

Návod k našim výukovým hrám

CZ

Cílem našich her je mít zábavu při hře a přitom se něco naučit, případně si naučené vědomosti posílit. Hra je vhodná pro jednoho až šest hráčů a hraje se u stolu. Čím více hráčů, tím větší je zábava. Obtížnost lze zvýšit tím, že hráči dostanou více než jeden herní obrázek, případně i kombinovaný s našimi dalšími výukovými hrami.



Jak hrát jako video:

Varianta 1, Rychlost:

Tato varianta je vhodná pro hráče s přibližně stejnou úrovní dovedností, zde se hraje soutěžně.

Pro každého hráče je potřebný jeden herní obrázek, zbývající se odloží stranou. Nejprve se z něj vyjmou malé kartičky, dobře se zamíchají a položí obrázkem dolů do prostřed stolu, tak, že bílou stranou s textem je nahoru. Herní obrázky se také rozdají hráčům obrázkem dolů, kteří si ještě nesmějí prohlédnout řešení.

Na pokyn nejstaršího hráče otočí všichni hráči najednou své herní obrázky, aby byla vidět řešení, a začnou co nejrychleji hledat odpovídající úkolové kartičky. Hráč, který najde správnou kartičku, ji položí do svého herního obrázku. Pro kontrolu, zda byl úkol správně vyřešen, slouží obrázek na přední straně. Hráč, který jako první správně naplní svůj herní obrázek, je vítězem. Ostatní hráči hrají ještě o další místa.

Varianta 2, Každý může vyhrát:

Tato varianta hry je vhodná pro hráče s různou úrovní dovedností, protože o výsledku rozhoduje štěstí, kterou kartu si hráč vylosuje.

Pro každého hráče je potřebný jeden herní obrázek, zbývající se odloží stranou. Kartičky se z něj vyjmou a vloží do přiloženého bavlněného sáčku.

Začíná nejmladší hráč. Dostane pytlík s kartičkami. Hráč, který má pytlík, vytáhne kartu a nahlas přečte zadní stranu karty. Hráč, který má v herním obrázku výsledek, ho nahlas řekne, získá kartu, položí ji do svého herního obrázku, dostane pytlík a může jako další losovat. Pokud se hráč zmýlí (poznáte to podle toho, že obrázek nesedí), musí položit tuto kartu na stůl a ostatní hráči hledají správné řešení. Jako trest musí hráč vložit další kartu, kterou má případně již v jeho herním obrázku, zpět do pytlíku. Vítězem je hráč, který jako první dokončí svůj herní obrázek, ale hra pokračuje, dokud v pytlíku nezůstanou už žádné karty.

Varianta 3, Učení samostatně:

Dospělý určí, kolik úkolů má být vyřešeno, vyjme karty, položí je obrázkem dolů na stůl a zamíchá. Školák řeší úkol, vloží kartu na správné místo a může se při tom sám kontrolovat - pokud obrázek sedí, úkol je správně vyřešen. Případně je třeba kontrolovat, zda není podváděn a úkol nebyl vyřešen jako puzzle.