rozhodne cinknout, aniž si je jistý, že skutečně vidí 5 kusů stejného ovoce, přichází o své karty



Postřehy:

- velmi dobré pro cvičení postřehu a rychlých reakcí
- existuje také varianta Cink! Junior, která je určena dětem již od 4 let, místo 5 kusů stejného ovoce, hledají děti 2 stejné obrázky usměvavých klaunů
- velice zábavná a oblíbená hra

Lze využít také na:

postřeh
★★★

rychlost rozhodování
★★★

sčítání
★



Colorio



6+



2-5



cca 15min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Colorio je deduktivní hra s jednoduchými pravidly. Herní plocha se skládá z 5x5 políček. Ta jsou na začátku zakryta čepičkami. Pod každou čepičkou se skrývá jedna z pěti barev.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráč na tahu musí jednu čepičku odstranit a dvě další buď odkrýt nebo přesunout
- když hráč odkryje páte políčko shodné barvy, vypadává z partie
- vítězí hráč, který zůstal poslední ve hře





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč se rozhoduje kterou čepičku odkryje
- dále zda ji přesune či úplně vyřadí
- důležitá pro správné rozhodování je paměť
- časté opakování hry vede k výraznému zlepšení

Podíl
rozhodování:
70%



Postřehy:

- logická hra
- záleží především na logickém uvažování a paměti
- zasouváním pásků do herní plochy se dá upravit podíl náhody

Lze využít také na:

logika
★★

paměť
★★

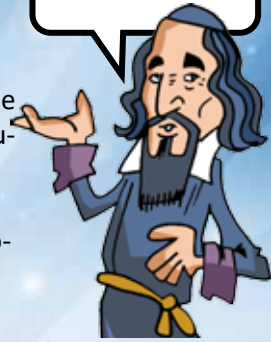
matematika
★



Cortex



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Cortex je unikátní vzdělávací hra, kde se plní 8 různých typů úkolů. Hra procvičuje logické myšlení, paměť, postřeh, ale také schopnost rozpoznávat předměty podle hmatu nebo schopnost řešit úkoly pod časovým tlakem.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráči hrají proti sobě pomocí 8 různých úkolů, které procvičují různé funkce mozku, např. hledají na obrázku shodný pár, nebo cestu vedoucí z bludiště či nejvíce stejných symbolů
- postupně se otáčejí karty z balíčku, jakmile se hráč domnívá, že zná správné řešení, co nejrychleji položí ruku na kartu
- poté odpoví a sundá ruku z karty, aby se mohla ověřit správná odpověď
- pokud se hráč zmýlí v odpovědi, karta se odloží a hráč v příštím kole nesmí odpovídat
- vítězem se stává hráč, který první sestaví všechny 4 části puzzle mozku





Rozhodování...



Rozhodování:

- rozhodujeme se na základě znalostí
- je však třeba se rozhodnout rychle
- časté opakování hry vede k výraznému zlepšení, jak v plnění úkolů, tak v rychlosti reakcí



Postřehy:

- učí pracovat pod časovým tlakem
- lze využít na výuku barev v angličtině
- zajímavé úkoly na procvičení hmatu
- existují tři verze – jednoduchá pro děti, kde jsou úkoly jednodušší a neobsahují anglická slova, ve verzi GEO jsou těžší úkoly věnovány zeměpisu

Lze využít také na:

postřeh	rychl. rozhodování	zeměpis (ver. GEO)	hmat
★★★	★★	★★	★★

Costa Rica



8+



2-5



40 min

Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Herní plocha se vytváří z šestiúhelníků (hexů), podobně jako u Osadníků z Katanu. Cílem hry je získat co nejvíce hexů, které mají na rubové straně „fotografie“ zvířat. Každý hráč má šest figurek, které se na počátku hry rozloží rovnoměrně kolem herní plochy. Skupiny figurek představují výpravy, které se vydávají do džungle. Po každém kroku se otočí destička, na níž výprava vstoupila a hráč se rozhoduje, zda půjde dál a bude riskovat bodnutí hmyzem, nebo se spokojí s již získanými snímky, výpravu opustí a vrátí se do bezpečí.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- podle návodu připravíme herní plochu sestavenou z promíchaných hexů
- ke každému rohu plochy postavíme výpravu, ve které má každý hráč jednu figurku
- vedoucí výpravy (VV – byl poslední v pralese) vybere, která výprava vyrazí první a volí i její trasu
- hexy, na které výprava vstoupí, se otáčejí; po každém kroku se hráči rozhodují (jako první VV), zda seberou již otočené hexy (snímky zvířat) a se svou figurku výpravu opustí; tím výprava končí
- výprava končí také nuceně - otočením druhého hexu s obrázkem komára
- role VV se přesune na dalšího hráče v pořadí
- celá hra končí, pokud dojdou figurky, nebo je celá džungle prozkoumaná
- pořadí hráčů určují body získané za počty získaných fotografií zvířat dle bodovací tabulky



Rozhodování...



Rozhodování:

- v každém tahu se všichni hráči rozhodují, zda výpravu ukončí, nebo risknou další postup
- jde vlastně o rozhodování, kdy se již počet snímků vyplatí víc, než pokračování ve výpravě
- hra téměř čistě o rozhodování

Podíl
rozhodování:
90%



Postřehy:

- hra je zaměřená především na rozhodování
- v každém okamžiku hráč zvažuje riziko na vyšší zisk či ztrátu

Lze využít také na:

matematika
★★

finanční gramotnost
★

empatii
★



Dao



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Další hra z japonského prostředí. Dao znamená v čínštině pěšina, nebo cesta – v přeneseném významu správná cesta. Jedná se o jednoduchou karetní hru, kde je cílem hráče získat karty v co největší bodové hodnotě. Každá barva karty, reprezentovaná jedním ze symbolů, představuje jeden ze živlů orientální nauky (kov, oheň, země, dřevo a voda).

Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- na začátku se promíchají karty a z dobíracího balíčku se otočí 3 horní karty lícem nahoru postupně vedle sebe
- hráč na tahu má vždy dvě možnosti, buď si může vzít nejdříve vyloženou kartu, nebo může otočit další kartu z balíčku
- pokud však součet vyložených karet překročí číslo 12, musí si je vzít všechny
- hra končí ve chvíli, kdy je otočená poslední karta z dobíracího balíčku
- cílem je získat co nejhodnotnější karty jedné barvy
- na konci hry se totiž do plusu počítají pouze karty jedné barvy, a to tak, že se sečtou hodnoty všech karet dané barvy, za karty ostatních barev se body odečítají (1 bod za kartu nezávisle na její hodnotě)





Rozhodování...

Rozhodování:

- v každém tahu se hráč rozhoduje, co je pro něj výhodnější, zda otočit novou kartu či si vzít první vyloženou kartu
- hráč se rozhoduje, zda zvolí bezpečnější cestu, tj. vezme si jen jednu z vyložených karet (tj. jeden mínusový bod), nebo se rozhodne riskovat a zkusit štěstí a přidat k vyloženým kartám další
- někdy se však může vyplatit vzít si všechny vyložené karty
- vše záleží na rozhodnutí hráče, neboť jak se uvádí hned v úvodu hry: „Rozhodujte se moudře, jen správná cesta vás dovede k cíli.“



Postřehy:

- jednoduchá karetní hra, velmi snadno se učí

Lze využít také na:

finanční gramotnost



práce s náhodou



postřeh



Diamant



8+



3-8



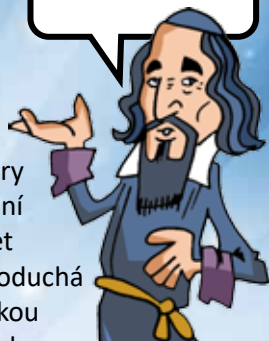
25 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Graficky velmi povedená hra, každý hráč má svou figurku a truhlu na drahokamy. Cílem hry je postupně prozkoumat jeskynní systém a získat co největší počet drahokamů. Hra má velmi jednoduchá pravidla a opravdu zásadní složkou hry je rozhodování. V každém tahu totiž hráč zvažuje, zda opustí skupinu a odnese si co dosud získal, nebo půjde hlouběji do jeskyně s tím, že může získat víc, nebo ztratit vše.



Jak na to?

Pravidla hry



- připravíme desku s táborem expedice a pěti vstupy do jeskyní, každý hráč si vezme figurku a truhlu jedné barvy a dvě rozhodovací karty
- ze zamíchaného balíčku karet se otočí první jeskynní prostor
- pokud byly nalezeny rubíny, hráči si je rozdělí, nedělitelný zbytek nechají na kartě
- hráči před sebe skrytě položí jednu rozhodovací kartu a pak je všichni najednou otočí
- hráči, kteří se rozhodli vrátit, dají figurku do tábora a získané rubíny do své truhly
- zbylí hráči pokračují v expedici a otočí další kartu jeskynního prostoru
- výprava končí buď návratem poslední hráče, nebo otočením karty s druhým shodným nebezpečím
- pokud bylo otočeno druhé nebezpečí (např. druhý had), všichni hráči ve výpravě se vrátí do tábora, přičemž musí odhodit získané rubíny
- pořadí hráčů určuje počet drahokamů po páté výpravě





Rozhodování...



Rozhodování:

- v každém tahu se všichni hráči rozhodují, zda se vrátí, nebo risknou vstup do další části jeskyně
- jde vlastně o rozhodování, zda riskovat dosud získané drahokamy kvůli většímu možnému zisku
- hra téměř čistě o rozhodování na základě jednoduchého odhadu pravděpodobnosti

Podíl
rozhodování:
90%



Postřehy:

- hra je zaměřená především na rozhodování a odhad protivníků
- v každém okamžiku hráč zvažuje riziko na vyšší zisk/ztrátu
- hra je až pro osm hráčů

Lze využít také na:

matematika (pravděpodob.)



finanční gramotnost



Digit



8+



2-4



15 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Digit je společenská logická karetní hra, která je velice jednoduchá, ale přitom geniální. Vystačíte si s pouhými 5 dřívky, které sestavujete do obrazců. Hru lze hrát se čtyřmi herními obměnami.



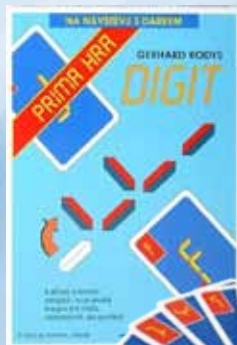
Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- nejprve se otočí 1 karta obrázkem nahoru, jedná se o tzv. vzorovou kartu, která slouží jako předloha, podle níž rozložíme dřívka
- každý hráč dostane 5 karet
- hráč na řadě se snaží vytvořit stejný obrazec, který je vyobrazen na jedné z jeho karet, přitom smí přemístit jen jedno dřívko (dřívka musí tvořit souvislý obrazec)
- další průběh hry se liší podle toho, jakou variantu hry si hráči vyberou (DIGIT Standart, DIGIT Plus, DIGIT Solitér, Otevřený DIGIT)
- podle toho, jaká varianta hry se hraje, vyhrává hráč, kterému se podaří odložit buď všechny karty, nebo více karet než jeho spoluhráčům





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč musí předem promyslet, který obrazec by se dal nejlépe vytvořit přesunutím jednoho dřívka
- mnohdy musí promýšlet i několik tahů dopředu a rozhodnout se, jaké přesunutí je nejvhodnější pro další tah, či pro vytvoření více obrazců, které má zobrazené na svých kartách

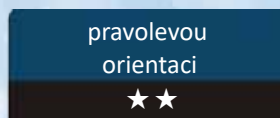
Podíl rozhodování:
70%



Postřehy:

- hra rozvíjí prostorovou představivost a logické myšlení
- lze hrát několik variant, snadno lze domyslet další

Lze využít také na:



Dominion



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Dominion je strategická karetní hra, zasazená do středověku. Všichni hráči začínají se shodným balíčkem deseti karet, který v každém tahu rozšiřují. Pokaždé, když balíček dohrají, zvednou svůj odkládací balíček, zamíchají ho a hrají s ním dál.

Jde tedy o to, získávat do svého balíčku postupně karty, které povedou k vítězství.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- na stůl se vyloží vybraná sada balíčků karet (lícem nahoru)
- hráč na tahu si lízne ze svého dobíracího balíčku pět karet a zahraje s nimi co nejlepší tah, v němž koupí další kartu/karty do svého odkládacího balíčku
- hráči se v tazích střídají
- jakmile hráč dobere svůj dobírací balíček, zamíchá svůj odkládací balíček a změní ho na dobírací
- tím dostává do ruky i karty, které dokoupil v předchozích tazích a využívá jejich efekty
- jakmile se dobere balíček karet „Provincie“, nebo tři balíčky libovolných karet, hra končí





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč se rozhoduje, které ze svých karet v ruce zahraje
- hledá nejlepší možné kombinace
- rozhoduje se, kterou kartu dokoupí
- rozhodování je v této hře velmi komplexní



Postřehy:

- komplexní strategická hra
- hráč se po mnoho partií zlepšuje
- náhoda má minimální vliv přestože jde o karetní hru
- špičkoví hráči promyšlejí možné kombinace i s ohledem na karty protihráčů

Lze využít také na:

matematika	čeština pochopení textu	finanční gramotnost	dějepis
★★★	★★★	★★	★

Duplex



10+



3-6



20 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Karetní hra pro pozorné a rychlé slovní akrobaty. Pouze ten, kdo pozorně sleduje symboly a písmenka na kartách, může vymyslet to správné slovo a stát se vítězem.

Při hře Duplex jde především o koncentraci, rychlou reakci a nalezení vhodných slov. Hráči se snaží nasbírat co nejvíce karet tím, že vyhrají slovní souboje.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- jedna karta kategorie a jedna se dvěma symboly se položí do středu stolu, zbývající karty se rozdělí na 2 hromádky
- hráč na tahu si lízne kartu a položí ji obrázkem před sebe; jedná-li se o kategorii nebo kartu symbolů, pak ji rovnou přesune do středu stolu a překryje s ní předchozí kartu stejného typu; písmenko si ale nechá položené před sebou
- pokud se totiž budou shodovat symboly na horních kartách balíčku hráčů, nastane souboj
- hráči, kteří mají nějakou kartu se stejným symbolem, se snaží co nejrychleji vymyslet slovo, které obsahuje písmena ze všech zapojených karet
- kdo první řekne slovo nahlas, se stává vítězem souboje a může si vzít kartu protivníka
- každé odebrání karty soupeři odhalí v jeho hromádce jinou kartu, kterou měl dříve, takže může začít další souboj; tak může probíhat hned několik soubojů za sebou
- rozhodující je rychlost tvoření správných slov



Rozhodování...



Rozhodování:

- díky tomu, že nikdy nevíte, jaký symbol bude zrovna odhalený, musí všichni účastníci dávat neustále dobrý pozor, tj. všichni hráči jsou neustále zapojeni do hry
- hráč musí pozorně sledovat karty a rychle zareagovat
- hráč se musí rozhodovat rychle, ale na základě znalostí (široké slovní zásoby)
- mínusem je, že ve hře nemusí vždy vyhrát ten nejlepší, záleží na počtu odehraných soubojů

Podíl rozhodování:
30%



Postřehy:

- velmi dobré pro cvičení postřehu a rychlých reakcí
- hra je vynikajícím tréninkem slovní zásoby a učí pracovat pod časovým tlakem
- hra obsahuje i několik prázdných karet, na které je možno dopsat další témata
- po zkušenostech doporučujeme vyřadit karty s W, popř. ji používat jako V

Lze využít také na:

čeština
★★★

rychlost reakce
★★★

udržení pozornosti
★★



Find Nix



7+



3-6



20min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Find Nix je zábavná karetní hra p lná barev a tvarů, která vyžaduje soustředění a pozornost. Pokud chcete ve hře uspět, musíte si udržovat přehled o kartách a pozorně kontrolovat, co se změnilo. Důležité je důsledně sledovat 4 různé prvky na svých kartách (jaké zvíře na jakém předmětu sedí a jaký je tvar a barva pozadí).



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráči na začátku kola obdrží pět karet, komu se podaří je všechny odložit, získá body podle toho, kolik karet celkem zůstalo v ruce ostatním hráčům
- karty jsou odkládány, pokud se alespoň ve dvou prvcích (zvíře, předmět, tvar či barva pozadí) shodují s kartou vyloženou na stole (s tzv. kartou Findnix, což je vždy vrchní odkrytá karta)
- shodují-li se ve 3 prvcích, získává hráč tah navíc, který se může opakovat i vícekrát
- nemá-li hráč žádné shodné karty, musí si vzít novou kartu navíc
- snahou je co nejdříve se zbavit svých karet, vyhrává hráč, jenž jako první získá požadovaný počet bodů, který se mění podle počtu hráčů





Rozhodování...

Rozhodování:

- hráč musí pozorně sledovat všechny 4 prvky na svých kartách, aby zjistil, v čem se shodují s kartou vyloženou na stole
- je třeba se pozorně dívat a kontrolovat, zda se některé karty, které má hráč v ruce, shodují nejlépe ve třech, případně alespoň ve dvou prvcích s vyloženou kartou, aby se tak co nejdříve zbavil svých karet
- hráč se rozhoduje, kterou kartu přiloží na základě rychlého vyhodnocení shodných prvků

Podíl
rozhodování:
40%



Postřehy:

- hra vyžaduje soustředění a pozornost
- pro své veselé a vtipné obrázky je vhodná i pro menší děti

Lze využít také na:

udržení pozornosti



postřeh



Goblíci jedlíci



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Jedná se o svižnou strategickou hru s jednoduchými pravidly ve stylu piškvorek, kde je však něco navíc, neboť mlsné figurky mohou snadno „sníst“ ty soupeřovy. Roztomilé bytůstky - goblíci totiž touží jak po zábavě, tak po ostatních goblících.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráči si zvolí svou barvu a střídají se na tahu, kde může hráč buď umístit nového goblíka do mřížky nebo posunout svého goblíka, který je již ve hře, na prázdné místo nebo jej umístit na menšího goblíka libovolné barvy

- jakmile se hráč dotkne goblíka, který je již umístěn na herním poli, musí jím pohnout
- vítězí hráč, který jako první vytvoří řadu tří goblíků své barvy (na šířku, délku nebo po úhlopříčce)





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč rozhoduje kterého goblíka zahraje, kam, případně i odkud ho přesune
- hráč by měl promýšlet několik tahů dopředu, neuvážené rozhodnutí jej totiž může dostat do situace, kde již nebude mít šanci zabránit soupeři ve vítězství

Podíl rozhodování:
60%



Postřehy:

- rychlá a jednoduchá strategická hra
- procvičuje logické myšlení, ale i paměť (pamatovat si, který goblík co zakrývá)
- vtipné provedení

Lze využít také na:

postřeh
★★★

logika
★★★

matematika
★



Golden Horn



8+



2-4



40 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Herní plocha je různě veliká při hře dvou, tří a čtyř hráčů. Vždy však představuje námořní cestu mezi Benátkami a Konstantinopolí. Na první pohled zaujme zpracování hry, místo figurek používáte 3D „modely“ plachetnic, na které nakládáte v přístavech zboží (dřevěné kostky). Upozornění: před první partií strávíte skoro půl hodinky sestavováním lodí a skladů, ale stojí to za to.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- připravíme herní plochu podle počtu hráčů, hráči umístí své lodi do přístavů
- do obou přístavů naložíme po devíti kusech zboží, každý hráč dostane 5 karet
- hráč při svém tahu může vyslat piráty přepadnout protihráče, poté naloží loď a popojede s ní
- cílem je nasbírat co nejvíce bodů za zboží dovezené do cílových přístavů a uložené do skladu
- konec hry vyhláší hráč, který má ve skladu všechny druhy zboží, nebo hra končí vyčerpáním zboží





Rozhodování...



Rozhodování:

- v každém tahu se všichni hráči rozhodují, kterou lodí poplují, zda využijí karet k přepadení protihráčů piráty, nebo k popohnání své lodě.
- v přístavech se navíc rozhodují, které zboží naloží
- hra je téměř čistě o rozhodování

Podíl
rozhodování:
90%



Postřehy:

- hra je zaměřená na rozhodování a logické uvažování
- partie je poměrně rychlá, jedná se o rodinnou hru

Lze využít také na:

matematika



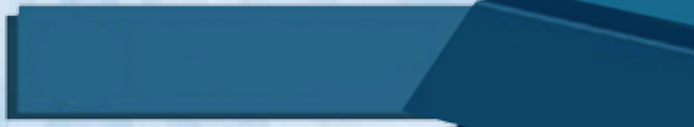
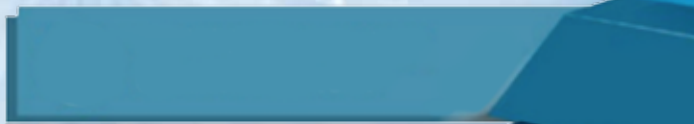
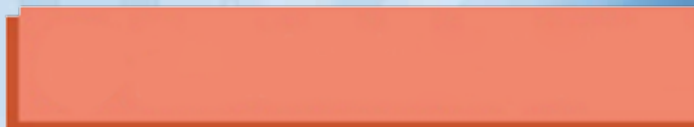
logika



empatie



Bude upraveno





Jak jako jak?



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Nenáročná blafovací karetní hra. Hráči postupně přidávají karty do společného balíčku a sází na to, kolik zvířat určitého druhu v balíčku je. Jakýkoliv hráč však může zpochybnit tvrzení předchozího hráče.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- na začátku obdrží každý hráč 5 karet a zbytek karet zůstane v balíčku lícem dolů
- cílem hry je získat co nejméně karet, nejlépe žádnou
- postupně hráči zahrají kartu z ruky, položí ji lícem dolů a nahlásí určité zvíře a jeho počet, přičemž tento počet může nebo

nemusí být pravdivý, ani druh zvířete, které hráč nahlásí, nemusí být stejný s tím, co je na kartě

- každý hráč má právo zpochybnit počet nahlášený předchozím hráčem a zkontrolovat balíček
- pokud je druh zvířete a jeho počet nepravdivý, bere si celý balíček hráč, který pronesl poslední tvrzení
- pokud však byl hráč zpochybněn neoprávněně, zůstává balíček tomu, kdo pochyboval
- po vybrání všech karet z balíčku se hraje dál, dokud někdo nezpochybní počet nahlášený předcházejícím hráčem





Rozhodování...



Rozhodování:

- důležité je rozhodnout se, zda tvrzení hráče může být pravdivé
- pokud se hráč rozhodne nesprávně pochybovat o pravdivosti tvrzení, získává trestné body za každou kartu

Podíl rozhodování:
40%



Postřehy:

- rychlá a svižná blafovací hra s jednoduchými pravidly
- učí měkkým kompetencím

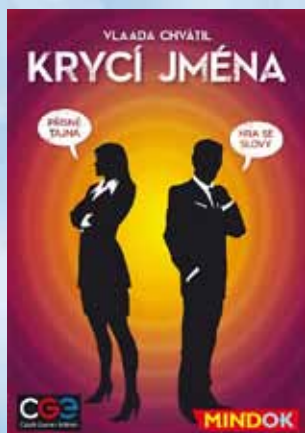
Lze využít také na:

sociální komunikace ★★★	odhad soupeřů ★★	práce s náhodou ★★	postřeh ★
----------------------------	---------------------	-----------------------	--------------

Krycí jména



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Hra učí spojování rozličných slov netradičním způsobem. Rozvíjí všeobecnou logiku a navíc umožňuje poměrně rychle odhadnout schopnosti hráčů.

Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- připravíme 25 kartiček (5 x 5)
- napovídá se jedním slovem! a číslem, tj. kolik karet je v daném slovu zahrnuto – snahou je napovědět jedním slovem co největší počet karet
- spoluhráči tipují, které karty dané slovo zahrnuje
- při omylu končí tah, při označení vraha, končí hra
- hráč/družstvo, který/é první odhalí své tajné agenty (tj. své karty), vítězí





Rozhodování...



Rozhodování:

- v každém tahu se hráč snaží na základě svých vědomostí, ale i dosavadních zkušeností poznat, co měl napovídající spoluhráč na mysli, tj. jaká slova se snažil napovědět
- rozhoduje se těž, zda bude riskovat tah, když si není jistý správným řešením, nebo raději nebude ve hře pokračovat, ale dá šanci soupeři

Podíl
rozhodování:
60%



Postřehy:

- lze hrát s téměř neomezeným počtem hráčů
- skvělé na seznamovací aktivity či odhad spoluhráče
- jednoduchá pravidla, která je však nutné striktně dodržovat
- učí týmové spolupráci

Lze využít také na:

čeština	sociální komunikace	logika	všeobecný rozhled
★★★	★★★	★★	★★

Machi Koro



8+



2-4



30 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Každý hráč jako starosta buduje své vlastní město, které bude splňovat požadavky náročných obyvatel. Ve hře jste současně urbanistou, developerem i architektem. Finance na stavbu rozsáhlých projektů však vedou přes mnohem menší výstavbu, která musí rozhýbat hráčovu ekonomiku. Čím více toho hráč postaví, tím vyšší mohou být jeho příjmy a tím dříve pak může postavit 4 nejdůležitější stavby. Je však třeba dávat pozor i na spoluhráče, kteří vás mohou svými kartami připravit o peníze.



Jak na to?

Pravidla hry



- do začátku dostane každý hráč plány na 4 budovy, kdo je zrealizuje jako první, stane se vítězem
- každý hráč začíná s modrou kartou obilného pole, které vynáší minci, kdykoliv některý hráč hodí na kostce jedničku, a se startovní zelenou kartou pekárny, která dává minci, padne-li dvojka či trojka, ovšem pouze hodem hráče, který ji vlastní.
- za utržené peníze si lze ve svém tahu koupit jednu novou budovu
- hráč na tahu hodem kostkou (případně dvěma kostkami) aktivuje karty objektů s odpovídajícím číslem, které přinesou svému majiteli, případně i spoluhráčům vyznačené příjmy
- každá budova (objekt) se liší cenou i tím, co po svém postavení hráči poskytuje, na každé kartě je uvedeno, odkud se berou vyznačené příjmy – zda z banku, nebo od soupeře
- hráči si mohou postupně dokupovat nové objekty, má-li hráč některý objekt vícekrát, dostane příjem za každý z nich
- jsou zde však i další karty, které hráči umožňují získat peníze od soupeřů





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč se rozhoduje, do jakých objektů investuje své peníze
- je možné volit různé strategie a taktiku
- každá hra je trochu jiná, zkušenost je jistě přínosem, ale ne vždy přinese vítěznou strategii

Podíl
rozhodování:
70%



Postřehy:

- hra rozvíjející budovatelskou strategii
- rychlá hra s jednoduchými pravidly
- k dispozici jsou již dvě rozšíření, která poskytují další variability

Lze využít také na:

matematika	finanční gramotnost	strategie	plánování
★★★	★★★	★	★

Mmm



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Kooperativní hra, kde v roli myšáků ukážete kocourovi, kdo je skutečným králem spíže. Ve hře zjistíte, že myši život není žádné peříčko. Myšky s hladovým žaludkem konečně objevily dům se spižírnu plnou voňavých dobrot, jenže v něm narazí na kočku, která má na myši spadeno. Získat něco k snědku bude pěkně těžké.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráči se střídají a na kostkách se snaží naházet takovou kombinaci, aby si mohli vzít některou z dobrot
- pokud se jim nepodaří vzít dané jídlo celé, pohne se kočka o políčko vpřed
- cílem je pomoci odnést ze spižírny všechno jídlo, než kočka dorazí do spižírny





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráči se společně rozhodují, který tah je nejvhodnější, aby získali celou potravinu a kočka se neposunula blíž ke spíži
- hodně však záleží na tom, co padne na kostkách
- důležité je též se rozhodnout, zda udělat třeba i méně výhodný tah, či raději zkusit hodit, a to i s rizikem, že nový hod může být ještě horší

Podíl rozhodování:
40%



Postřehy:

- vtipná strategická hra, kde hrajete jako jeden tým (myši proti kočce)
- obsahuje i náročnější variantu pro starší děti (od 7 let)

Lze využít také na:

spolupráce	předmatické představy	postřeh	logika
★★★	★★★	★	★

MonStars



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Hra s roztomilou grafikou a originálním herním systémem. Každý hráč má sadu 36 karet, z nichž 30 je průhledných. Jde vlastně o jednoduchou identikitovou sadu. Hráči však neskládají přibližnou podobu možného pachatele, ale mají za úkol co nejrychleji vytvořit přesnou podobu určité příšerky.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- každý hráč dostane sadu 36 karet a připraví si ji tak, jak uzná za vhodné
- doprostřed stolu se otočí obrázek jedné z 45 příšerek
- hráči se snaží co nejrychleji složit přesnou kopii obrázku této příšerky
- hráč, který složí příšerku první, si bere její obrázek a má bod
- hra končí, když první hráč dosáhne předem stanovený počet bodů





Rozhodování...



Rozhodování:

- ve hře jde o rozhodování pod časovým tlakem
- důležité je zvolení uspořádání svých karet na začátku hry, toto rozhodnutí ovlivňuje velmi rychlost hráče ve všech kolech hry

Podíl
rozhodování:
50%



Postřehy:

- jednoduchá karetní postřehová hra
- kartu příšerky je možné ukázat jen na deset vteřin, pak hráči skládají po paměti
- hru lze využít na popis v hodinách českého jazyka – příšerku neukazujeme, ale jeden hráč ji ostatním popisuje

Lze využít také na:

čeština ★★★	rychlost ★★	jemná motorika ★★	smysl pro pořádek ★★
----------------	----------------	----------------------	-------------------------

Na prodej



8+

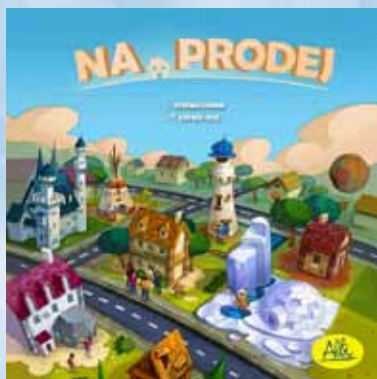


3-6



30 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Vzrušující společenská hra, ve které můžete ukázat svůj obchodnický duch. Nejdříve se snažíte na dražbě co nejlevněji nakoupit nemovitosti a posléze je zase co nejdraž prodát, tzn. kupujete nejlepší domy, když jsou levné, snažíte se přinutit spoluhráče hodně utracet a později usilujete o to, abyste svůj majetek prodali s co největším ziskem.

Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hra se hraje ve dvou odlišných fázích
- během 1. fáze hráči draží karty domů, hráč na tahu zde má 2 možnosti – předložit nabídku nebo pasovat, tzn. vzít si dům s nejnižším číslem a polovinu svých předložených peněz, dál již ve hře nepokračuje; tato část hry končí, když jsou prodány všechny domy
- během 2. fáze hráči své získané karty domů prodávají za šeky, zde všichni hráči hrají současně
- nejprve se předloží tolik karet šeků, kolik je hráčů, poté si hráči vyberou jednu kartu domu ze své ruky a položí ji lícem dolů před sebou, pak všichni najednou ukáží své karty
- hráč, který zahrál kartu domu s nejvyšším číslem, si vezme nejvyšší vyloženou kartu šeku
- hra končí, jakmile všichni hráči prodají své domy, vyhrává nejbohatší hráč, tj. ten, který sečte nejvíce peněz na svých šecích



Rozhodování...



Rozhodování:

- hráči se rozhodují, zda se jim vyplatí přihazovat na dům, či raději pasovat, tj. dál nepokračovat
- i za zcela levný dům se dá později získat dost peněz, zde je též velmi důležité se správně rozhodnout, tj. vybrat vhodnou kartu

Podíl rozhodování:
90%



Postřehy:

- při hře si můžete vyzkoušet, jak pevné nervy při dražení máte, ale také, jak dobře dokážete odhadnout své soupeře
- lze hrát i varianta „Na každého se nedostane!“, kde se náhodně odstraní několik domů a šeků

Lze využít také na:

matematika



finanční gramotnost



Osadníci z Katanu



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Na proměnném plánu skládaném z šestiúhelníků osidlujete krajinu. Stavíte vesnice, města a silnice.

Hra je velmi hezky provedená a v roce 1995, kdy byla prvně vydána pomohla moderním deskovým hrám k úspěchu na trhu.

Jedná se o legendu, která vyšla v mnoha miliónech vydání po celém světě.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- připraví se herní plán, pro začátek podle vzoru, později náhodně
- hráči si rozmístí své dvě startovní vesničky a vezmou startovní suroviny
- hráč na tahu hodí dvěma kostkami, všichni natěží příslušné suroviny
- hráč pak může obchodovat s ostatními, stavět či koupit akční kartu
- hodil-li 7, „boháč“ přichází o polovinu karet a on přesune zloděje
- další hráč ve směru kola pokračuje
- hra končí, jakmile jeden hráč získá 10 bodů
- body ve hře: vesnice-1, město-2, rytířstvo-2, nejdelší cesta-2, akční karty-1





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráči se rozhodují, kam a co budou stavět, zda koupí akční kartu, s kým budou obchodovat, jaké suroviny nabídnou a v jakém „kurzu“, kam postaví zloděje

Podíl rozhodování:
90%



Postřehy:

- hra je zaměřená na schopnost obchodování, na VŠE byla využívána při výuce
- každá partie je jedinečná díky proměnnému plánu

Lze využít také na:

matematika
★★

finanční gramotnost
★★★

strategické plánování
★★★



Pandemic



10+



2-4



45 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Lidstvu hrozí globální katastrofa – útočí na něj 4 smrtelné choroby. Každý hráč vystupuje v jiné roli jako člen profesionálního mezinárodního týmu, který má za úkol udržet šíření chorob pod kontrolou a co nejdříve vyvinout účinné léky. Cílem hry je zabránit celosvětové pandemii a zachránit lidstvo před chorobami, které hrozí zničit planetu. Jedná se o unikátní kooperativní hru.

Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- na začátku se nastaví obtížnost hry, a to pomocí počtu karet epidemie zamíchaných do hracího balíčku, počet karet rozdaných hráčům se odvíjí na počtu hráčů
- hráč, který je na tahu, musí odehrát 4 akce, přibrat do ruky 2 hrací karty a odehrát roli tzv. infektora (fáze šíření nemoci)
- hráč si může vybrat kteroukoli ze základních či speciálních akcí a zahrát ji, stejná akce může být za tah využita i vícekrát, vždy však musí být dodržen počet 4 akcí za tah, akci lze též vynechat
- role hráče (dle karty rolí) mu umožňuje využívat unikátních dovedností, které jsou s ní spojeny
- hráči vítězí, pokud vyvinou všechny léky, či prohrají, pokud dovolí, aby se nějaká nemoc příliš rozšířila (tj. vyčerpají kostičky jedné barvy), nebo se rozšíří příliš mnoho pandemií (8), případně pokud otálejí s dokončením výzkumu všech vakcín (tj. doberou balíček herních karet)



Rozhodování...



Rozhodování:

- hráči se musí společně rozhodovat, který tah je nejvíce potřebný, a také jak optimálně využít schopností jednotlivých rolí
- je potřeba výrazná komunikaci v rámci týmu
- hráči se rozhodují na základě odhadu rizika a snaží se nastolit optimální řešení
- občas se stane, že jeden z hráčů převezme roli „šéfa“, což může, ale nemusí být ku prospěchu hry

Podíl rozhodování:
80%



Postřehy:

- ač je to hra kooperativní, není nekonfliktní, učí týmové spolupráci
- důležitá je komunikace členů týmu
- existují dvě úspěšná rozšíření - Nové hrozby a Pandemic Legacy

Lze využít také na:

spolupráce	matematika	komunikace	zeměpis
★ ★ ★	★ ★	★ ★	★ ★

Pictofun



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Hra obsahuje herní desku s vyobrazením 12 různých kategorií (např. film, historie, přísloví) a karty s obrázky. Ve vymezeném časovém limitu hráč přiřazuje obrázkové

karty ke kategoriím na herní desce. Při přiřazení karty musí své rozhodnutí nahlas odůvodnit. Jedná se o kreativní hru plnou asociací.

Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- každému hráči rozdáme 15 karet, zbytek se položí na herní desku jako dobírací balíček
- hráči se na své karty nedívají!
- hráč na tahu otočí hodiny a podívá se na první kartu
- vysloví asociaci a položí kartu na vybranou kategorii, ostatní musí volbu odsouhlasit
- takto odehraje co nejvíce karet, než mu vyprší čas
- body bere za nejdelší souvislou řadu karet na herní desce
- hráči se na tahu střídají, dokud první nezíská 25 bodů





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč se rozhoduje, ke které kategorii kartu zahraje
- hledá nejlepší zdůvodnění
- bere v potaz, která volba prodlouží bodovanou řadu
- v případě, že nemá nápad, může se rozhodnout kartu odložit, dává však spoluhráčům šanci získat body navíc

Podíl
rozhodování:
70%



Postřehy:

- jde o jednoduchou kreativní hru
- zaměřena na všeobecný přehled a jeho prohloubení
- učí práci pod časovým tlakem
- učí hledat souvislosti

Lze využít také na:

argumentace	asociace	český jazyk	fantazie
★ ★	★ ★ ★	★ ★	★

Port Royal



8+

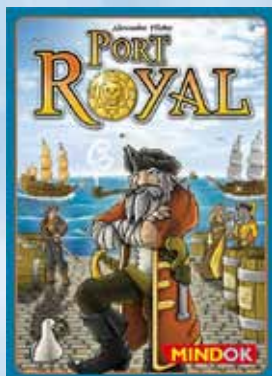


2-5



30 min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Port Royal je napínavá karetní hra, při níž si hráči procvičí své strategické schopnosti. Hra vás zavede do přístavu Port Royal, v němž obchod jenom kvete. Cílem je vydělat dost peněz na to, abyste mohli podnikat dobrodružné expedice. Nesmíte však příliš riskovat, nikdy totiž nevíte, kde narazíte na piráty! Musíte na to jít chytře – vydělané peníze musíte dobře investovat, abyste si zajistili přízeň



guvernéra a admirálů a najali do svých služeb další užitečné pomocníky. Jen tak bude váš vliv vzrůstat a vy si budete moci dovolit podniknout dobrodružné expedice, které vám přinesou bohatství a slávu.

Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- na začátku partie se zamíchá všech 120 karet dohromady a každému ze soupeřů se rozdají 3 karty, ty hráč používá jako platidlo (mince) - (nesmí se přitom v žádném případě podívat na druhou stranu karty, ostatně zákaz otáčení karet platí po celou dobu partie)
- hráč otáčí jednu kartu za druhou tak dlouho, dokud se nerozhodne průzkum skončit, pokud však otočí druhou loď stejné barvy, přijde o svůj tah
- v další fázi hry si hráč na tahu může vzít kartu lodi, za níž dostane další mince, nebo koupit nějakou jinou kartu (postavu) s vítěznými body
- ostatní hráči mohou získat některou z dalších karet, za to musí hráči na tahu zaplatit minci
- karty postav přinášejí majiteli výhody, které využívá v další hře
- vyhrává hráč, který docílí celkově 12 bodů na svých kartách



Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč se rozhoduje, kolik karet bude prozkoumávat, může na tom vydělat, hrozí mu však též riziko „spálení“ tahu, případně může nahrát dobrou kartu spoluhráči
- hráč se rozhoduje, jaké pomocníky si najme, tj. jaké karty si koupí a co mu přinesou
- může volit různé taktiky a strategie, nikdy není jisté, která z nich bude vítězná

Podíl
rozhodování:
70%



Postřehy:

- přestože má jednoduchá pravidla, je ve,mi variabilní
- hra funguje velmi dobře jak ve dvou, tak ve více hráčích
- hráči jsou zainteresováni v tazích ostatních
- existuje rozšíření, které je vhodné pro kooperativní hru

Lze využít také na:

matematika	logika	rozvoj týmové spolupráce	finanční gramotnost
★ ★	★ ★	★ ★	★ ★

(kooperativní verze)

Quatro



Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Dřevěná abstraktně-logická hra lehce „piškvorkového“ stylu. Hráči střídavě pokládají na hrací plochu 4x4 políčka vždy po jedné figurce. Každá figurka je unikátní, přičemž se rozlišují čtyřmi vlastnostmi (vysoká/nízká, tmavá/světlá, hranatá/válcová, plná/děravá). Vítězí hráč, který první vytvoří „quarto“, tedy čtyři figurky v řadě 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. „hrnatá“)
- tím partii vyhrává
- je vhodné hrát dvě partie, aby oba jednu začínali





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč vybírá figurku, kterou bude pokládat protihráč tak, aby mu neumožnil vytvořit „quarto“
- hráč rozhoduje na které pole položí figurku tak, aby vytvořil „quarto“
- pokud nemůže vytvořit „quarto“, pokládá figurku tak, aby nenahrál protihráči v dalším tahu

Podíl rozhodování:
80%



Postřehy:

- náhoda nehraje roli
- hra na prostorovou představivost, abstraktní logiku
- dobrá na nácvik udržení pozornosti
- hra vhodná pro turnaje

Lze využít také na:

rozvoj logiky ★★★	podpora strateg. myšlení ★★	odhad tahů soupeře ★★	cvičení soustředění a pozornosti ★★
----------------------	--------------------------------	--------------------------	--

Repello



8+



2-4



30min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Na herní ploše, připomínající šachovnici o velikosti 13x13 jsou čísla, která určují vzdálenost, o níž se figurka během tahu posouvá. Originálním prvkem jsou figurky, na něž se připraví dohodnutý počet žetonů, čímž lze nastavovat počet tahů partie. Figurka pak při každém tahu jeden žeton ztrácí. Cílem je „vyskrávat“ žetony či figurky protihráčů do autu – tedy mimo herní plochu.



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, přičemž pořadí může zvolit, jak chce
- vysune-li v rámci řešení sporů žeton či figurku mimo herní plochu, získává žeton
- vítězí hráč s největším počtem bodů (žetonů) na konci hry





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč volí v každém tahu směr pohybu figurkou
- většinou v druhé části tahu řeší hráč řadu sporů, které se navzájem ovlivňují
- důsledky jednoho rozhodnutí sporu mohou mít lavinovitý efekt

Podíl
rozhodování:
90%



Postřehy:

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

Lze využít také na:

rozvoj logiky
★★★

matematika
★★★

jemná motorika
★★



Rummikub



7+



2-4



20min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Jde o hru velmi podobnou hře „vykládací 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





Rozhodování...



Rozhodování:

- hráč rozhoduje o tom, kolik tahů udělá, aby se zbavil co největšího počtu svých destiček
- vzhledem k tomu, že může rozložit již vyložené řady či skupiny čísel, musí si tahy předem dobře promyslet, jinak musí vše vrátit zpět do původního stavu
- hráč musí pozorně sledovat tahy spoluhráčů, aby zbytečně nepřehlédl své možnosti

Podíl
rozhodování:
40%



Postřehy:

- velice jednoduchá hra na pochopení i hraní
- dobrá na matematiku
- ve hře se hraje Mistrovství ČR (www.mcr-hry.cz)

Lze využít také na:

rozvoj
logiky

★★

matematika

★★

cvičení
soustředění
a pozornosti

★★



Slovopád



Jak hra vypadá?

Jak hra vypadá?

Hráči se snaží co nejrychleji sestavit slova z písmen, které mají aktuálně k dispozici. Úkolem je složit co nejdélnější slova, hodnotí se co nejdelší slovo, ale důležitá je i rychlost.



Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- hráč se snaží sestavit z náhodně vylosovaných písmen smysluplné slovo - cílem je vymyslet slovo co nejdříve, ale současně vymyslet slovo, za které hráč získá co nejvíce bodů
- rychlost se vyplácí, neboť písmena, která využil některý z spoluhráčů, přinášejí pouze polovinu bodů
- také ale platí, že čím delší slovo hráč vytvoří, tím více bodů získá a některá písmena navíc přinesou další body za bonusové karty (ale jen nejrychlejšímu hráči)





Rozhodování...



Rozhodování:

- důležité je rozhodnout se, zda být co nejrychlejší, nebo naopak chvíli přemýšlet a vytvořit delší slovo



Postřehy:

- lze snadno variovat
- učí přemýšlet pod časovým tlakem
- rychlá a svižná slovní hra s jednoduchými pravidly
- hra je vhodná pro začínající hráče či rodiny s dětmi a ocení ji i zkušenější hráči slovních her

Lze využít také na:

práce pod
časovým tlakem
★★★

rozvoj
slovní zásoby
★★

český
jazyk
★★



Tipni si



12+



3-6



30min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Tipni si je zábavná hra, u které se nejen dobře pobavíte, ale také se leccos dozvíte. V této párty hře najdete 1 188 otázek rozdělených do 6 okruhů: společnost, fauna a flóra, věda a technika, stalo se, sport a různé. Budete odhadovat rychlost, délku, výšku, hmotnost nebo třeba správný letopočet. Pokud si svým tipem nebudete jistí, můžete si vsadit



na svého soupeře! Během hry Tipni si se tak vtipnou formou dozvíte spoustu zajímavých informací, rekordů a kuriozit.

Jak na to?

Pravidla hry



Jak na to?

- na začátku si každý hráč vezme mazatelný fix, 5 modrých žetonů (mají hodnotu 1 bodu) a odpovědní tabulku
- kartičky s otázkami jsou rozděleny do 6 okruhů, hráč, který je na řadě, si vybere jednu kategorii a vezme z balíčku vrchní kartu a rozhodne se pro jednu ze tří otázek a přečte ji nahlas
- každý nejdříve skrytě napíše svůj tip na tabulku, posléze všichni tabulku s odpovědí ukáží všem
- v tuto chvíli musí každý hráč vsadit 1-5 žetonů na jakýkoliv tip (samozřejmě i na sebe)
- po té, co si všichni vsadí, otočí se kartička se správnou odpovědí a nastává bodovací fáze
- hra končí, jakmile si každý hráč zvolí 2 okruhy, cílem hry je získat co nejvíce bodů





Rozhodování...



Rozhodování:

- přestože neznáte správnou odpověď, můžete si správně tipnout, je jen na vašem rozhodnutí, komu či čemu budete věřit a na koho a kolik si vsadíte



Postřehy:

- zajímavá znalostní hra, kde nezáleží jen na tom, co víte, ale spíš na tom, na co si tipnete
- zábavnou formou si rozšiřujete své vědomosti

Lze využít také na:

dějepis	přírodopis	zeměpis	rozvoj všeobecných znalostí
★★	★★	★	★

Velbloudí dostihy



8+

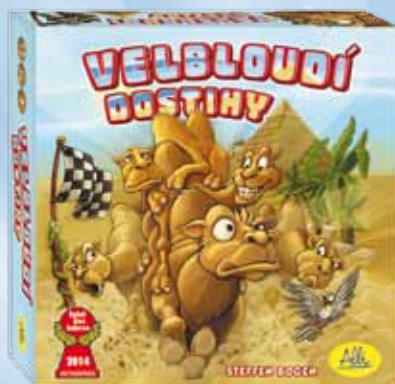


2-8



20-30min

Jak hra vypadá?



Jak hra vypadá?

Velbloudí dostihy jsou povedenou a zábavnou hrou, která vás zavede do saharské pouště, kde se mezi pyramidami konají vyhlášené závody. Hráči představují egyptské zbohatlíky, kteří se jako sázkaři účastní velbloudích závodů.



Jak na to?

Pravidla hry



- na začátku partie obdrží každý hráč 3 egyptské libry a 5 karet jedné barvy
- pět barevných velbloudů se připraví na start a pět kostek stejné barvy se dá do pyramidy
- hráč, který je na tahu má na výběr ze čtyř akcí:

1. popožene náhodného velblouda;
 2. vsadí si na vítěze kola;
 3. položí do dráhy překážku;
 4. vsadí si na vítěze čiposledního velblouda celého závodu
- sázky vedou ke zisku či ztrátě peněz, za popohnání velblouda hráč dostává 1 libru (plat)
 - partie končí ve chvíli, kdy první velbloud dorazí do cíle, vítězem se stává ten z hráčů, který nasbíral největší hotovost





Rozhodování...



Rozhodování:

- jedná se o hru, kde hráči musí umět riskovat, neboť správně načasovaný a vykalkulovaný tah je cestou k zisku dostatečného počtu financí



Postřehy:

- hra má velmi pěkné zpracování a jednoduchá pravidla, takže je vhodná i pro začínající hráče
- lepší je při větším počtu hráčů
- výhodou hry jsou rychlé partie

Lze využít také na:

práce s náhodou
★★

schopnost riskovat
★★

Icebreaker
★★



SÁZENÍ MLADISTVÝCH, PŘEDEVŠÍM NA INTERNETU, MŮŽE BÝT ZÁVAŽNÝ PROBLÉM.

Rubikon je preventivní interaktivní program, který učí žáky o zodpovědném rozhodování a rizicích sázení mladistvých.

O co nám jde

- Upozorňujeme žáky a studenty na existenci „loterijního zákona“ a na rizika nezodpovědného sázení u mladistvých
- Rozvíjíme jejich kompetence pro život – zodpovědné rozhodování a schopnost rozpoznat a odmítnout to, co je může ohrozit
- Posilujeme právní vědomí žáků a ukazujeme právo jako důležitou součást našeho života

Pro koho to děláme

- Pro žáky a studenty ZŠ a víceletých gymnázií (12 až 16 let)
- Pro děti a mládež v neziskových organizacích

Co školám a organizacím nabízíme

Jednorázové programy

Programy jsou zpracované do metodických postupů

Programy jsou rozděleny na výukové programy, aktivity a rozhodovací techniky. Většinu programů mohou pedagogové zorganizovat pro své žáky sami, případně využít lektorů. Vše je zdarma k dispozici na www.projektrubikon.info.

Supervýukové programy

Připravíme pro vaše žáky výborný zážitek

Jde o oblíbené 4hodinové interaktivní pořady s intenzivním osobním prožitkem žáků. Skládají se ze vzájemně propojených výukových programů, divadelního představení a soutěží a jsou určeny obvykle pro dvě třídy. Vhodnou přípravou žáků na tyto programy může být uspořádání soutěže On-line Rubikon ve třídě nebo na škole.



Projektový den Rubikon

Zodpovědné rozhodování intenzivně

Smyslem pořádání projektového dne (či více dnů nebo týdnů) je promítnout téma zodpovědného rozhodování do více předmětů a propojit teorii s reálným životem. Základem projektového dne je koncentrace obsahu prostřednictvím řady připravených

programů. Žáci se zabývají tématem zodpovědného rozhodování podrobně, nahlíží na něj z různých stran a rozvíjejí tak úroveň kompetence k zodpovědnému rozhodování.



Vzdělávací semináře pro pedagogy ***Naučíme vás s Rubikonem pracovat***

V seminářích se pedagogové seznámí s obsahem Rubikonu a dozví se, jak Rubikon se žáky realizovat.

On-line soutěže pro účastníky ***Rubikon je pro žáky i na internetu***

Na webu www.projektrubikon.cz se můžou žáci zaregistrovat a přihlásit se do několika on-line soutěží a aktivit. Ty můžou zkusit sami a opakovaně anebo v rámci aktivit ve třídě třeba jako součást výukových programů.

Quest klub ***Video jako výchovný prostředek***

Quest klub je základním programem v rámci informálního vzdělávání. Zde využíváme aktuálního zájmu o tzv. pranky videa. Podstatou Quest klubu je, že žáci mezi sebou uzavírají nefinanční sázky (dovednostní, vědomostní, recesistické), plní úkoly (tzv. questy) a točí o tom vlastní videa, která zveřejňujeme na YouTube kanálu Quest klubu. Oproti klasickým pranky videím na Youtube je však doplňujeme o pedagogické a preventivní komentáře, kde upozorňujeme na nevýhodnost sázení a nesprávná rozhodnutí.

Zájemový kroužek / Klub Rubikonu ***Rubikon jako volnočasová aktivita***

Aktivita, ve které se pravidelně setkává skupina lidí, za účelem získávání nových schopností, poznatků a dovedností týkajících se zodpovědného rozhodování, sázení a právního vědomí. Účastníci se scházejí pravidelně pod vedením pedagoga v ustáleném kolektivu.

Postupová soutěž Rubikon ***Rubikon jako dlouhodobá soutěž mezi školami***

Půlroční vědomostní, zábavná a interaktivní soutěž pro žáky základních škol a víceletých gymnázií. Navazuje na učitelské semináře a práci se žáky v hodinách. Je složena z pěti soutěžních disciplín, jejichž obsahem jsou témata Rubikonu - posilování právního vědomí, prevence sázení, zodpovědné rozhodování. Struktura je obvykle takováto: třídní kolo – školní kolo – oblastní kolo – krajské finále – finálové kolo v Senátu ČR.

Veškeré informace a kontakty najdete na www.projektrubikon.info

Program Rubikon iniciovala Asociace provozovatelů kurzových sázek - www.apkurs.cz

ŠKOLA DESKOVOU HROU



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

*Po spočtení můžete nárokovat slevu 22%.

ISBN 978-80-906494-2-2



9 788090 164942 2