

1. ROČNÍ OBDOBÍ

Pro 2-4 hráče

Potřebujeme: hrací plán, terčík „jaro-léto-podzim-zima“, kartičky se zelenou rubovou stranou a barevným obrázkem (tzn. předměty, které neleží na bílém pozadí),

1 figurka pro každého hráče

Doprostřed stolu se položí herní plán a kolem něj se rozloží kartičky lícem nahoru, aby všichni hráči viděli na obrázky. Začíná nejmladší hráč, cvrkně do šipky na terčíku, šipka se roztočí a zastaví se v jednom ze čtyř polí s ročním obdobím. Hráč toto období pojmenuje a postaví svou figurku na políčko herního plánu k danému ročnímu období. Řekne, co se v tomto období dá dělat nebo vidět v přírodě. Poté si vybere kartičku, která se mu líbí a zároveň patří do určeného ročního období, hráč musí vysvětlit, proč si ji vybral a z jakého důvodu patří do daného ročního období. Pokud to bude správně, může si ji nechat. Zná-li i měsíce, které patří do daného ročního období, pak je také pojmenuje. V opačném případě mu je pojmenuje rodič. Dítě se postupně během hry názvy měsíců naučí. Při opakovaném hraní zvyšujeme obtížnost hry dle nároků na dítě – poté, co šipka na terčíku ukáže roční období, dítě pojmenuje dané roční období a také vyjmenuje měsíce, které mu náleží. Pokud to zvládne správně, může si vybrat kartičku s věcí příslušející danému období nebo měsíci. Pokud se splete, jednu ze svých karet odevzdá. Pak pokračuje další hráč. Vyhrává ten, kdo jako první získá 3 kartičky jednoho ročního období – ke každému měsíci jeden obrázek.

2. SKOKEM ROKEM

Pro 2-4 hráče

Potřebujeme: hrací plán, terčík „jaro-léto-podzim-zima“, kartičky se zelenou rubovou stranou a barevným obrázkem (tzn. předměty, které neleží na bílém pozadí),

1 figurka pro každého hráče, kostka

Doprostřed stolu se položí herní plán a kolem něj se rozloží kartičky lícem nahoru, aby všichni hráči viděli na obrázky. Hráči svoji figurku umístí na kterékoliv políčko herního plánu. Začíná nejmladší hráč, který se může rozhodnout, zda bude házet kostkou, aby mohl popojít se svou figurkou na jiné místo, nebo nechá svou figurku na políčku a roztočí šipku na terčíku. Pokud se šipka zastaví na obrázku s ročním obdobím, jenž odpovídá tomu stejnému, na němž stojí i hráčova figurka, vybírá si hráč z kartiček. Obrázek na kartičce musí odpovídat stejnému měsíci, ve kterém stojí i jeho figurka. Hráč vysvětlí, proč obrázek patří do daného měsíce. Zdůvodní-li správně, kartičku si ponechá, v opačném případě ji vrátí zpět na stůl. V případě, že se šipka na terčíku v jeho tahu zastaví na jiném ročním období, než je jeho figurka, zkontroluje, zda v ročním období, jako je šipka na terčíku, nestojí figurka některého z protihráčů. V tom případě může, ale nemusí, popojít se soupeřovou figurkou podle hodu na kostce. Poté pokračuje další hráč v pořadí. Vyhrává ten, který jako první získá 1 kartičku od každého ročního období tzn. 4 kartičky.

3. HEJ, POSTŘEH!

Pro 2-4 hráče

Potřebujeme: kartičky se zeleným rubem

Kartičky otočíme lícem nahoru, aby byl na všech vidět obrázek. Hráč, který je na řadě, si vybere jednu kartičku s obrázkem na bílém pozadí a společně s ostatními hráči k ní hledá příslušnou dvojici (např. vajíčka na bílém pozadí + vajíčka v hnízdě nebo malovaná vajíčka, plavecké brýle + dívka s brýlemi v bazénu, motýl + motýl na kopretině atd.). Kdo první najde dvojici, může si ji nechat. Pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček a vybírá obrázek. Vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce dvojic. Hra končí vybráním všech kartiček s bílým pozadím. Hra pomůže se seznámit s kartičkami a následně dvojicemi karet a lépe pochopit spolu související obrázky.

4. PEXESO – ze dvou různých obrázků

Pro 2 a více hráčů

Potřebujeme: kartičky se zeleným rubem

Před zahájením hry Pexeso je potřeba kartičky se zeleným rubem roztřídit a vybrat

ty, ke kterým najdeme stejný předmět s bílým pozadím (vajíčka na bílém pozadí + vajíčka v hnízdě nebo malovaná vajíčka, plavecké brýle + dívka s brýlemi v bazénu, motýl + motýl na kopretině atd.). Zbylých 18 nespárovaných kartiček dáme stranou do krabice, pro hru Pexeso nejsou potřeba. Roztřídit kartičky lze také formou hry HEJ, POSTŘEH! Obtížnost určujeme počtem dvojic, se kterými hrajeme hru. Vybrané dvojice kartiček zamícháme a rozložíme na stole lícem dolů. Určíme pořadí hráčů a ten, který je na řadě, otočí dvě libovolné kartičky, aby všichni spoluhráči viděli obrázky a umístění kartiček na hrací ploše. Je nutné si zapamatovat nejen náměty obrázků, ale i místo, kde kartičky leží. Neotočí-li hráč kartičky se stejnou dvojicí, obrátí je zpět na stejné místo. V případě, že se mu podaří otočit dvojici, ponechá si ji a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud se mu vyhledávání daří. Stejným způsobem pokračuje další hráč. Hra končí, když je hrací plocha prázdná. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce dvojic.

5. LOTO

Pro 2-4 hráče

Potřebujeme: kartičky se zeleným rubem

Vybereme všechny kartičky s barevným obrázkem se zelenou rubovou stranou, které nemají bílé pozadí (4x9 ks – 9 obrázků pro 4 roční období), a otočíme je obrázkem dolů. Necháme je uprostřed stolu, aby na ně všichni hráči dosáhli. Kartičky nemusí být vyskládané, mohou zůstat na hromádce. Z kartiček s bílým pozadím vybereme ty s obrázkem kuřátka, melounu, listu a vločky – budou symbolicky zastupovat jednotlivá roční období. Kartičky zastupující 4 roční období se otočí lícem dolů a zamíchají se. Hráči si postupně vylosují, pro které roční období budou sbírat obrázky. Pokud hrají tři hráči, jedno roční období zbyde. Hrají-li hráči dva, každý si může vybrat dvě období. Vybrané kartičky si nechají otočené lícem vzhůru, aby viděli, ke kterému období budou sbírat obrázky. Hráči se postupně střídají. Začíná hráč, který má obrázek se symbolem jara (kuřátko). Vybere jakoukoliv kartičku ze stolu, otočí ji lícem nahoru a nahlas řekne, co je na obrázku. Kdokoliv (včetně hráče, který kartičku otočil) se nyní může o kartičku přihlásit a vzít si ji, pokud vysvětlí, proč patří do jeho ročního období. Jestliže se o kartičku přihlásí dva hráči, oba musí zdůvodnit, proč kartička náleží do jejich období, a navíc pojmenovat měsíc, který je na obrázku znázorněn. Ten hráč, jenž kartičku otočil, rozhodne, kdo ji získá. Cílem je nasbírat jako první všech devět kartiček patřících k danému období.

6. CO SE STALO?

Pro 2-4 hráče

Potřebujeme: kartičky s oranžovou zadní stranou

Kartičky otočíme rubem nahoru a necháme uprostřed stolu. Hráči si postupně vyberou čtyři kartičky a nechají si je u sebe. Pak si je každý hráč sám prohlédne a pokusí se je seřadit s časovou posloupností, jak by mohly jít v čase za sebou. Kdo má kartičky seřazené před sebou, přihlásí se.

Varianta A:

Když mají všichni hráči hotovo, začnou podle pořadí, ve kterém se přihlásili, vyprávět příběh dle obrázků na kartičkách. Záleží na fantazii, hráči mohou jen popisovat obrázky, ale tak, aby navazovaly, nebo mohou vyprávět o sobě, jako by byli účastníci situací na obrázcích. Když všichni odvypráví svůj příběh, mohou pak vzájemně příběhy hodnotit, nebo si o nich dále povídat. Mohou si vylosovat další kartičky a své příběhy více rozvíjet a pokračovat v nich.

Varianta B:

Kdo se přihlásí jako první, může začít vyprávět příběh. Vyloží jednu nebo dvě kartičky tak, aby je všichni viděli, a začne s vyprávěním příběhu. Další hráč v pořadí pak vybere ze svých kartiček jednu nebo dvě a přiloží je ke kartičkám na stole. Pokračuje ve vyprávění příběhu předchozího hráče a to tak, že zopakuje větu nebo věty, které řekl předchozí hráč a doplní je o své vyprávění. Hráči tedy musí pozorně

poslouchat, aby si příběh dobře zapamatovali. Pokud se spletou, musí si vzít novou kartičku ze středu stolu. Pokud mezi svými kartičkami nenajdou žádnou, která by mohla v příběhu pokračovat, musí si vzít novou kartičku. A pokračuje stejným způsobem další hráč v pořadí. Vyhrává ten, jenž se jako první zbaví všech svých kartiček.

Varianta C:

První hráč, který se přihlásil, vezme svoji první kartičku v řadě a položí ji na stůl tak, aby ji všichni viděli. Popíše, co je na kartičce za obrázek. Další hráč na řadě vezme jednu ze svých kartiček a přiloží ji k vyložené kartičce, buď před nebo za ni, a také popíše, co se na kartičce děje. Doplní, jestli se to stalo před nebo po události vyobrazené na již vyložené kartičce. Pokračuje další hráč. Cílem je vyskládat kartičky v časové posloupnosti tak, jak by se mohly udát během jednoho dne (příběh by neměl přesáhnout do druhého dne). Všichni hráči pak postupně mohou vyprávět, co se na kartičkách děje v rámci jednoho příběhu. Mohou si příběh rozdělit na části a každý bude vyprávět, co se stalo v jedné části dne nebo každý vypráví svůj příběh celý.

7. BARON PRÁŠIL

Pro 2 a více hráčů

Potřebujeme: kartičky s oranžovou zadní stranou

Kartičky otočíme rubem nahoru a necháme uprostřed stolu. Začne nejmladší hráč. Vezme jednu kartičku ze stolu, otočí ji, prohlédne si ji a řekne: „Dnes ráno jsem se probudil a ...“ (stručně popíše činnost z kartičky). Další hráč pokračuje stejným způsobem, ale nejdříve zopakuje předcházející činnosti a pak přidá novou činnost ze své kartičky. Následující hráči dávají pozor, aby si všechny předcházející činnosti zapamatovali, a to i ve správném pořadí. Prohrává hráč, který první udělá chybu. Příklad hraní: První hráč řekne: „Dnes ráno jsem se probudil a brnkal jsem na kytaru.“ Druhý hráč řekne: „Dnes ráno jsem se probudil, brnkal jsem na kytaru a zavázal si botu.“ Třetí hráč řekne: „Dnes ráno jsem se probudil, brnkal jsem na kytaru, zavázal si botu a krájel okurku.“ Následující hráč řekne: „Dnes ráno jsem se probudil, brnkal jsem na kytaru, zavázal si botu, krájel okurku a sáňkoval.“ Tímto způsobem pokračují další hráči, dokud se někdo nesplete.

8. ŠROUBY DO HLAVY

Pro 2-4 hráče

Potřebujeme: karty s obrázky prostředí a kartičky s obrázky činností

Hráči si vylosují prostředí a položí je před sebe. Kartičky s obrázky činností vyskládejte lícem dolů na stůl. Množství kartiček určuje délku hry. Určí se pořadí hráčů. Začínající si vybere jednu z kartiček na stole, otočí ji a snaží se vymyslet, jestli je možné činnost na obrázku zažít v prostředí, jenž si vylosoval. Pokud se mu to povede a dokáže takovou situaci popsat, kartičku si nechá. V opačném případě kartičku vrátí na své místo otočenou rubem nahoru. Pokračuje další hráč. Ten si může vybrat již otočenou kartičku, pokud si myslí, že se mu hodí a popíše proč. Hraje se do vybraní kartiček. Vyhrává hráč s největším počtem kartiček. V této hře se fantazii meze nekladou. Hráči mohou vymýšlet i nejnepravděpodobnější situace, zvládnou-li ji hezky popsat a spoluhráčům se bude vysvětlení líbit, hráč kartičku získá.

9. KDY TO BYLO?

Pro 2-4 hráče

Potřebujeme: terčík se zobrazením denní doby, herní plán se čtyřmi herními plochami a kartičky s obrázky činností

Kartičky rozložíte viditelně lícem nahoru. Určete pořadí hráčů a ten, který je na řadě, roztočí šipku na terčíku, která se zastaví na určité denní době. Hráč mezi kartičkami vyhledá takový obrázek s činností, který se odehrává v určenou dobu, jenž šipka ukazuje. Pak popíše, co je na obrázku, ve které době se tato činnost děje a co po ní obvykle následuje. Kartičku si poté položí na svoji část herního plánu, na místo znázorňující tuto konkrétní denní dobu. Vyhrává ten hráč, kterému se jako prvnímu povede zaplnit svoji část herního plánu – tedy podaří se mu postupně na terčíku vytočit všechny čtyři denní doby a najít správné kartičky s odpovídající

činností.

10. BÁSNIČKA

Pro 2 a více hráčů

Potřebujeme: kartičky s předměty na bílém pozadí s oranžovou i zelenou zadní stranou

Hráči si z kartiček vylosují 3 a podle vylosovaných obrázků zkouší vymyslet básničku.

Příklad: vylosované kartičky – kolo, houska, šiška.

Básnička může znít třeba takto:

„Pojeďu na kole, do lesa přes pole.

Na cestu spadla šiška, kručí nám prázdná bříška. V batůžku mám housku, dám všem po kousku.“

Z počátku budou muset rodiče pomáhat a vymýšlet začátky veršů návodným způsobem, aby děti snadněji domyslely samy rýmy. S postupem času a nabývajícím zkušenostmi budou děti šikovnější a kreativnější při vymýšlení nových rýmů.

Kdo jako první vymyslí celou básničku, vyhrává.