



# ŠKOLA

# DESKOVOU

# HIROU



## ČTENÁŘSKÁ GRAMOTNOST A PREGRAMOTNOST

PaedDr. Eva Schneiderová  
Mgr. Jan Vodička



Česká pedagogická komora

## Úvodní slovo

### **Vážení pedagogové,**

velmi si vážíme Vaší snahy zpestřit dětem výuku zařazením deskových her. Brožurka, kterou jste vzali do ruky, se snaží podat základní přehled her použitelných především pro rozvíjení čtenářské gramotnosti, jsou zde uvedeny hry na rozšíření slovní zásoby či spojování rozličných slov netradičním způsobem, dále zde najdete hry, které podporují pozitivní vazby na knihy i čtenářství či napomáhají lepšímu porozumění textů. A to rozhodně není všechno. Hry totiž rozvíjejí široké spektrum schopností a je tedy možno cíleně vybrat hru ke konkrétní schopnosti dítěte, kterou chceme rozvíjet. Jde např. o rozvoj schopnosti komunikace, kdy je při hře potřeba vyjednávat s protihráči, děti se tedy učí vzájemné komunikaci či argumentaci. Dalším významným prvkem je jasné stanovení pravidel, která se děti učí při hraní dodržovat. Podle konkrétní hry pak může jít i o rozvoj kreativity, paměti, představivosti, empatie, práce pod časovým tlakem atd.

Cílem této brožurky není hry podrobně popsat, ale spíše poskytnout inspiraci a usnadnit Vám rozhodnutí, které hry byste mohli při své pedagogické práci využít. K některým hrám jsme navíc vytvořili i videonávody ([www.jaknahry.cz](http://www.jaknahry.cz)). Jsou zde zařazeny i hry, které je možno použít i při výuce dětí, které zcela neovládají český jazyk, případně při výuce cizího jazyka. Amos naší brožurou neprovází náhodou. Před bezmála čtyřmi stoletími jeho vzor prosazoval využití her (např. šachů, ale i karetních her) při výuce. Jsme hluboce přesvědčeni, že kdyby měl tehdy k dispozici podobné hry, jaké máme dnes, určitě by je ve výuce využíval. Mnohé hry se totiž dají považovat za učební pomůcky a práci s dětmi na vybraném tématu prohlubují a zrychlují, využití her jako doplňku ve výuce je totiž mnohem efektivnější a samozřejmě i zábavnější než třeba zadání cvičení navíc.



## Přehled zde uvedených her:

Brainbox Abeceda (Albi)  
Brain Storm (Piatnik)  
Co-Mix (Blackfire)  
Empatia (Albi)  
Když sním (Blackfire)  
Koncept (Blackfire)  
Krycí jména (Mindok)  
Kvído lčka (Albi)  
Memo-Palace (Piatnik)  
Pictureka (Hasbro)  
Přines si svou knihu (Mindok)  
Slovopád (Mindok)  
Směna (Cetl)  
Tabu (Hasbro)  
Tik Tak Bum Junior (Piatnik)  
Tipni si! (Albi)

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

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

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

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

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

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

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

### Škola deskovou hrou - Čtenářská gramotnost a pregramotnost

PaedDr. Eva Schneiderová, Mgr. Jan Vodička,

Mgr. Iveta Vodičková

Grafická úprava, ilustrace: Roman Kliský

2. vydání - Praha

Česká pedagogická komora, 2019

Náklad 1500 ks

ISBN 978-80-906494-4-6

Škola  
hrou



# Brainbox Abeceda



**Jak hra  
vypadá?**



Brainbox Abeceda je svižná, desetiminutová hra na procvičení paměti a pozorovacích schopností. Hra obsahuje 64 karet s obrázky od jednotlivých písmenek abecedy, krabice má tvar kostky.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- první hráč si vezme kartu z krabičky a otočí přesýpací hodiny
- po dobu přesýpání hodin (tj. 10 vteřin) se snaží důkladně prohlédnout obrázek
- poté předá kartičku dalšímu hráči a hodí kostkou
- podle čísla na kostce se vybere otázka, na kterou musí hráč odpovědět
- pokud hráč odpoví dobře, kartu si ponechá; při nesprávné odpovědi se karta vrátí
- vyhrává ten, kdo během 10 minut nasbírá nejvíce karet s písmenky





## To zmáknem...

- děti se hrou formou naučí či procvičí písmenka abecedy
- skvělá hra na soustředění a paměť
- rozvíjí pozorovací schopnosti



## Bonusy



- kartičky mají na jedné straně obrázek, na druhé 6 otázek
- kartičky jsou krásně vytvořené a barevné, děti zaujmou
- je možno je využít k řadě dalších aktivit
- jde typově o jednu z her „Brainbox“, kterých existuje velké množství

**Něco navíc**



# Brain Storm

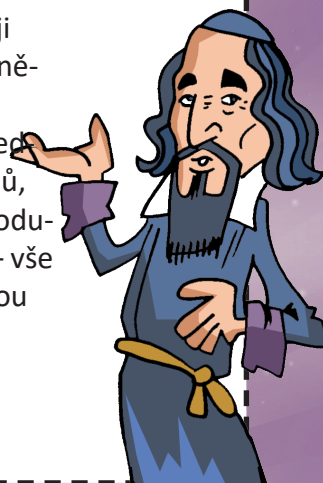
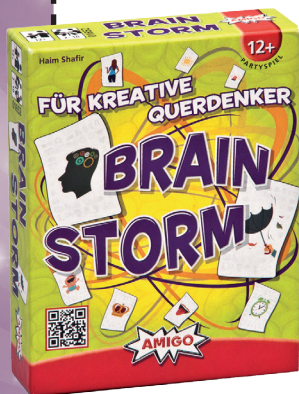


**Jak hra vypadá?**

Brain Storm je jednoduchá a svižná karetní hra, která rozvíjí kreativitu a rychlé rozhodování. Mezi devíti vyloženými kartami je třeba co nejrychleji

zvolit dvě a vytvořit mezi nimi nějaké spojení.

Nezáleží na tom, zda se bude jednat o přísloví, citáty, názvy filmů, hudebních skladeb, nebo jednoduše jen ustálená slovní spojení – vše je dovoleno, hlavní je, zda danou kombinaci schválí ostatní.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- na stůl se vyloží devět karet s obrázky
- hráči všichni najednou hledají spojení mezi kartami
- pokud proti navrženému spojení ostatní nic nenamítají, hráč si karty bere
- pole se pak znovu doplní do počtu devíti karet, hraje se do vyčerpání karet
- vyhrává hráč s nejvyšším počtem karet





## To zmáknem...

- karty nabízí velký prostor pro kreativitu
- hra má jednoduchá pravidla, ale nevymezuje žádné mantinely, co uznat a co ne
- učí pracovat pod časovým tlakem



## Bonusy



- hra obsahuje 120 karet s jednoduchými obrázky
- vhodné i pro 1 hráče, který má chuť si jen tak pohrát se slovíčky a snaží se je spojit

**Něco navíc**

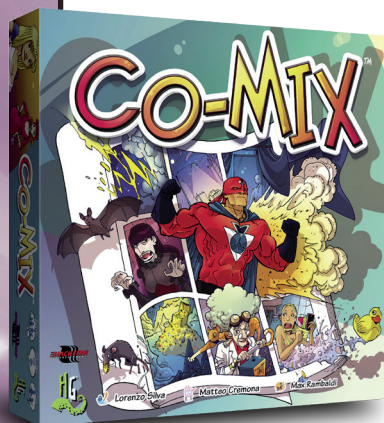




# Co-Mix



**Jak hra vypadá?**



Co-Mix je hra o vyprávění příběhů. Budete vytvářet příběhy kombinováním jednotlivých karet, a tím vytvoříte plnohodnotnou stranu komiksově knihy.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- hráči pracují se sadou karet, s různými komiksovými obrázky
- úkolem je v krátké době vymyslet nějakou jednoduchou zápletku a zkombinovat své obrázky tak, aby vznikla strana komiksu
- následně své příběhy prezentují ostatním, kteří je ohodnotí





## To zmáknem...

- hra aktivuje představivost a kreativitu hráčů
- práce pod časovým tlakem
- zpracování příběhu a jeho prezentace



## Bonusy



- karty obsahují širokou paletu postav, aktivit i prostředí, je možné je využít na řadu dalších aktivit
- s ohledem na typ obrázků doporučujeme hru spíše pro žáky 2. stupně ZŠ

**Něco navíc**



# Empatia



## Jak hra vypadá?



Původní česká hra, obsahující 68 velkých karet se snovými obrazy. Dalším kladem je, že se jedná o naprosto nekonfliktní hru, která má navíc opravdu hezké grafické zpracování, neboť o její ilustrace se postarala česká výtvarnice Marie Brožová, jejíž projev ke hře skvěle sedí.

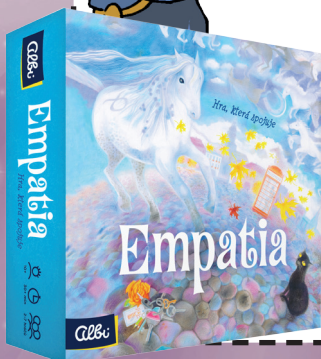


## Jak na to?

## Pravidla hry



- hra nabízí dvě varianty - základní a kooperativní
- při základní hře všichni odhadují, které z nabídnutých karet se budou aktuálnímu hráči nejvíce líbit
- za svůj výběr v případě úspěchu obdrží hráči bod (hraje se do 30 bodů)
- při kooperativní verzi se vyloží 12 karet, jeden z hráčů si tajně 3 vybere a vysloví dvouslovný název, který tyto karty nejlépe vystihuje; ostatní společně označí, které karty to podle nich jsou; v případě úspěchu získají body všichni společně
- hra končí po 10 kolech

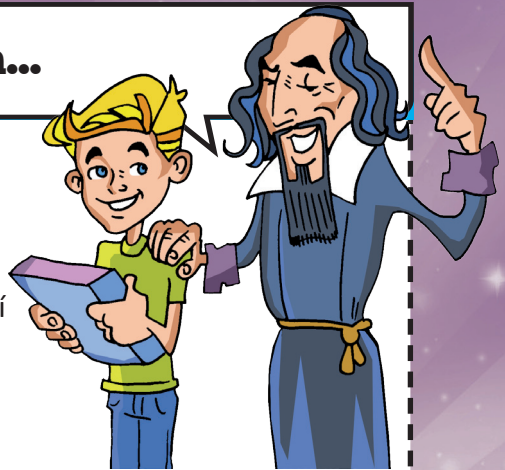






## To zmáknem...

- lepší poznání sebe i ostatních ve skupině
- rozvoj slovní zásoby
- vzájemná spolupráce a budování pozitivních vztahů



## Bonusy



- je to odpočinková hra založená na nádherné ilustrované grafice
- hraní je o pohodě, relaxu, nikoliv o soutěžení
- využití kartiček je mimořádně široké např. k popisu pocitů, také jako podklad k vyprávění příběhů, popisu snů a představ, jako indicie atd.

**Něco navíc**



# Když sním



6+



4-10



20 min

## Jak hra vypadá?

Dedukční hra Když sním vás zavede do snového světa plného fantazie a krásných obrazů. Jeden z hráčů v každém kole představuje snílka, který podle nápovědy ostatních hráčů hádá, jaký element je na kartách. Kouzlo hry spočívá v tom, že ostatní hráči mají tajně přidělené role víl, bubáků či rarachů. Víly se snaží svou nápovědou snílka přivést ke správné odpovědi, tj. napovídají správně, bubáci se naopak snaží, aby jeho odpověď nebyla správná a raraši usilují o to, aby jeho odpovědi byly rovnoměrně rozloženy mezi správné a nesprávné.

## Jak na to?

## Pravidla hry



- hraje se v několika kolech, každé je rozděleno na fázi noci a dne
- během noční fáze „snílek“ (hraje kolo poslepu) na základě jednoslovných nápověd hádá, co je na kartách
- ostatní hráči karty rozdělují podle toho, zda byly správně či nesprávně odhadnuty
- během „denní“ fáze se kolo vyhodnotí a rozdají se body
- nakonec „snílek“ musí zrekapitulovat své sny a vyjmenovat všechny elementy, které během noci hádal
- vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry



## To zmáknem...

- rozšíření slovní zásoby, logická spojení
- je to hra o fantazii, dedukci a paměti



## Bonusy



- graficky velmi pěkně zpracovaná hra
- lze hrát ve velkém počtu hráčů
- přináší celkem 110 snových karet, které jsou oboustranné a na každé straně obsahují dva elementy, tzn. že k dispozici máte na 440 elementů, s nimiž budete hrát



**Něco navíc**





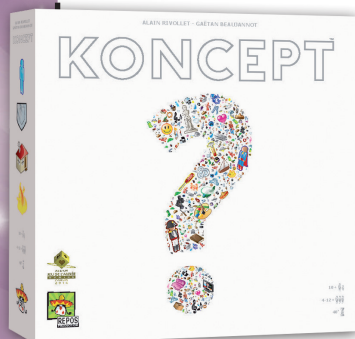
# Koncept



**Jak hra vypadá?**

Koncept je deduktivní hra, u níž se hráči snaží jen na základě graficky znázorněných symbolů přijít na to, jaký pojem má protivník na mysli. Nemusí jít nutně jen o předměty, ale i sousloví či osobnosti. Cílem hry

je uhodnout slovo/slovní spojení díky jeho udaným charakteristikám, které jsou však dány pouze graficky a lze si je tak vyložit více způsoby.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- dva hráči si vždy vyberou slovo či frázi (z nabízeného balíčku karet) a společně (jako tým) uvážlivě umísťují figurky ke grafickým charakteristikám na hrací desce (členové týmu mohou použít libovolný počet figurek a kostiček)
- ostatní hráči se dané slovo či frázi snaží co nejrychleji uhodnout
- hráči mohou hádat opakovaně; pokud nemohou přijít na správné řešení, je možné některé kostičky či figurky odstranit, případně vytvořit nápovědu jiným způsobem
- první hráč, který na základě grafické nápovědy odhalí slovo či frázi, obdrží dva vítězné body, body rovněž získá tým
- hráč, který získá nejvíce bodů, vítězí



## To zmáknem...

- slovní zásoba, logické propojování pojmů
- učíme se vytvářet „slovníkovou definici“ obsahu slov



## Bonusy



- cílem hry je uhodnout slova (sousloví) naznačená pomocí nápovědy ze symbolů – konceptu
- jednoduchá pravidla, která se dají vysvětlit během minuty (v pravidlech uvedeny názorné příklady)
- lze hrát i bez bodování a jen si užívat hádání a tvorbu nápovědy
- hra získala ocenění Hra roku 2014

**Něco navíc**



# Krycí jména



**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**



- připravíme 25 kartiček do plochy 5x5
- „šéf“ ví, které kartičky jsou jeho týmu a napovídá jedním slovem! a číslem, které určuje na kolik kartiček dané slovo „míří“
- spoluhráči postupně tipují karty
- při omylu tým končí
- tým, který první odhalí své tajné agenty (tj. své karty), vítězí







## To zmásknem...

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



## Bonusy



- lze hrát s téměř neomezeným počtem hráčů
- skvělé na seznamovací aktivity
- další varianty hry – Krycí jména s obrázky a Krycí jména Duet určená pro 2 hráče
- videonávod i na [www.jaknahry.cz](http://www.jaknahry.cz)

**Něco navíc**



# KVÍDO ÍČKA



**Jak hra vypadá?**

Hráči představují majitele obchodu s ovocem, který zboží třídí na tvrdé, které ještě musí dozrát, a zralé (měkké), které už je třeba rychle prodat, proto jej dají do košíku. Ovoce se třídí podle toho, zda je ve slově na kartičce tvrdé či měkké i/y.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- hra obsahuje 200 žetonů slov s vynechanými písmeny i/y po obojetných souhláskách
- do středu stolu položíme bedýnku, kam patří slova s tvrdým -y- a košík, kam se dávají slova s měkkým -i-
- každý hráč obdrží 10 žetonů ovoce a dá si je do komínku
- hráči postupně otáčejí žetony a musí určit pravopis slova (i/y)
- pokud hráč určí i/y nesprávně, vrátí si žeton dospodu komínku
- po určení se hráč pokusí žeton hodit buď do bedýnky (slova s y), nebo do košíku (slova s i), když se netrefí, vrátí žeton též zpět
- vyhrává hráč, který se jako první zbaví svých žetonů



## To zmáknem...

- zapamatování pravopisu vyjmenovaných slov a slov příbuzných
- rozvoj paměti
- rychlou reakci a jemnou motoriku



## Bonusy



- v příložené brožuře jsou další 2 varianty hry „Vyklopené ovoce“ a „Ovoce v rychlíku“
- součástí brožurky jsou všechny obrázky se správně napsanými slovy
- přínosem je, že součástí žetonu není jen slovo, ale též obrázek znázorňující význam slova

**Něco navíc**





# Memo - Palace



**Jak hra  
vypadá?**

Hra na trénink paměti a slovního projevu. Hráči schovávají zvířátka v zámku, ke každému schovanému zvířátku je třeba vymyslet krátký příběh. Když jsou všechna zvířátka ukrytá, začnete je hledat, musíte si však vzpomenout nejen na to, kde jsou jejich úkryty, ale i na příběhy, které jste vyslechli. Čím více fantazie ve vašem příběhu bude, tím lépe! Výhodou má ten, kdo se při schovávání dobře soustředí a všimá si všech podrobností příběhu.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- hráči si berou žetony a umísťují je obrázkem dolů do některé místnosti zámku, ke každému si vymyslí krátký příběh
- když jsou všechny žluté žetony poschovávány, začíná hledání
- hráči si postupně berou modré žetony a snaží se najít stejné zvířátko schované někde v zámku a současně si zkouší vybavit daný příběh
- pokud hráč najde v zámku správné zvíře do dvojice, nalezenou dvojici si schová; pokud se obrázky neshodují, vrátí se žetony zpět a pokračuje další hráč
- hra končí, jakmile se podaří najít všechny dvojice; vyhrává hráč s vyšším počtem dvojic



## To zmáknem...

- procvičení paměti
- děti se učí vytvářet krátké příběhy, ale též se snaží je zapamatovat a zopakovat
- hra velmi vhodně buduje základy porozumění textu



## Bonusy



- hru je vhodné využívat v MŠ či v 1.- 2. třídě ZŠ
- existuje také kooperativní varianta hry „pozor příšera!“



**Něco navíc**



# PICTUREKA



6+

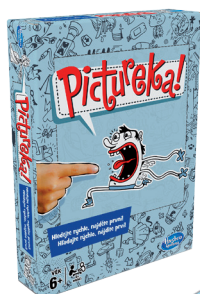


2 a více

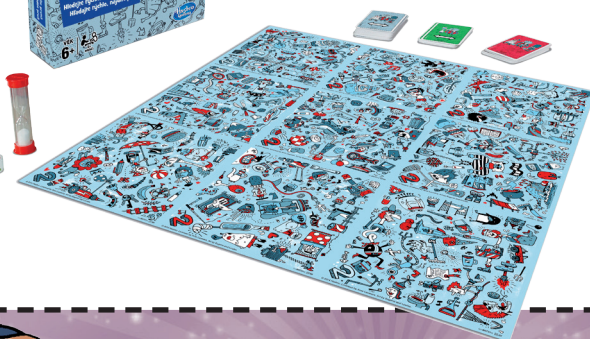


10-15 min

**Jak hra vypadá?**



Jedná se o hru procvičující především postřeh. Cílem hry je najít předměty z karet na hracích dílcích. Základní karty jsou přímo s konkrétními obrázky, které je potřeba najít, zelené a červené karty mají zadání tematické.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- rozložíme 9 hracích dílků do čtverce 3x3; karty se rozdělí do 3 hromádek podle barvy a položí se lícem dolů
- u červených a zelených karet je třeba si určit, kterou ze tří vrstev budete hrát
- ve variantě Kolem a kolem se odehraje několik kol vždy s jednou barvou
- ve variantě Mišmaš je třeba hodit kostkou, která rozhodne o tom, s jakou barvou karet se bude hrát
- cílem hry je získat kartu za nejrychlejší nalezení shodné kresby na hracím čtverci složeném z 9 dílků
- vyhrává hráč, který získá nejvíce karet, nebo jako první získá 6 karet





## To zmáknem...

- rychlost, postřeh
- orientace v prostoru, lateralita
- práce pod časovým tlakem



## Bonusy



- s kartami a destičkami lze vymyslet řadu dalších aktivit
- styl obrázků oslovuje pro běžné dětské hry netypickou cílovou skupinu

**Něco navíc**



# Přines si svou knihu



## Jak hra vypadá?

„Přines si svou knihu“ je nová hra pro knihomily a přátele netradiční zábavy. Každý hráč si vezme oblíbenou knížku a hra může začít. Vybere se náhodná karta z nabídky a pak hráči rychle listují vybranou knihou, aby vyhověli zadání a našli co nejvýstižnější a nejtipnější příspěvek. Hru lze hrát s jakoukoli knihou a s jakoukoli skupinou a určitě přinese spoustu zábavy a možná i něco navíc. Podtitul knihy zní: Hra o vypůjčených větvích.



## Jak na to?

## Pravidla hry



- hráč otočí horní kartu z balíčku, vybere si frázi a přečte ji nahlas, poté začnou ostatní hráči hledat ve svých knihách text nejlépe vystihující vybranou frázi
- první z hledajících, který nalezne vhodný text, to nahlas oznámí a spustí stopky
- hráč, který vybíral frázi, určí nejvýstižnější či nejtipnější text a odmění autora kartou
- když některý hráč získá 3 vyhrané karty, všichni si navzájem vymění své knihy
- hra trvá, dokud jeden z hráčů nenashromáždí požadovaný počet karet, čímž zvítězí



## To zmáknem...

- orientace v textu, postřeh
- rychlost čtení
- hra vede k podpoře čtenářství, ale i k podpoře čtení s porozuměním



## Bonusy



- hra se dá hrát i s větším počtem hráčů
- pro mladší děti je možné vybrat karty s jednodušším zadáním, např. ze začátku hledají jen slova



**Něco navíc**





# Slovopád



**Jak hra vypadá?**

Hra má originální herní plochu, která umožňuje po zahraném kole použít písmena „zamést do podzemí“. Hráči se všichni najednou snaží co nejrychleji sestavit slova z písmen, která jsou aktuálně vylosována. Úkolem je složit

co nejhodnotnější slova, hodnotí se co nejdelší slovo, ale důležitá je zde i rychlost.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- 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 následně využije některý ze 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)





## To zmáknem...

- skládání slov z písmen
- podporuje rozvoj slovní zásoby
- učí přemýšlet pod časovým tlakem



## Bonusy



- hra je vhodná pro začínající hráče i rodiny s dětmi a ocení ji i zkušení hráči slovních her
- hra má další varianty
- herní propriety pedagog snadno využije k řadě vlastních aktivit
- vhodná zejména do hodin českého jazyka – procvičování slovní zásoby

**Něco navíc**



# Směna



**Jak hra vypadá?**

Základem hry je pohádkový příběh o bratřech a sestřích. Každý z nich má jiné řemeslo – mlynář, švec, švadlena a selka. Cílem hry je získat od každého z nich to, co vyrobili. K úspěchu potřebujete správné rozhodování, musíte umět o vše požádat a také poděkovat za to, co dostanete.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- hra obsahuje 4 herní pěnové puzzle ve 4 různých barvách (puzzle stejné barvy patří jednomu řemeslu, barva je shodná se zhlavím oboustranných karet)
- ideální počet hráčů jsou 4, ev. 2 (pak má každý hráč 2 puzzle)
- pokud padne hráči na kostce jeho nebo bílá barva, může požádat kohokoli z ostatních hráčů o směnu (1 část jejich puzzle, za kterou mu dá svůj dílek puzzle)
- pokud padne na kostce barva spoluhráče či černá barva, hráč nehraje
- cílem hry je první sestavit puzzle ze 4 různě barevných dílků





## To zmáknem...

- komunikace, vyjednávání a argumentace
- základy slušného chování (poprosit, poděkovat)
- jemná motorika



## Bonusy



- puzzle jsou vyrobeny ze speciální patentované pěny, kterou lze prát v pračce či umýt v myčce; je zcela zdravotně nezávadná, vhodná pro děti od kojeneckého věku
- součástí hry je pohádkový příběh a také básnička
- hra obsahuje též ergoterapeutickou příručku, která ukazuje, jak jednotlivé dílky využít jako hmatové pomůcky, např. pro děti po dětské obrně, s opožděným psychomotorickým vývojem, s poruchami učení aj.

**Něco navíc**



# Tabu



**Jak hra vypadá?**



Jedná se o zábavnou hru, která pomáhá zajímavým způsobem rozšiřovat slovní zásobu. Hráči mají popsat slovo na kartě tak, aby jej spoluhráči uhádli. Nesmí však při tom použít žádné z uvedených tabuizovaných (tj. zakázaných) slov, nebo budou vypískáni. Hra obsahuje 260 karet s různými slovy, přesýpací hodiny a píšťalku.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- hrají 2 týmy, na začátku hry si každý tým vybere, jakou barvu budou mít slova, s nimiž budou hrát
- cílem je, aby tým ve vymezeném čase uhádl, jaké slovo je napsané na kartičce; napovídající hráč z týmu však má na kartě též napsáno, jaká slova při popisu použít nesmí, tj. jaká slova jsou tabu
- hráči druhého týmu hlídají, aby tabuizovaná slova nepoužil (nesmí se též gestikulovat, používat zkratky, vydávat neartikulované zvuky aj.)
- za každou správně uhádnutou kartu získá tým bod; pokud neurčí slovo, či je vypískán, získá bod tým soupeře



## To zmáknem...

- slovní zásoba
- identifikace příbuzných slov
- postřeh, práce pod časovým tlakem



## Bonusy



- je možné zapojit velké množství hráčů
- kartičky lze využít k jiným aktivitám
- velmi jednoduchá pravidla

**Něco navíc**





# Tik Tak Bum Junior



**Jak hra vypadá?**

Tik Tak Bum Junior je zábavná slovní hra podporující kreativitu, spontánnost a rozvoj slovní zásoby. Děti mají za úkol vymýšlet slova, která mají spojitost s obrázkem na kartě. Ve hře se nejprve nastartuje elektronická bomba, o které nikdo neví, jak dlouho bude tikat. Hráč zapne



bombu, odkryje kartu, řekne slovo, které souvisí s obrázkem na kartě a předá rychle tikající bombu dalšímu hráči, aby mu nevybuchla v ruce.



**Jak na to?**

**Pravidla hry**



- odkryje se první karta s obrázkem a hráč, který má v ruce bombu, musí říct rychle slovo, které souvisí s daným obrázkem
- pokud řekne správné slovo, předá bombu rychle dál
- hráči se pak střídají, dokud bomba tiká (podmínkou je neopakovat stejná slova)
- jakmile bomba vybuchne, musí si hráč, který ji právě držel, ponechat kartičku s obrázkem (jako trestný bod)
- poté se bomba opět nastartuje a celý koloběh začíná nanovo
- vyhrává hráč, který nasbírá nejméně karet (trestných bodů)



## To zmáknem...

- rozšíření slovní zásoby
- tematické zařazení slov
- práce pod časovým tlakem



## Bonusy



- karty jsou nadepsány ve čtyřech jazycích (českém, slovenském, anglickém a německém), hra je proto vhodná i pro cizojazyčné žáky či jazykové školy
- existují další verze hry
- samotnou bombu lze využít v hodinách k rychlému opakování či procvičování

**Něco navíc**



# Tipni si!



## Jak hra vypadá?

Jednoduchá vědomostní hra, u které se dobře pobavíte. Nejedná se totiž o klasickou vědomostní hru. Ve hře tipujete číselný údaj (rychlost, délku, výšku, hmotnost nebo třeba letopočet). Pokud si svým tipem nebudete jistí, můžete si vsadit na svého soupeře! Ve hře najdete 1188 otázek rozdělených do 6 okruhů: společnost, fauna a flóra, věda a technika, stalo se, sport a různé.



## Jak na to?

## Pravidla hry



- první hráč vybere kartu s otázkou z jednoho ze 6 okruhů a přečte ji nahlas
- ostatní hráči následně napíšou svůj tip na právě přečtenou otázku
- všechny odpovědi se naráz otočí a hráči sázejí na toho, o kom si myslí, že jeho tip by mohl být nejbližší pravdě
- poté se zveřejní správná odpověď a přidělí se body





## To zmáknem...

- při hře se procvičuje porozumění čtenému textu
- lze ji též využít pro nácvik odborné debaty



## Bonusy



- hru lze hrát po úpravě s velkou skupinou
- vhodná i pro ty, kteří se obávají vědomostních her (stačí si jen dobře tipnout)
- velké množství zajímavých, mnohdy i vtipných otázek; dle potřeby možno doplnit o otázky z právě probírané látky
- u všech odpovědí je uveden zdroj

**Něco navíc**

