

# HRAJEME SI A JE NĀM DOBRĚ!



Hrát si či  
nehrát...?

**Název publikace:** Hrajeme si a je nám dobře  
aneb hrajme deskové, karetní a kostkové hry ve výuce

**Autor:** Petr Kovář

**Grafická spolupráce:** Milan Lesniak

**Vydavatel:** Ostravská univerzita, Pedagogická fakulta

**Místo vydání:** Ostrava

**Rok vydání:** 2026

**Vydání:** 1.

**ISBN:** 978-80-7599-535-3 (online ; pdf)

**Licence:** CC BY-NC 4.0

## Poděkování



Chtěl bych upřímně poděkovat paní docentce Aleně Seberové za to, že mi umožnila začít učit na Pedagogické fakultě Ostravské univerzity, je mým mentorem a velkým podporovatelem v mých školních aktivitách. Velký dík také patří mé ženě a dvěma dcerám za to, že byly mými prvními spoluhráči v mnoha hrách a přispěly svými cennými připomínkami a náměty. A nakonec bych chtěl poděkovat všem svým dětem, které jsem učil a učím na základní škole a se kterými jsem všechny zde popisované hry hrál a zažíval díky tomu mnohá dobrodružství v rámci každodenního vyučování.

Petr Kovář

## Obsah

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Hravý úvod .....                                       | 5  |
| Co je to hra .....                                     | 5  |
| Didaktická hra očima vědců .....                       | 6  |
| Hra jako součást vyučovací hodiny .....                | 7  |
| Existuje ideální hra? .....                            | 11 |
| A musím si hrát? .....                                 | 11 |
| Rozdělení her .....                                    | 12 |
| A hrajeme! .....                                       | 12 |
| Financování a budování zásobníku her .....             | 15 |
| Vytvořme si vlastní hru .....                          | 17 |
| AI jako velký pomocník .....                           | 18 |
| Kostky, figurky, žetony a další doplňky .....          | 21 |
| Zásobník her pro 1. - 3. třídu .....                   | 21 |
| Hry do hodin MATEMATIKY .....                          | 22 |
| Hry do hodin ČESKÉHO JAZYKA .....                      | 22 |
| Obchody kamenné a internetové .....                    | 23 |
| Kamenné obchody .....                                  | 23 |
| Internetové obchody .....                              | 23 |
| Malá hra na závěr .....                                | 24 |
| Použité zdroje a literatura: .....                     | 26 |
| Hry do hodin MATEMATIKY .....                          | 27 |
| Hry pro rozvoj vnímání geometrických tvarů .....       | 27 |
| Hry pro rozvoj vnímání plochy a prostoru .....         | 28 |
| Hry pro rozvoj logického myšlení .....                 | 32 |
| Hry pro rozvoj vnímání logických a číselných řad ..... | 36 |
| Hry pro rozvoj počítání do 10 .....                    | 40 |
| Hry pro rozvoj počítání do 20 .....                    | 42 |
| Hry pro rozvoj počítání do 100 .....                   | 45 |
| Hry pro rozvoj počítání do 1 000 .....                 | 49 |
| Ostatní hry .....                                      | 50 |
| Hry do hodin ČESKÉHO JAZYKA .....                      | 52 |
| Hry pro rozvoj zrakového vnímání .....                 | 52 |
| Hry pro rozvoj paměti .....                            | 53 |
| Hry pro rozvoj chápání významu slov .....              | 54 |
| Hry pro rozvoj vnímání hlásek, slabik a slov .....     | 57 |

|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Hry pro rozvoj čtenářských dovedností .....                                | 61  |
| Hry pro rozvoj tvoření vět a příběhů a vyprávění podle série obrázků ..... | 62  |
| Hry pro výuku a chápání vyjmenovaných slov .....                           | 64  |
| Hry pro opakování pravopisu druhé třídy .....                              | 65  |
| Hry pro výuku a chápání slovních druhů .....                               | 67  |
| Ostatní hry .....                                                          | 69  |
| Abecední seznam her .....                                                  | 72  |
| Příloha č. 1 .....                                                         | 77  |
| Příloha č. 2 .....                                                         | 78  |
| Příloha č. 3 .....                                                         | 79  |
| Příloha č. 4 .....                                                         | 80  |
| Příloha č. 5 .....                                                         | 82  |
| Příloha č. 6 .....                                                         | 83  |
| Příloha č. 7 .....                                                         | 84  |
| Příloha č. 8 .....                                                         | 85  |
| Příloha č. 9 .....                                                         | 86  |
| Příloha č. 10 .....                                                        | 87  |
| Příloha č. 11 .....                                                        | 88  |
| Příloha č. 12 .....                                                        | 89  |
| Příloha č. 13 .....                                                        | 90  |
| Příloha č. 14 .....                                                        | 91  |
| Příloha č. 15 .....                                                        | 92  |
| Příloha č. 16 .....                                                        | 93  |
| Příloha č. 17 .....                                                        | 94  |
| Příloha č. 18 .....                                                        | 97  |
| Příloha č. 19 .....                                                        | 99  |
| Příloha č. 20 .....                                                        | 100 |
| Příloha č. 21 .....                                                        | 102 |
| Příloha č. 22 .....                                                        | 105 |
| ŘEŠENÍ .....                                                               | 123 |
| Literatura: .....                                                          | 130 |
| Obrázky: .....                                                             | 131 |

## Hravý úvod

Hrajete si rádi? Pokud jste na tuto základní otázku odpověděli ano, pak je tato kniha určena právě pro vás. Pokud však byla vaše odpověď záporná, pak knihu rozhodně nezavírejte! Na následujících stránkách se vás pokusím přesvědčit o tom, že hra má ve vyučování své právoplatné místo. Ostatně, kdo by si alespoň občas rád nehrál?

### Co je to hra

Malý pejsek se šťastným výrazem v oku peláší za hozeným míčkem. Po dosažení jej střídavě kouše, ždouchá do něj čumákem, postrkává všemi směry, a nakonec přináší svému páníčkovi. Tento proces se opakuje do té doby, dokud pes nebo pán neztratí o tuto činnost zájem, což může trvat několik sekund, ale také dlouhé desítky minut. Pán si se svým pejskem **hraje** a pejsek si **hraje** se svým pánem. Co zažívají? Jsou šťastní a spokojení, jsou spolu, učí se a zdokonalují, trénují, smějí se a rozhodně je tato činnost baví. Oni si totiž **hrají!** Hrají si a je jim dobře.

Co by pejsek dělal, pokud by si nehrál? Pravděpodobně by se nudil. Je možné, že by tak trochu „zlobil“, okusoval tulipány, vyhrabával záhony, proháněl sousedovy slepice, či působil příkoří někomu jinému. Pokud si místo pejska dosadíme malého chlapce, zjistíme, že bude-li si moci hrát, rozhodně nebude mít čas a chuť vztekle házet hračkami, trápit mravence či rozbíjet okna. „*Trávení času hrou je rozhodně mnohem lepší než z nudy páchat zlo.*“ (<https://citaty-motta.cz/kdo-pronesl-poprve-citat-kdo-si-hraje-nezlobi/>)

Hra má kouzelnou moc. Dokáže posadit k jednomu stolu lidi, kteří nemluví stejnou řečí, jsou zcela rozdílného věku, vzdělání i zájmů, a přesto spolu mohou zažít báječné chvíle. Hra také přináší poznání. A to je pro nás učitele důležitý aspekt, který možná obhájí použití her ve vyučování a nahlodá váhající kolegy. Srdce moderního pedagoga pak jistě zaplesá, protože při hře lze také rozvíjet kooperaci, budovat postoje nebo tříbit strategické uvažování. Je mnoho důvodů, proč hrát hry.

V této publikaci se budu výhradně věnovat hrám deskovým, karetním a kostkovým, které lze většinou volně zakoupit v obchodech. Některé hry zde nabízené jsou autorské, a u těchto je samozřejmě možnost kopírování zdarma pro potřeby hry v rámci

dětského kolektivu. Dále tedy kdykoliv budu hovořit o hře, pak mám na mysli výše zmíněné typy her. Možná bude některý čtenář zklamán tím, že zde nebudu hovořit o hrách čistě slovních či počítačových. O slovních hrách bylo již napsáno velmi mnoho výborných publikací a rozhodně doporučuji tento typ her s dětmi hrát. Navíc zde uváděné deskové, karetní a kostkové hry se slovům nevyhýbají. Hry na počítači, mobilu a tabletu také rozhodně mají své místo při vzdělávání, avšak dnešní děti ke hraní těchto her není třeba přemlouvat, protože se tak již děje. Lze jen doufat, že děti kromě „stříleček“ budou alespoň občas zkoušet třeba Minecraft.

### Didaktická hra očima vědců

V Pedagogickém slovníku J. Průchy, E. Walterové a J. Mareše se o didaktické hře dozvíme toto: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1998, s. 48).

L. Ďurič a M. Bratská zase uvádějí ve své Pedagogické psychologii, že didaktická hra je „*hra s naučným obsahem. Cílem didaktické hry je zábavnou formou rozvíjet poznávací procesy a intelektové schopnosti dítěte a rozšiřovat jeho znalosti. Didaktická hra má jasně vymezenou strukturu, která ji odlišuje od ostatních her a činností.*“ (Ďurič, Bratská a kol., 1997, s. 65).

Tolik k pohledu vědců. Zde uvedené definice velmi přesně vymezují pojem didaktická hra, ale dosti odbornosti. Mým cílem není přidávat další teoretické pohledy, ale naopak ryze praktické, které budou použitelné přímo v jednotlivých vyučovacích hodinách. Pro úplnost si ještě dovoluji uvést stanovisko umělé inteligence, která mi k pojmu didaktická hra napsala toto:

*„Didaktická hra je hra, která je speciálně navržena pro vzdělávací účely. Jejím účelem je poučit, naučit nebo poskytnout znalosti svým hráčům, když se zapojí do interaktivní hry. Tyto hry mohou pokrýt širokou škálu předmětů, od výuky jazyků po matematiku, historii, přírodní vědy a další. Cílem je učinit učení zábavné, poutavé a efektivní začleněním vzdělávacího obsahu a cílů do herních mechanismů.“ (ChatGPT)*

### Hra jako součást vyučovací hodiny

Pokud jsme přijali fakt, že hra do vyučovací hodiny patří, je na místě začít zvažovat, kdy hru zařadit a jakou část vyučovací hodiny by měla zaujmout. Hra může dobře posloužit v úvodu hodiny a nemusí to být jen tzv. zahřívací aktivita, ale může jít o hru, která uvede nové učivo. V ideálním případě vyvstane potřeba se něco nového naučit v jejím průběhu. Pokud se rozhodneme zařadit hru v prostřední části hodiny, může to být i z důvodu potřeby změny činnosti. Hra v závěru hodiny pak může mít funkci opakovací, ale i relaxační a zážitkovou. Hra tedy nemusí neustále přinášet všechny zmíněné výhody, na druhou stranu časté vřazení her bez přidané hodnoty by mohlo být spíše na škodu.

Mnohým kolegům se možná nyní honí hlavou neodbytná otázka: „Jak děti naučíme, to, co mám, když budu trávit hodiny hraním her?“

Pro odpověď se na chvíli vraťme do minulosti. Jste žákem první třídy a paní učitelka vám v matematice vypráví o číslech do pěti. Hodina plyne, vy posloucháte, počítáte příklady v pracovním sešitě, jednou za hodinu jdete k tabuli, kde něco (možná) řeknete či napíšete a nic vás nevyvede z rovnováhy. Pokud jste šikulka, hodinu v podstatě prospíte. Pokud vám učení moc nejde, nebo třeba trpíte poruchou učení, pozornosti či chování, možná nestíháte a jste otrávení. Teď si však představte, že paní učitelka uprostřed hodiny všem oznámí, že si zahrajete s kamarády ve skupinkách hru. Váš mozek okamžitě začne pracovat na vyšší výkon, protože budete chtít být ve skupině se svým kamarádem. Také by vás zajímala pravidla a určitě nechcete být ve hře poslední. Paní učitelka vás přiřadí do jedné čtyřčlenné skupiny, kde je alespoň jeden váš kamarád, takže se těšíte na to, co bude dál. Hra Bengál, kterou vybrala paní učitelka, má jednoduchá pravidla, je akční a zábavná. Po chvíli zjistíte, že musíte vyvinout poměrně velké úsilí, abyste získali kartičku se zvířátkem jako vítězný bod, a tak se

soustředíte a pracujete na nejvyšší výkon. Přestože je vám teprve šest let, nepláčete, pokud kartičku vyhraje i někdo jiný z vaší skupiny. Navíc se mnohdy od srdce zasmějete, protože hra je prostě zábavná. Než se nadějete, hra je u konce. Paní učitelka chválí všechny děti, které hrály podle pravidel a podařilo se jim získat alespoň jednu kartičku. Světe, div se, ve třídě není nikdo, komu by se to nepovedlo! Nikdo neřeší, že Lojzík má 10 kartiček, nejvíc ze všech a vy třeba jen dvě. Jdete si spokojeně s žákovskou knížkou pro krásné razítko za dobrou práci a vesele si jdete spočítat sloupeček do sešitu.

Zní vám to jako sci-fi? V žádném případě! V hodině jste přece spočítali spoustu příkladů, pracovali podle pokynů, zahráli si báječnou hru, která vaše matematické myšlení obohatila o postřeh a přidala na rychlosti, zasmáli jste se s kamarády a možná jste zjistili, že vám přibyl i kamarád nový. Už teď se těšíte na další hodinu matematiky, protože si chcete tu hru přeci zahrát znovu.

Shrňme si to. Dítě pracovalo, spolupracovalo, zlepšovalo se, učilo se, socializovalo se....

- ten výčet by mohl být ještě docela dlouhý. A přitom se paní učitelka ani tolik nenadřela. Místo sebe nechala pracovat děti, a to všechny najednou. Ona sama pouze během krátké chvilky rozdělila své žáky do skupinek, vysvětlila pravidla a pak jen pozorovala, jak všichni pracují. A to děti ještě netuší, že pozítří budou hrát další, úplně novou hru, tentokrát v českém jazyce. Paní učitelka tedy nejen vše naučila, ale její děti se na její hodiny budou těšit. A vše stihla!

Nyní se podíváme na několik příkladů z praxe, kdy a jak je možné zařadit vhodnou hru v konkrétní třídě. Pro ilustraci jsme zvolili třetí třídu v hodinách českého jazyka, kdy chceme děti naučit vyjmenovaná slova.

### Příklad první – hra v úvodu vyučování

Venku prší. Už při příchodu třetáků do třídy si všímáme, že jsou rozmrzelí, málomluvní a nejráději by si zalezli do peřin. Potřebují trochu probudit a také nažhavit, jinak hodinu českého jazyka prospí, zvláště pokud bychom je delší dobu uspávali svým hlasem. Volíme tedy hru Dobble s vyjmenovanými slovy, i když o nich ještě děti nic neví. Každý žák dostává svou kartičku a hledá si ve třídě kamaráda, se kterým se o tuto kartu utká. Vzduchem se šíří výkřiky společných slov z kartiček a poražení žáci si jdou pro kartičku novou a pouští se do dalších akcí. Původní letargie pomalu mizí, výkřiky jsou

intenzivnější, zejména s tenčí se hromádkou kartiček. Děti postupně usedají a my zatleskáme poslednímu hráči ve hře. Všichni jsou probuzení a plní očekávání. Některé děti zaujala slova z kartiček. Mnohá jsou méně známá, a tak si je zkoušíme navzájem vysvětlovat. Někoho zaujme, že se ve všech píše tvrdé y. Učitel se ujímá slova, připomíná obojetné souhlásky a vysvětluje, že to jsou slova vyjmenovaná. Znovu rozdává kartičky a děti se společně snaží najít slova, se kterými se již setkaly. Navrhne dětem systém, ve kterém pro nás bude jednodušší, když budeme zkoumat tato slova po skupinách a začneme s vyjmenovanými slovy po b. Slova si přečteme, vysvětlíme a prohlédneme i obrázky, které je zobrazují. Hodina plyne rychle kupředu. Po vysvětlení základního principu si děti ve dvojicích zkouší pomocí cvičení z učebnice zdůvodňovat v jednoduchých případech psaní i, y a pak si společně zkusíme jedno takové cvičení vypracovat i písemně. V závěru hodiny si pak každý vylosuje jedno vyjmenované slovo a zkouší jej namalovat. Se zvoněním všichni všechny obrázky na tabuli, aby je všichni viděli. Ospalost je pryč, hodina přinesla spoustu nového, všichni se jí účastnili a učitel se nepředřel.

### Příklad druhý – hra uprostřed vyučovací hodiny

Včerejší hodina přinesla našim třetákům vyjmenovaná slova. Na tabuli visí jejich obrázky z minulé hodiny. Vysvětlíme dětem, že alespoň v počátku bude pro ně výhodné naučit se řadu vyjmenovaných slov zpaměti. 8 až 10 dětí utvoří kruh a snaží se postupně říkat vyjmenovaná slova stále dokola. Kdo si není jistý, jedním okem mrkne na tabuli, kde jsou slova jako nápověda. Zjišťujeme, že některé děti již jsou schopny říct celou řadu zpaměti. Kdo chce, zkouší vše říct před ostatními. Při úspěšném pokusu zní třídou bouřlivý potlesk. Otvíráme sešit a každý si zkouší řadu slov napsat. Rychlejší žáci si pak navíc volí jedno ze slov a snaží se jej použít ve větě a větu napsat. Uprostřed hodiny zjišťujeme, že by to chtělo nějakou změnu. Hrajeme hru Dobble ze včerejška s tím, že už nám ta slova z kartiček jsou mnohem jasnější a my jim více rozumíme. Po Dobble nám zbývá asi patnáct minut. Tento čas věnujeme psaní příběhu, ve kterém se má objevit co nejvíce vyjmenovaných slov (Bystrá kobyla bydlela v Přibyslavi.). Některým dětem čas nestačí a my se domlouváme, že si příběh dokončí doma. Rychlejší spolužáci pak svým stejně rychlým kamarádům předčítají své dílo.

### Příklad třetí – hra na konci vyučovací hodiny

V dalších dnech pozorujeme, že děti již řadu vyjmenovaných slov po b zvládají a my zkoušíme hledat slova příbuzná. Využíváme učebnici i pracovní sešit, zkoušíme napsat první diktát s využitím našich nových znalostí. Po třiceti minutách jsme unaveni a spokojeně zjišťujeme, že jsme udělali kus práce. Je čas se odměnit hrou! Ve zbývajících 12–15 minutách tedy hrajeme Dobble, tentokrát hrají řady proti sobě a my tleskáme výhercům s nejlepším postřehem. Protože máme ještě chvíli čas, hrajeme další variantu hry Dobble ve skupinách. Zvonění někteří ani nevnímají, protože jsou do hry zabraní.

### Příklad čtvrtý – hra po celou vyučovací hodinu

Několik vyučovacích hodin jsme si pomocí různých činností osvojovali povědomí o vyjmenovaných slovech po b. Je na čase zahrát si hru Ypsilonie, která právě s vyjmenovanými slovy a slovy příbuznými pracuje. Na začátku hodiny rozdělíme děti na čtyři skupiny a každé přidělíme jiný hrací plán. Následuje vysvětlení pravidel a hra může začít. Děti, které mají výukové problémy, případně jsou horšími čtenáři, nehrají samy ale s kamarádem. Víc hlav víc ví! Čas plyne a děti intenzivně posunují figurky po hracím plánu, čtou kartičky, plní úkoly a postupně se přibližují k cíli. Pět minut před koncem hodiny dohraje první skupina, se zvoněním pak dvě další. Poslední skupina se rozhoduje, že hru dohraje o přestávce a zvládne u toho i částečně posvačit. Řada jejich spolužáků se zájmem sleduje, jak vše dopadne. Na závěr vysvětlíme dětem, že po dokončení výcviku všech skupin vyjmenovaných slov si zahrajeme dohromady jednu velkou hru o poklad na všech čtyřech spojených plánech. Po zjištění, že taková hra nám zabere určitě dvě vyučovací hodiny, jsou všichni natěšení a plní očekávání.

Ve čtyřech příkladech z vlastní praxe jsme si ukázali, že hru je možno zařadit v různých fázích hodiny, ba dokonce je možné hrát hru i celou hodinu. Role učitele je klíčová zejména v první fázi, kdy vysvětluje pravidla a pomáhá vytvářet skupiny. Později se stává pozorovatelem, rádcem a moderátorem. Vznikne-li při hře nějaký problém či nedorozumění, je jeho úkolem vhodně intervenovat. Podle mých zkušeností si však většinou děti poradí samy.

## Existuje ideální hra?

Zamysleme se nyní nad tím, jak by měla vypadat ideální hra. Někdo bude zcela jistě preferovat vzdělávací hodnotu – jsme přeci ve škole! Jiný kolega bude upřednostňovat využitelnost v praxi, další zase zábavnost, délku trvání či jednoduchá pravidla. Každý pak ocení zajímavé grafické zpracování, které bude působit motivačně, a všichni navíc budeme rádi, když bude hra finančně dostupná. Pokud by taková hra navíc posilovala morální hodnoty, budovala u žáků správné postoje a celkově posilovala dobré klima třídy, kdo by si ji nechtěl zahrát?

Zpátky na zem! Ideální hra neexistuje, mnohé se jí však alespoň přibližují. Pokud se však na ideální hru podíváme z jiného úhlu, pak můžeme také říci, že ideální hrou se může stát jakákoliv hra, kterou svým pedagogickým umem uvedl v život sám učitel. Správné načasování, zajímavá motivace a vhodně zvolený prostor udělá mnohdy zázraky. Kéž by každá hra, kterou se učitelé rozhodnou hrát se svými žáky, byla ideální!

## A musím si hrát?

Nemusím, ale můžu. A v tom je právě to kouzlo. Nabízím-li dítěti, že si teď může hrát, zcela určitě se bude více těšit např. na hru Ypsilonie, než když mu sdělím, že je čas doplnit sloupeček s vyjmenovanými slovy, aneb

## **TĚŠÍCÍ SE DÍTĚ = SPOKOJENÉ DÍTĚ = SPOLUPRACUJÍCÍ DÍTĚ.**

Z hlediska efektivity vzdělávacího procesu velká řada her bude navíc dítě nutit do mnohem vyššího pracovního výkonu, protože chce-li ve hře uspět, bude velmi často muset vyvinout větší úsilí a vytrvalost. I přesto se najdou děti, které si hrát nebudou chtít. Co teď? Máme je nechat v roli pozorovatele? Máme je ke hře donutit? Máme dítě potrestat nějakou nudnou činností na opačném konci třídy? Možná, že byste vymysleli další možnosti, co s takovým žákem. Zde bych doporučil velkou míru taktu. Je totiž nejprve naprosto zásadní zjistit, proč dítě nabízenou hru odmítá. Je možné, že dosud žádnou podobnou hru nehrálo a má jen obavy. V tom případě by možná stačil krátký přátelský rozhovor, podpora při prvních krocích ve hře a trocha povzbuzení. Jiným důvodem může být přítomnost jiného člena skupiny, se kterým dítě z nějakého důvodu hrát nechce. Není nic jednoduššího než umístit tohoto žáka do jiné skupiny.

Dítě také může nepochopit pravidla, případně se také může stát, že hru naopak hrálo mnohokrát a již jej nebaví. Ať už je důvod jakýkoli, rozhodně je třeba s dítětem mluvit a zjistit příčiny jeho nespokojenosti. V případě, že se dítě i přes vaši nejlepší péči rozhodne hru nehrát, doporučujeme se jej zeptat, co by místo hry chtělo dělat. Když mi jeden chlapec v hodině českého jazyka sdělil, že nabízenou hru hrát nechce a že by si raději četl ve své encyklopedii, nikdo neměl námitek a všichni si hodinu užili. Druhý den pak děti hrály jinou hru, a té se tento chlapec s radostí zúčastnil.

Pevně věřím, že při dodržení všech zásad a za přirozeného běhu věcí se budou děti chtít her zúčastňovat a že jim hra přinese spoustu pozitiv.

### Rozdělení her

Jak již bylo řečeno, budu se zde zabývat převážně hrami deskovými, karetními a kostkovými. O to, jaký je mezi těmito hrami rozdíl, zde psát nebudu, protože to každý kolega jistě ví. Dovolím si jen akcentovat některé výhody a nevýhody. Originální deskové hry zakoupené v obchodě jsou většinou dražší, ale mají výborné zpracování a děti velmi baví manipulace s herním materiálem, nemluvě o skvělém grafickém zpracování. Mnoho deskových her si také můžeme vyrobit sami a někdy dokonce mohou být autory samy děti. Karetní hry často přinášejí výhodu hraní ve větší skupině nebo možnost rozdělení hracího materiálu do několika skupin. Také jejich pořizovací cena bývá nižší. Hry s kostkami pak bývají finančně nejméně náročné a jejich výhodou je možnost jednoduchého, a navíc beztržného kopírování hracího principu a hraní i s neoriginálním materiálem. U některých her bude zapotřebí logického myšlení, jinde zase budou děti tříbit postřeh a u dalších pak rozvinou slovní zásobu. Ty nejlepší hry pak obsahují několik, nebo i všechny zmíněné možnosti. Veškeré detaily včetně konkrétních možností využití naleznete v kapitole **Zásobník her pro 1. - 3. třídu**.

### A hrajeme!

Pokud jsme tedy vnitřně přesvědčeni o prospěšnosti her ve vzdělávání, můžeme přejít k realizaci. Před každou hrou si vždy musíme uvědomit řadu okolností, se kterými musíme počítat, pokud chceme, aby hra měla očekávaný přínos. Jsou to zejména tyto:

- Zařazení vhodné hry

- Tvorba skupin
- Vysvětlení pravidel a jejich přizpůsobení konkrétní skupině
- Prostředí
- Hrací doba a fáze hodiny
- Vnější vlivy

## Zařazení vhodné hry

Před každým zařazením hry do vyučovací hodiny by měl pedagog vždy pečlivě zvážit, proč chce onu hru s dětmi hrát. Hra by do vyučování měla přinášet mnoho pozitiv. My o nich musíme vědět a být o nich také vnitřně přesvědčeni. Pokud jakoukoliv hru zařadíme do hodiny v nevhodnou dobu, případně zvolíme hru nevhodnou vzhledem k sledovaným cílům, věkové skupině či celkové náročnosti, velmi pravděpodobně nezískáme očekávaný přínos, ale můžeme navíc napáchat více škod než užitku.

## Tvorba skupin

Asi každý z nás zažil nepříjemné chvíle, kdy jsme byli nuceni při nějaké činnosti spolupracovat s někým, koho opravdu nemusíme. Pokud tato nemilá situace nastala jen výjimečně, pak jsme na vše brzy zapomněli. Byl-li onen žák agresivní, pak si velice pravděpodobně pamatujeme na jeho chování dodnes. Dětská agresivita je totiž jedním z největších nebezpečí při tvorbě skupin v rámci hraní her. Agresivní jedinec dokáže velmi rychle znechutit i sebelepší hru. Máme-li ve třídě někoho takového, měli bychom dobře promýšlet, kam jej umístíme, aby to bylo výhodné pro všechny. Ideální skupina je vyrovnaná po všech stránkách. Při hraní her to platí dvojnásob. Například pokud chceme, aby hra přinášela rozvoj určitých dovedností, rozhodně toho nedocílíme, když mezi pomalejší a méně nadané jedince umístíme nejbystřejšího žáka třídy. Pravděpodobnost frustrace u většiny poražených je velmi pravděpodobná. Ona pověstná „štika v rybníce“ pak mnoho neporoste, protože se na úspěch příliš nenadře. Bude tedy zcela na místě, když se v jedné skupině setkají „třídní géniové“ a ve druhé zase děti, které potřebují třeba jen o něco více času na rozmyšlenou. V rámci svých skupin pak budou mít všechny děti dostatečný prostor pro svůj zdravý růst. Pokud panuje ve třídě dobré klima, je nejlepším řešením střídání složení jednotlivých skupin,

protože se nemusíme obávat negativních reakcí mezi dětmi. Navíc je v tomto případě zaručena větší míra socializace.

### Vysvětlení pravidel a jejich přizpůsobení konkrétní skupině

Každá hra má svá pravidla. Je naprosto zásadní, aby tato pravidla učitel nejen dokonale znal, ale aby je byl schopen dětem dobře vysvětlit a také je modifikovat. Správné pochopení pravidel dává vysokou šanci na hladký průběh hry. Zejména u menších dětí můžeme nejprve hrát podle základních a nejnutnějších pravidel a teprve po jejich zvládnutí přidat další, je-li to nezbytné. Mnohdy je také žádoucí, aby byla pravidla upravena pro potřebu dané třídy nebo skupiny. Ale zpět na začátek tohoto odstavce. Kdo je zodpovědný za vysvětlení pravidel? Učitel! A kdo nese vinu za to, že někdo něco nepochopil? Zase učitel!

### Prostředí

Prostředí běžné třídy s lavicemi je každému jistě dobře známé. Lze tedy očekávat, že se většina her bude odehrávat v lavicích. Žákovská lavice jistě přináší řadu výhod, ale mnoho her je možné hrát i jinde. Nebojte se využít prostor na koberci vzadu za lavicemi. Někdy možná budete potřebovat přesunout židle i lavice. I to může pomoci. Vůbec se také nemusíte bát využít chodby, vestibul školy nebo školní dvůr a zahradu. Některé hry po tom vyloženě volají a případný zážitek umocní.

### Hrací doba a fáze hodiny

V kapitole [Hra jako součást vyučovací hodiny](#) jsou uvedeny čtyři příklady z praxe, kdy je z časového hlediska možno hru zařadit. Teď již víte, že hru je možné zařadit v libovolné fázi, ale učitel by měl vždy jasně vědět, proč konkrétní hru zařazuje v konkrétním čase. Při nedodržení určitých zásad se klidně může stát, že dobrý úmysl bude doslova dláždít cestu do pekel. Hra na začátku hodiny děti zcela vyčerpá a jim pak nezbydou již žádné síly na zbytek hodiny, kdy jste pro ně přichystali myšlenkově náročnou aktivitu. Nebo zařadíte na konec hodiny místo oddechové hry hru, která má složitá pravidla a děti již svou pověstnou čtvrthodinku pozornosti dávno vyčerpaly v dřívějších fázích hodiny, takže se vám nepovede všem vysvětlit pravidla. Každá hra má také určitou hrací dobu, která se může velmi lišit v různých skupinách i třídách. Je

dobré ponechat si určitou časovou rezervu, zejména pokud nemáme s konkrétní hrou dostatek zkušeností. Děti se určitě nebudou zlobit, pokud budou zajímavou a napínavou hru dohrávat o přestávce, ale opakovaně to rozhodně doporučit nelze. Stejně jako žáci tak i učitel má právo nebýt dokonalý a nesprávný odhad času potřebného pro hru je omluvitelný, pokud vše férově přiznáme a třeba dětem i nabídneme, že hru dohrají v další hodině, pokud to je možné.

### Vnější vlivy

Mezi vnější vlivy, které mohou ovlivnit průběh hry, patří mnoho nečekaných situací. Představte si, že jste v rozhodující fázi hry, všichni se pekelně soustředí a najednou se ozve školní rozhlas s nějakou „důležitou“ zprávou, třeba o výsledcích sběrové soutěže, nebo že se má na vrátnici dostavit služba na mléko. Někdy může místo rozhlasu narušit vaše hraní nic netušící kolega, který s vámi nutně a bezodkladně potřebuje něco řešit. Kolegu mnohdy můžete poprosit o posečkání, ale dovolíte si totéž v případě, že do třídy vstoupí váš ředitel třeba v doprovodu inspektora, ministra nebo prezidenta? Stejnou moc má i žák, kterého dovedl jeho rodič po návštěvě lékaře a který vám ještě navíc nutně právě teď potřebuje ještě něco sdělit. I náhlá změna počasí dokáže vyučovací hodinu narušit, natož hru. Samostatnou kapitolou jsou pak výpadky proudu a jiné živelné katastrofy.

### Financování a budování zásobníku her

Hry nejsou levná záležitost. Kde najít finance? Jak budovat zásobník her a které hry pořídit jako první? Tyto a mnohé další otázky jsou zde zcela na místě. O financích ve školství bychom mohli debatovat poměrně dlouho, ale s nejistým výsledkem. Raději nabídnu konkrétní možnosti, jak získat dostatečný počet her v reálném čase a mít tak možnost je zařadit do svých hodin.

Ve vysněném světě by to bylo jednoduché. Učitel je nejprestižnější povolání ze všech a stát štědře dotuje veškeré pomůcky, a tedy i hry. To by se nám opravdu líbilo. Stačilo by zajít za panem ředitelem, předat mu seznam her a za týden už otevírat balík z pošty. Zatím se jedná spíše o sen, i když možnost, že se vám podaří přesvědčit vedení školy, není nereálná. Uvědomíme-li si, že průměrná cena her, o kterých zde uvažujeme pro

naše potřeby, je necelých 400,- Kč, pak deset takovýchto her by znamenalo 4 000,- Kč. Mít k dispozici 10 dobrých her, které okamžitě můžeme aktivně začít používat, je v dnešním světě doslova dar z nebes a výborný start. Školní rozpočet by takovouto částku měl jednorázově ustát. Jinou cestou by byla možnost otevření kroužku deskových her. Získávání her do takového kroužku je pak možno i díky grantům a dotacím v rámci obce či EU. Tato možnost ale vyžaduje delší přípravu a trpělivost. Výhodou je možnost získání většího množství finančních prostředků, a tím pádem i většího počtu her najednou. Některé knihovny také nabízejí možnost vypůjčení her v rámci běžného provozu. Mnohdy je možné se setkat přímo s programy pro školy a školky, kdy je možno zapůjčit i větší množství her najednou v rámci jednoho skromného poplatku. Protože však žijeme v České republice a stojíme s nohama pevně na zemi, víme, že nejjednodušší a nejrychlejší cesta k úspěchu je pomocí naší vlastní aktivity. Mnoho dobrých a vhodných her, které bychom mohli zařadit do hodin, nalezneme ve vybavení školních družin, odkud bychom si je mohli zapůjčit. Své kolegy vychovatele také můžeme požádat o spolupráci a při příštím nákupu některé hry doporučit. Vzhledem k opakovanému růstu platů ve školství dnes již je možné alespoň občas zakoupit hru z vlastních zdrojů, vždyť některé hry lze pořídit i za necelých 200,- Kč. Jiné hry pak vyžadují pouze hrací figurky nebo kostky, které správný učitel prvního stupně stejně dávno má a využívá. Pokud má učitel dobrý a zdravý vztah s rodiči svých dětí, může také otázku financování her probrat v rámci třídní schůzky. Pokud by jednorázově každý rodič přispěl několika stokorunami, získá učitel alespoň pro začátek dostatek financí pro zakoupení několika her. Zajímavým způsobem by také mohlo být získávání finančních prostředků v rámci sbírání starého papíru nebo železného šrotu spolu s dětmi ze třídy či školy v rámci jednorázové kampaně. Zejména v počátcích rozhodně doporučuji prohledat internet, protože se zde nalézá obrovské množství her, hracích plánů a námětů, které jsou často ke stažení zdarma a také mohou sloužit jako inspirace. Z výše uvedené pestré palety možností si každý může vybrat tu svou nebo využít jejich libovolnou kombinaci. Každopádně je třeba mít na paměti, že budování zásobníku her je téměř nikdy nekončící a tvůrčí činnost, která mnohdy i samotného učitele podpoří v jeho kreativě, a nakonec možná i tvorbě vlastních deskových her pro děti své třídy.

## Vytvořme si vlastní hru

Při hraní her se může vyskytnout situace, kdy máme potřebu upravit nějaké pravidlo, případně hru zjednodušit. Jindy zase hru obohatíme o pravidlo nové. Výše popsané kroky většinou předcházejí prvním pokusům o vytvoření vlastní didaktické hry. A proč ne? Máme-li již zkušenosti s hraním didaktických her ve vyučování, dokážeme již dobře rozpoznat, co by naše děti v jednotlivých předmětech potřebovaly. Vytvoření vlastní hry a její úspěšná a opakovaná realizace by dle mého mínění měla být právem považována za vrchol v tomto oboru.

Jak začít? Ne každá hra musí být složitá a obsahovat spoustu herního materiálu. K prvním pokusům využijeme klasické kostky s šesti číslicemi. Hra bude pro dvě děti v lavici. Každé dítě hodí svou kostkou. Kdo bude mít větší číslo, vyhrává. Poražený může udělat dřep, oběhnout lavici, vítěz by mohl obdržet žeton atd. V dalším kole by pak mohli žáci po hzení kostek sčítat, odčítat, násobit čísla na kostkách. Šestistěnné kostky můžeme později nahradit jinými, můžeme přidat více kostek a také zvětšit skupinu hráčů. A teď to zkuste vy, milí čtenáři. Můžete si zvolit kostky šestistěnné i s více stěnami, stejně tak i jejich počet bude jen na vás. Vymyslete jednoduchou hru s kostkami, která bude mít jednoduchá pravidla a herní princip. Promyslete, co vaše hra dětem přinese, co se díky ní naučí nebo si zopakují.

Povedlo se? Blahopřeji, nyní si i vy hrajete a nezlobíte. Nepovedlo? Nevadí, protože v zásobníku her je možno nalézt mnoho jednoduchých i složitějších kostkových her, které možná odhalí váš kreativní potenciál v budoucnu.

Kdo není fanoušek kostkových her, může zkusit jednoduchou hru deskovou. Na papír stačí nakreslit několik vzájemně propojených políček, start, cíl a do každého políčka umístit text s jednoduchým úkolem či příkladem. Děti budou házet kostkou, posunovat figurky po herním plánu a plnit jednotlivé úkoly. Barevně si vaši deskovou hru mohou dotvořit samy děti v rámci výtvarné výchovy a vy získáte naprosto originální doplněk, který navíc udělá radost všem zúčastněným. Stejným způsobem si můžete vyrobit i své vlastní pexeso, pexetrio, nebo třeba i loto a kvarteto. Že by to bylo až tak jednoduché? Ano, je.

## AI jako velký pomocník

V předchozí kapitole jsem naznačil, jak by si každý učitel mohl jednoduše vymyslet a vyrobit didaktickou hru pro své žáky. K tomuto účelu je nyní možno velmi efektivně také využít kreativní nástroje umělé inteligence. Učinil jsem tedy pokus. Nejprve jsem „požádal“ ChatGPT o vytvoření obrázku, který by znázorňoval děti, které hrají didaktickou hru. Stejný úkol jsem pak zadal i nástroji s názvem Leonardo.Ai a výsledky jsou dle mého názoru velmi dobré, ale posuďte sami:



Po prvním úspěchu jsem se rozhodl nechat AI vytvořit didaktickou hru s konkrétním zadáním. V přírodovědě jsem aktuálně potřeboval, aby si děti lépe uvědomily rozdělení živočichů a upevnily znalost nových slov. Mé zadání tedy znělo jednoduše: „Vymysli karetní hru pro devítileté děti o živočiších“. Po pár vteřinách mi ChatGPT nabídl kompletní hru včetně pravidel. Uvádím ji zde bez jakékoliv úpravy:

**Název hry:** *Zvířecí království*

**Počet hráčů:** 2–6

**Věk:** 8+

**Délka hry:** 20–30 minut

## Cíl hry

Hráči se snaží získat co nejvíce bodů tím, že posbírají různé kategorie živočichů. Karty živočichů mají různé bodové hodnoty a speciální vlastnosti, které mohou ovlivnit průběh hry.

## Obsah balíčku karet

**1. Karty živočichů** (40 karet): Každá karta představuje jednoho živočicha a obsahuje obrázek, bodovou hodnotu a zajímavost o zvířeti. Zvířata jsou rozdělena do čtyř kategorií:

- **Savci** (např. lev, slon, delfín) – 2 body
- **Ptáci** (např. orel, sova, papoušek) – 3 body
- **Ryby** (např. žralok, kapr, losos) – 1 bod
- **Hmyz** (např. motýl, včela, mravenec) – 1 bod

**2. Speciální karty** (10 karet):

- **Král zvířat** – získáš 5 bodů navíc
- **Lovec** – můžeš si vzít kartu z balíčku jiného hráče
- **Přírodní katastrofa** – všichni hráči ztrácí jednu kartu
- **Záchrana ohroženého druhu** – dostaneš 2 body navíc k libovolné kartě
- **Týmová spolupráce** – hráč si může vyměnit kartu s jiným hráčem podle dohody

## Příprava hry

Karty zamíchejte a rozdejte každému hráči 3 karty. Zbylé karty položte lícem dolů doprostřed stolu jako dobírací balíček. Každý hráč si svou ruku schová tak, aby ostatní neviděli, co má.

## Průběh hry

**1. Tah hráče:** Hráči se střídají po směru hodinových ručiček. Během svého tahu hráč může:

- Vztít si jednu kartu z dobíracího balíčku a jednu kartu zahrát na stůl.

- Použít speciální kartu, pokud ji má, podle pravidel na kartě.

**2. Sbírání zvířat:** Hráči se snaží nasbírat karty živočichů do co nejvíce kategorií. Když hráč má alespoň jednu kartu z každé kategorie (savci, ptáci, ryby, hmyz), získá 5 bonusových bodů.

**3. Body a taktika:** Hráči mohou používat speciální karty, aby si zlepšili svou strategii nebo narušili strategii ostatních. Například mohou použít kartu *Lovec*, aby získali kartu od jiného hráče, nebo *Přírodní katastrofu*, aby všem ostatním hráčům ubrali jednu kartu.

### Konec hry

Hra končí, když jsou všechny karty z dobíracího balíčku rozebrány. Hráči pak sečtou body podle hodnot na kartách živočichů a bonusů. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

### Tipy

- Vyplatí se sbírat alespoň jednu kartu z každé kategorie, aby získal hráč bonusové body.
- Pokud hrajete s menšími dětmi, můžete zjednodušit pravidla a hrát jen se zvířecími kartami bez speciálních efektů.

Výsledek mě zcela ohromil. Vždyť během pár sekund vznikla před mýma očima didaktická hra do přírodovědy s jednoduchými pravidly, přiměřenou délkou hraní, a to vše na základě jednoduchého zadání! Samozřejmě bych tuto hru musel lehce doplnit a vylepšit, přesněji vymezit zadání, ale dobrý nápad je na světě. Stačilo by již jen vytvořit kartičky, případně i je by mohla vygenerovat AI. Pro nás učitele tento příklad jasně ukazuje, že nemusíme být nekonečně kreativní a trávit dlouhé hodiny výrobou jedné hry, ale můžeme efektivně využít svůj čas, pokud zapojíme do tvorby AI. Jen pro jistotu uvádím, že všechny programy jsem provozoval v bezplatném základním módu.

## Kostky, figurky, žetony a další doplňky

Při pravidelném zařazování didaktických her do každodenního vzdělávání velmi pravděpodobně brzy vznikne potřeba rozšíření herního materiálu, ať už z důvodu možnosti hraní více dětí najednou, nebo také úpravy pravidel. V dokonalém didaktickém světě by to také mohlo být i proto, že učitel vymyslel zcela novou hru. Ať je důvod jakýkoliv, pořízení dalších hracích kostek, figurek a dalších doplňků se určitě nebraňte, je to přirozený vývoj. Kromě klasických



šestistěnných kostek, kterých je na trhu nepřeberné množství, se nám budou hodit i kostky o menším či větším počtu stěn (4, 8, 10, 12, 20) a možná oceníte i kostky bez popisu. Co se týče figurek a různých žetonů, tak i zde je nabídka velká. V případě, že máme skromnější rozpočet, je možné většinu doplňků vyrobit svépomocí, případně zapojit do výroby děti v rámci pracovních činností. No nebyla by to krásná hodina, jejíž upoutávka by zněla: „Vytvoř si svou kouzelnou kostku“? Jste-li navíc počítačově zruční (a to určitě jste), pak zajímavou možnost přináší využití 3D tiskárny, jež na školách již dávno zdomácněly. Pro velké nadšence uvádím, že existuje možnost zakoupení celých sad hracích kostek v krásných kufříčích a je tedy jen na vás, která cesta bude ta vaše.

## Zásobník her pro 1. - 3. třídu

V zásobníku her naleznete praxí prověřené hry, které mají konkrétní přínos. Pro jednodušší orientaci jsou rozděleny na hry využitelné v českém jazyce a v matematice a dále do několika podskupin. U mnoha her je možné jejich využití opakovaně i ve vyšším ročníku. Zde uvádím hru vždy v ročníku, kdy je již vzhledem k věku pro děti hratelná a přínosná. Příliš nedoporučuji snižovat minimální věk, i když výjimky se najít dají. Například hru Ubongo 3D si prvňáčci opravdu neužijí a bude lépe, když budou hrát tuto hru až ve třetí třídě po absolvování předchozích a jednodušších variant této hry (Ubongo Junior, Ubongo Junior 3D a Ubongo).

Je možné, že některé hry se již brzy přestanou vyrábět a budou nahrazeny novými. Také zde nejsou zastoupeny všechny hry, které by se daly ve vyučování využít, čímž

ponechávám prostor pro objevování a kreativitu čtenářům této publikace. Nové hry navíc stále vychází!

### Hry do hodin MATEMATIKY

- Hry pro rozvoj vnímání geometrických tvarů
- Hry pro rozvoj vnímání plochy a prostoru
- Hry pro rozvoj logického myšlení
- Hry pro rozvoj vnímání logických a číselných řad
- Hry pro rozvoj počítání do 10
- Hry pro rozvoj počítání do 20
- Hry pro rozvoj počítání do 100
- Hry pro rozvoj počítání do 1 000
- Ostatní hry

### Hry do hodin ČESKÉHO JAZYKA

- Hry pro rozvoj zrkovného vnímání
- Hry pro rozvoj paměti
- Hry pro rozvoj chápání významu slov
- Hry pro rozvoj vnímání hlásek, slabik a slov
- Hry pro rozvoj čtenářských dovedností
- Hry pro rozvoj tvoření vět a příběhů a vyprávění podle série obrázků
- Hry pro výuku a chápání vyjmenovaných slov
- Hry pro opakování pravopisu druhé třídy
- Hry pro výuku a chápání slovních druhů
- Ostatní hry

## Obchody kamenné a internetové

Pokud si **hrajete a je vám dobře**, zcela určitě oceníte informace, ve kterých kamenných a internetových obchodech je možno hry zakoupit. V době vzniku této publikace bylo možno vybírat z pestré škály.

### Kamenné obchody

Pompo, Dráčík, Bambule, Knihy Dobrovský, Luxor, Albi, Hras, Svět her

### Internetové obchody

[www.svet-her.cz](http://www.svet-her.cz)

[www.hras.cz](http://www.hras.cz)

[www.fantasyobchod.cz](http://www.fantasyobchod.cz)

[www.modroocko.cz](http://www.modroocko.cz)

[www.megaknihy.cz](http://www.megaknihy.cz)

[www.alza.cz](http://www.alza.cz)

[www.albi.cz](http://www.albi.cz)

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

[www.spolecenske-hry.cz](http://www.spolecenske-hry.cz)

[www.svet-deskovych-her.cz](http://www.svet-deskovych-her.cz)

[www.tomovyhry.cz](http://www.tomovyhry.cz)

[www.smartgames.eu](http://www.smartgames.eu)

[www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz)

## Malá hra na závěr

Každá hra má svá pravidla, průběh ale také závěr. I my pomalu dobíháme do cíle. Pejsek si hraje se svým pánem a nezlobí, prarodiče si hrají se svými vnoučaty a nezlobí a děti ve škole hrají deskové, karetní a kostkové hry a také nezlobí. Díky tomu, že měly možnost pravidelně hrát vhodné hry ve vyučování, se teď do školy více těší a možná i přemýšlí, jakou hru pro ně jejich učitelé zase připraví. Díky pravidelnému začlenění kooperativních her do hodin dokážou nyní mnohem lépe strategicky uvažovat, pozorovat, vyjednávat a domlouvat se s ostatními. Díky postřehovým hrám jsou bystřejší a jejich reakce pohotovější. Hry se slovy obohatily jejich slovní zásobu a naučily je lépe používat svůj rodný jazyk. Logickým hrám pak možná vděčí za úspěšné řešení slovních úloh v matematice. Vše, s čím se děti při hraní her setkaly, je obohatilo, vytrénovalo a posunulo někam dál.

Susan Fountain ve své knize *Místo na slunci* píše: "Hrát si je pro člověka přirozené. Bylo by velkou chybou si myslet, že "hraní si" končí vstupem do školy. Děti by měly být vedeny k tomu, že i všední život se skládá z jednotlivých rolí a že hra, ať chceme či ne, prostě k životu patří. "Hrát si" znamená také možnost ověřit si sám sebe v různých situacích, odpoutat se od všedních starostí, načerpat nové síly a radost, zaměnit na chvíli životní soupeřivost a nevraživost za spolupráci. Hra přináší svobodu jednání, nové možnosti, tvůrčí realizaci, humor a pocit sounáležitosti." (Fountain, S., 1994, s. 23)

Cílem této publikace bylo nejen seznámit širokou pedagogickou obec s významem her ve vyučování na prvním stupni, ale také nadchnout současné i budoucí pedagogy pro aktivní hraní her přímo v hodinách. Pevně věřím, že i vy si nyní půjdete s dětmi hrát a nebudete zlobit!

Hrou se učím, poznávám,

nové věci zkoumám sám.

Barvy, tvary, čísla, slova,

pobaví mě zas a znova.

Skládám puzzle, kreslím, čtu,

pojd' si s námi zahrát hru!

(Vytvořeno pomocí ChatGPT)

## Použité zdroje a literatura:

- PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. Pedagogický slovník. 2. rozšířené a přepracované vydání Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-252-1.
- BRATSKÁ, Mária a Jozef PASTIER. Pedagogická psychológia: terminologický a výkladový slovník. Redaktor Viliam S. HOTÁR, redaktor Ladislav ĎURIČ. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1997. Edícia. ISBN 80-08-02498-4.
- FOUNTAIN, Susan. Místo na slunci: globální výchova pro děti 5-10 let. Praha: Tereza, 1994.
- ZAPLETAL, Miloš. Encyklopedie her: 1000 her v tělocvičně, na hřišti, na louce, ve městě, v terénu, v místnosti. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975.
- [https://cs.m.wikipedia.org/wiki/didaktická\\_hra](https://cs.m.wikipedia.org/wiki/didaktická_hra)
- <https://citaty-motta.cz/kdo-pronesl-poprve-citat-kdo-si-hraje-nezlobi/>
- ChatGPT
- Leonardo.Ai

## Hry do hodin MATEMATIKY

### Hry pro rozvoj vnímání geometrických tvarů

#### Swish junior

##### Období: 1. třída

Hra je určena pro nejmladší hráče. Cílem je spojit průhledné karty tak, aby došlo k propojení barevných symbolů. Vše si však hráči musí jen představit a teprve poté mohou konkrétní karty spojit. Hra má jednoduchá pravidla a není časově příliš náročná. Plastové karty jsou skvěle zpracované a dětem se velmi líbí.



Zdroj obrázku: [https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai\\_big/Swish\\_Junior-Material.jpg](https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/Swish_Junior-Material.jpg)

#### Swish

##### Období: 2. třída

Hra Swish je složitější variantou hry Swish Junior a má velmi podobné provedení. Základní pravidla jsou v podstatě stejná. Obtížnější je propojování tvarů. Vyšší úroveň je možnost propojení více než dvou karet najednou.



Zdroj obrázku: [https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai\\_big/Swish-Material.jpg](https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/Swish-Material.jpg)

#### Drop it

##### Období: 2. třída

Skvělá hra pro celou třídu. Hráči postupně vhazují jednotlivé tvary do herního stojánu a získávají za to body. Děti si při hraní této hry musí uvědomovat vlastnosti základních geometrických tvarů a chytře vybírat z nabízených možností. Kombinují nejen tvary, ale i velikost a barvu. Hra má několik variant a dokonale respektuje schopnosti i těch nejmladších hráčů. Je velmi přehledná a pěkně zpracovaná. Všichni jistě ocení, že je napínavá až do posledního tahu.



Zdroj obrázku: [https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai\\_big/5/5853\\_Drop\\_it-Hra.jpg](https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/5/5853_Drop_it-Hra.jpg)

## Dobble 1–2–3

### Období: 1. třída

Tato hra má jednoduchá pravidla. Každý hráč obdrží jednu kartu a po nalezení spolužáka s jinou kartou se snaží objevit symbol, který je na obou kartách stejný. Vítězem je ten, kdo nahlas správně tento společný symbol označí. Vzhledem k tomu, že se zde kromě čísel nachází základní geometrické tvary, je tato hra zařazena právě v této skupině her. Při pojmenování společného symbolu musí děti říct všechny informace. Nestačí tedy jen trojúhelník, ale modrý trojúhelník, červená čtyřka, žlutý kruh atd. Hra je vhodná i k procvičování číslic do 10. I zde je několik variant a je také možno upravit i získávání nových karet po prohraném souboji, takže hráč, který byl právě ve svém minisouboji neúspěšný, hru nekončí, ale jde si pro novou kartu. Velkou výhodou je možnost hraní po krátkou dobu, hra se dá odehrát během pár minut. Ze zkušeností však můžeme potvrdit, že děti jsou si schopné tuto hru užívat i 15 minut.



Zdroj obrázku: [https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai\\_big/dobble-cisla\\_material.jpg](https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/dobble-cisla_material.jpg)

## Hry pro rozvoj vnímání plochy a prostoru

### Dobble a Dobble Spot it

#### Období: 1. třída

Univerzální hra pro každou příležitost. Její výhodou jsou jednoduchá pravidla a hratelnost téměř v každé vyučovací hodině. Na internetu existuje velké množství odkazů na různé varianty této hry a také možnost vyrobit si své vlastní Dobble s obrázky i se slovy.



Zdroj obrázku: <https://img-cloud.megaknihy.cz/278922-original-1/d25e08300ad2ed1aadam355a0ad4f199/dobble-spolecenska-hra.jpg>

## Exacto

**Období: konec 2. třídy**

Hra si klade za cíl trénovat u malých dětí odhad vzdálenosti. Vzhledem k velmi jednoduchým pravidlům je možno hrát hru téměř okamžitě.

Hra je vhodná zejména do hodin geometrie.



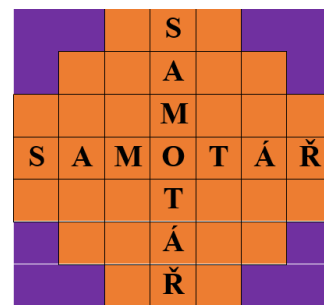
Zdroj obrázku:

<https://i00.eu/img/497/1024x1024/4qymgn96/37789.webp>

## Samotář

**Období: konec 1. třídy**

Hra je určena pro jednoho hráče. Do každého pole hracího plánu se umístí figurky nebo hrací kameny. Jedna libovolná figurka se odstraní a hra začíná. Hráč postupně přeskakuje jednotlivé sousední kameny ve vodorovném a svislém směru. Přeskočený kámen se odstraní. Cílem je přeskakovat kameny tak, aby na hrací desce zůstal jediný kámen.



V prvních hrách dětem většinou zůstane na ploše i více než 10 kamenů. V dalších hrách se zlepšují, když poodhalí princip hry. Viditelné a měřitelné zlepšení je velkým hnacím motorem. Jen málokdy se někomu podaří hru dohrát jen s jedním kamenem, proto doporučujeme chválit každé zlepšení i třeba jen o jediný kámen. Hru můžeme nalézt také pod názvem Solitér v mnoha nejrůznějších provedeních. Vyrobit si ji můžeme i sami s minimálními náklady a jako hrací plán využít přiložený obrázek z přílohy č. 1. Pak stačí jen sehnat dostatečný počet figurek, žetonů nebo hracích kamenů a hra je připravena k použití.

Zdroj obrázku: Autor

## Marrakesh

**Období: konec 2. třídy**

Tato hra se dříve objevovala pod názvem Suleika. Hráči se stávají prodejci koberců, kteří pokládají před místního vládcem Omara své výrobky. V každém tahu je třeba vždy nejprve pohnout figurkou Omara a pak umístit na hrací plán kobereček své barvy. Hráči musí strategicky uvažovat tak, aby na konci hry byly právě koberečky jejich barvy viditelné na největším počtu polí.



Zdroj obrázku: <http://www.deskovehry.com/fotky/marrakech/marrakech-23.jpg>

## Ubongo Junior

**Období: 2. třída**

Úkolem každého hráče je zaplnit políčka na hrací kartě jednotlivými dílky, které mají různý tvar a velikost. Po úspěšném složení je nutné zvolat „Ubongo“. Vše je navíc ohraničeno časem pomocí přesýpacích hodin. Každý úspěšný řešitel obdrží jako odměnu barevný diamant.



Zdroj obrázku: [https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai\\_big/Ubongo\\_Junior-Material.jpg](https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/Ubongo_Junior-Material.jpg)

## Ubongo Junior 3D

**Období: 2. třída**

Princip hry je totožný jako ve hře Ubongo Junior, ale je zde jeden základní rozdíl. Po vyplnění dílků na kartě musí hráč navíc postavit na těchto základech co nejvyšší stavbu. Výška stavby pak rozhodne o počtu získaných diamantů. Vše je možné ztížit pomocí omezení stavění za použití jen jedné ruky.



Zdroj obrázku: [https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai\\_big/6/6697\\_Ubongo\\_Junior\\_3D-Mereni.jpg](https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/6/6697_Ubongo_Junior_3D-Mereni.jpg)

## Ubongo

### Období: 3. třída

Tato verze přináší oproti juniorským verzím taktické sbírání co největšího počtu diamantů jedné barvy ze speciálního hracího plánu. Pro naši potřebu však můžeme využít i třeba jen základní část hry, která je jen o něco náročnější než verze pro mladší děti.



Zdroj obrázku: [https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai\\_big/Ubongo-Material.jpg](https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/Ubongo-Material.jpg)

## Ubongo 3D

### Období: 3. třída

Varianta Ubonga pro pokročilé přináší mnohem větší výzvu pro všechny hledače diamantů. Políčka na hrací kartě totiž musí být zaplněna přesně ve dvou patrech, což není vždy jednoduché. Zde je opravdu na místě ocenit každého, komu se podaří správně zaplnit alespoň jednu hrací kartu.



Zdroj obrázku: [https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai\\_big/6/6846\\_Ubongo\\_3D\\_Cz-Material.jpg](https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/6/6846_Ubongo_3D_Cz-Material.jpg)

## LogIQ Zombie

### Období: 2. třída

Základní herní princip částečně připomíná hru Ubongo, avšak zde všechny dílky pro skládání leží na společné hromadě uprostřed stolu. Hráči si mohou jednotlivé barevné dílky volit podle libosti, a dokonce je v průběhu skládání měnit. Pokud se někomu podaří správně obsadit všech 20 herních políček, získává bodový bonus - 20 bodů, zatímco ostatní hráči připíší trestný bod za každé neobsazené políčko. V této hře je tedy důležité co nejrychleji zaplnit většinu políček, aby nedošlo k příliš velkému nárůstu trestných bodů.



Zdroj obrázku: <https://images-raihraciek-cdn.rshop.sk/lg/products/6bb614e3f75d18dd0d54e33d0fb1e6a8.jpg>

## Tantrix

**Období: 3. třída**

„Tantrix je hra obsahující 56 barevných žetonů Tantrix. S touto sadou můžete hrát hru pro dva až čtyři hráče, soliterní hru nebo si vyzkoušet jeden ze 40 hlavolamů. V každém případě jde vždy o přiřkládání šesti úhelníků



s barevnými čarami. Ty ve hře pro víc hráčů slouží ke skórování ve vaší barvě. Při řešení zadání hlavolamu pak musíte správně seskládat dílky. Tantrix je velmi pěkná hra, kterou si užijí jak dospělí, tak děti.“

(Zdroj: <https://www.planetaher.cz/detail/abstraktni-hry/tantrix-game-pack>)

V obchodech lze také zakoupit variantu s deseti žetony nebo sadu na cesty, kde mají hrací žetony poloviční velikost.

Zdroj obrázku: <https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/3445.jpg>

## Hry pro rozvoj logického myšlení

### Cortex, Cortex 2, Cortex pro děti

**Období: 2. třída**

Všechny tyto hry mají společný záměr, kterým je prověření a dokonalý trénink mozku. Na každé kartičce je jedna minihra, kterou se všichni hráči snaží po jejím otočení vyřešit. Ve hře je však 8 typů úloh a každá vyžaduje jiný přístup. Kromě bludiště, hlavolamu, hracích kostek a jiných „lahůdek“ je zde jedna sada zaměřená na zkoumání různých druhů povrchů, což děti opravdu nadchne. V jedné ze sad je dokonce i zkouška čichu! Neustále přibývají další sady. Dětem se určitě bude líbit Cortex Harry Potter.



Zdroj obrázku: <https://www.mall.cz/i/41239383/2000/2000>

## Anti virus

### Období: 2. třída

Hra je určena pro jednoho hráče, který si nejprve vybere v přiložené knížečce zadání úkolu a podle obrázku jej sestaví. Teprve pak začíná vlastní hra. Dílky na hracím plátnu postupně posouvá tak, aby jeden určený konkrétní dílek dokázal vysunout jedním z rohů ven. Úkoly jsou seřazeny od nejjednodušších až po ty opravdu obtížné, které potrápí i dospělého řešitele.



Zdroj obrázku: <https://www.mall.cz/i/19236259/2000/2000>

## Barevný kód

### Období: 2. třída

I v této hře je základem zadání z knížky úkolů. Cílem je poskládat požadovaný obrázek z několika tvarů. Každý tvar je natištěn na plastové destičce a manipulace s nimi je příjemná.



Zdroj obrázku: <https://www.svet-her.cz/spolecenske-hry/barevny-kod>

## Další „Smart games“ hry pro jednoho hráče

### Období: 1. třída

Kromě her Antivirus a Barevný kód existuje další skupina hlavolamových her pro jednoho hráče, kde si hráč nejprve z knihy zadání vybere úkol a pak jej plní: Tučňáci, Noemova archa, Čarovný les, IQ Twist, IQ Link, Brouci v akci, Cat stax, Dog pile, Sea stax a mnoho dalších. Tyto hry je dobré používat, pokud jich již máme dostatek. Například pokud máme ve třídě 24 dětí a učitel má k dispozici alespoň 8 těchto her, pak již může nechat hrát celou jednu řadu. Lepší by bylo, kdyby měl těchto her 12, třídu rozdělil do dvojic a hrát by mohli všichni.

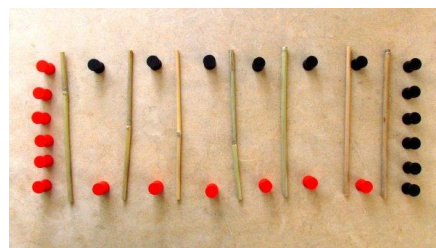


Zdroj obrázku: <https://mindok.cz/hra/iq-twist/#>

## Linja

### Období: 3. třída

Hra Linja je strategickou bitvou dvou hráčů, kteří se snaží dostat své figurky co nejdále na území protivníka a získat tak vítězné body. Výhodou je jednoduchý herní materiál, který lze nahradit několika pastelkami a žetony ve dvou barvách. Hru tak po přípravě může hrát celá třída najednou.



Zdroj obrázku:

<https://i2.wp.com/www.deskovehry.com/fotky/linja/linja-01.jpg?w=1090>

## Pastelková bitva

### Období: 1. třída

Ke hře budeme do dvojice potřebovat deset pastelek, devět výherních žetonů, dvě různobarevné figurky a jednu hrací kostku. Pastelky rozmístíme dle obrázku, čímž vznikne hrací plocha. Do mezer mezi každé dvě pastelky umístíme jeden žeton. Oba hráči umístí svou figurku na svou stranu za poslední pastelku a hra může začít. Hráči střídavě házejí kostkou a posunují se o příslušný počet políček. Pokud hráč vstoupí na políčko, kde se nachází žeton, vezme si jej a získává vítězný bod. Hráč, který získá více vítězných bodů, vyhrál. Pohyb je možný v obou směrech, ale vždy jen o tolik polí, kolik padne na kostce. Výhodou hry je, že má jednoduchá pravidla a děti ji mohou hrát již na začátku první třídy.

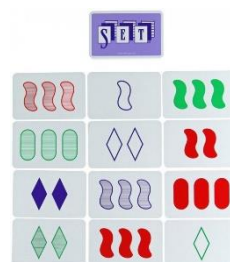


Zdroj obrázku: autor

## Set!

### Období: 2. třída

V této karetní logické hře leží na stole 12 karet s barevnými symboly a všichni hráči najednou hledají takzvaný SET! (logickou řadu v kartách). Ten, kdo SET! odhalí jako první, bere vybraný SET! k sobě a získává první bod. Po doložení karet hra pokračuje. Základní pravidlo je jednoduché, ale zejména v počátku není pro děti úplně jednoduché SET! (trojici karet) objevit. Proto je před hraním velmi důležité vysvětlit tvoření logické řady podle vlastností tvarů.



Zdroj obrázku:

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/related/92426-1\\_set--karetni-hra.jpg?6167200e](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/related/92426-1_set--karetni-hra.jpg?6167200e)

## Mozkovna Logic 3 - Logické hádanky a úkoly pro děti

### Období: 1. třída

Tato karetní logická hra zaručí trénink mozku pomocí logických hádanek, které se nachází na celkem 53 různých kartách ve třech stupních obtížnosti. Co děti určitě nadchne je to, že existuje bezplatná aplikace pro chytrá zařízení, která ukáže správné řešení každé karty. Po spuštění aplikace stačí kartu jen oskenovat a pozorovat animované řešení. Aplikace je zdarma ke stažení na Google Play a AppStore. V edici Mozkovna vychází i další velmi podobné balíčky, které přináší řadu zajímavých logických úloh pro děti s různým stupněm obtížnosti.



Zdroj obrázku: <https://www.dracek.cz/data/imgauto/4/0/AL75539-1.jpg>

## Hry pro rozvoj vnímání logických a číselných řad

### Číselný kolotoč do 10

#### Období: 1. třída

Ve hře Číselný kolotoč se hráč postupně snaží ukázat ve správném pořadí čísla od jedničky do desítky. Pokročilejší variantou je ukazování čísel od desítky k jedničce, případně tam i zpět. Hru je možno hrát ve dvojicích i ve skupinách. Hru je možno vytisknout z přílohy č. 7.



Zdroj obrázku: autor

### Číselný kolotoč do 100

#### Období: 2. třída

Pravidla hry i možnosti využití jsou stejná jako v případě hry Číselný kolotoč do 10. Hru je možno vytisknout z přílohy č. 8.

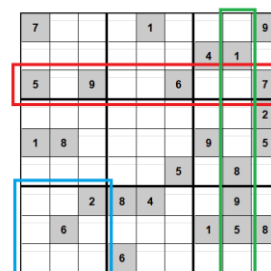


Zdroj obrázku: autor

### Sudoku a Superdoku

#### Období: 2. třída

Jen pro jistotu si připomeňme základní princip: „Hlavalam Sudoku představuje mřížku o rozměrech 9x9. Do prázdných políček luštitel postupně doplňuje čísla od 1 do 9, tak aby se každé číslo nacházelo právě jedenkrát v každém řádku, každém sloupci a každém 3x3 čtverci.“ (Zdroj: <https://sudokuzdarma.cz/pravidla-sudoku/>) Pro naše potřeby můžeme nejprve využít i sudoku se 4 nebo 6 čísly. Hlavalamy vychází v mnoha časopisech, novinách i jako samostatné sešity. Nekonečné jsou možnosti internetu a pro specialisty dokonce existuje desková verze ve dřevěném i cestovním provedení s magnety. V posledních letech se sudoku objevuje i v mnoha



pracovních sešitech matematiky od 2. třídy. Pokud se nám nechce čísla doplňovat, existuje karetní verze s názvem Superdoku, kde se k sobě přikládají čtverce se symboly.

Zdroj obrázků: <https://sudokuzdarma.cz/template/images/sudoku-rules.png>

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/46843\\_superdoku-karetni-sudoku.jpg?6167200e](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/46843_superdoku-karetni-sudoku.jpg?6167200e)

## Perplexus

### Období: 1. třída

Výrobce praví: „Perplexus je 3D bludiště, ve kterém hráči musí manévrovat malou kuličku přes náročné překážky od začátku až do konce. Plastovou kouli, do které je celý labyrint Perplexus uzavřen, budete muset mnohokrát otočit, než kuličku dostanete ze začátku až do cíle.“ (Zdroj: <https://www.svet-her.cz/hlavolamy/perplexus-original>)



Tuto hru lze také najít pod názvem Spin master nebo Intellect ball. V nabídce jsou malé perplexy za necelých 100,- Kč i velké, které se cenově blíží 1 000,- Kč. I když se nejedná o klasickou deskovou hru, je pro děti velmi podnětná, a proto má v našem herním zásobníku své místo.

Zdroj obrázku: <https://i00.eu/img/497/1024x1024/a0zcndlj/20463.webp>

## Hravé kroužky

### Období: 1. třída

Na každý prst jedné ruky kromě palce si hráči navléknou dva barevné kroužky. Pak jeden z hráčů otočí hrací kartu a podle ní se snaží navléknout kroužky ve správném pořadí na svůj palec. Akčnost hry je obrovská, a pokud hrajete variantu, kdy na začátku hry jsou kroužky v hromádce na stole místo na ruce, pak je o zábavu postaráno. Ve hře je samozřejmě i několik dalších variant a hra nadchne malé i velké.



Zdroj obrázku:

<https://static.booktook.cz/files/photos/w/e/e3b751b33b2cdd14864bc1d8d2a7f07527a73384.jpg?v=2>

## Ten (Deset)

**Období: 2. třída**

Už sám název udává cíl, neboť „Ten“ (Číslo 10) je středobodem této hry. Hru piškvorkového typu hrají dva hráči. Každý má sadu kamenů s hodnotami od 1 do 3. Hráči střídavě umisťují své hrací kameny na herní pole a ten, kdo jako první vytvoří řadu s hodnotou 10, vyhrává. Pokud hráči vypotřebují všechny kameny a stále nikdo „desítku“ nevytvořil, začíná druhá fáze hry, kdy je možno kameny přemísťovat až do rozhodnutí.



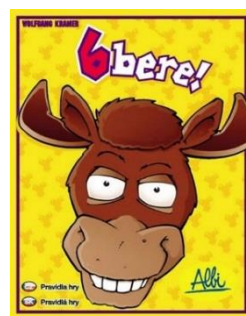
Zdroj obrázku:

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/48340-1\\_p1a2g8v0801a151e3i13fo1vqhnc7b.jpg?6167200e](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/48340-1_p1a2g8v0801a151e3i13fo1vqhnc7b.jpg?6167200e)

## 6 bere!

**Období: 3. třída**

Každý hráč obdrží na začátku hry deset karet. Z nich vybere jednu kartu postupně pro každé hrací kolo. Karty se přiřazují do pěti sloupců na stole, dokud jich není 6, protože šestá bere. Kdo tedy přiloží šestou kartu do některého ze sloupců, musí si vzít všech 5 karet a ty pak určují jeho trestné body. Na každé kartě je vyobrazena jedna nebo i více malých kraviček, které právě trestné body představují. Největší „stádo“ na konci hry tak neznamená výhru, ale naopak prohru. Hra velmi pěkně dětem ukazuje posloupnost čísel v řadě a nabízí jiný pohled na matematiku.



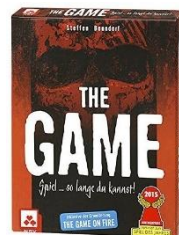
Zdroj obrázku:

<https://static.booktook.cz/files/photos/x/f/f7dc9c7e08ddab3c5dc544347e2c2156b2fe8128.jpg>

## The Game: Hraj, dokud můžeš! - karetní hra

### Období: 2. třída

Na stránkách internetového obchodu [www.hras.cz](http://www.hras.cz) se píše: „Tato HRA je váš protivník. Jste jeden tým a můžete ji porazit, ale nebude to vůbec jednoduché, přestože pravidla jsou velmi snadná. Táhněte vždy za jeden provaz, protože jedině tak můžete HRU porazit a umístit všechny karty na balíčky. Hrajte HRU – jinak si HRA pohraje s vámi...“ (<https://www.hras.cz/karetni-hry/the-game--hraj--dokud-muzes/>)



V této kooperativní karetní hře se hráči snaží zbavit všech karet odkládáním vyšší nebo nižší karty na hromádky a učí se tak vnímat vzestupnou a sestupnou řadu čísel. Kromě této základní varianty existuje varianta jednodušší s názvem The Game – Quick and Easy a také extrémní – The Game Extreme. Pro děti ve druhé třídě bych určitě doporučil nejjednodušší variantu.



Zdroj obrázků:

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.tlamagames.com/user/shop/big/43117\\_nsv--nurnberger-spielkarten-verlag-the-game--hraj--dokud-muzes-.jpg?618eace6](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.tlamagames.com/user/shop/big/43117_nsv--nurnberger-spielkarten-verlag-the-game--hraj--dokud-muzes-.jpg?618eace6)

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/37306\\_the-game-quick-and-easy.png?6167200e](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/37306_the-game-quick-and-easy.png?6167200e)

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/64240\\_p1d1eddr00adesq41t2t1gi5d2ab.jpg?6167200e](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/64240_p1d1eddr00adesq41t2t1gi5d2ab.jpg?6167200e)

## Hry pro rozvoj počítání do 10

### Bengál

#### Období: 1. třída

Základní verze hry je velmi jednoduchá. Na rubu karty se nachází číslo od 1 do 4. Toto číslo představuje počet živočichů jednoho druhu, kterého je třeba po otočení karty co nejdříve nalézt a vydat jeho zvuk. Pokud je hledaným živočichem včela, je slyšet usilovné bzučení, vedlejší skupinka dětí zase třeba mečí, šteká nebo bečí. Hra je rychlá, svižná a hratelná už v prvních dnech první třídy.



Zdroj obrázku: [https://www.wikyhracky.cz/out/pictures/z1/75622\\_0\\_z1.jpg](https://www.wikyhracky.cz/out/pictures/z1/75622_0_z1.jpg)

### Piškvorky a Piškvorky 4 v řadě

#### Období: 1. třída

Hru piškvorky hrávali už naši předci na čtverečkováném papíru tajně pod lavicí během nudných hodin. Hra Piškvorky 4 v řadě přináší novou výzvu. Místo malování na papír se vhazují barevné žetony do hrací mřížky a je třeba si dobře každý tah promyslet. Zejména v začátcích si menší děti často ani neuvědomí, že už mají řadu 4 žetonů své barvy v řadě a hrají dál. Vřele doporučujeme zakázat napovídání ostatních pozorovatelů a nechat hráče přijít na to, že je již dávno vítězem.



Zdroj obrázku: <https://www.modroocko.cz/gallery/products/detail/894.jpg>

### Dobble 1 – 2 – 3

Viz kapitola **Hry pro rozvoj vnímání geometrických tvarů**

## Domino

### Období: 1. třída

Velmi stará a také velmi univerzální hra, při které hráči střídavě přikládají na hrací plochu hrací kameny s čísly.

Různé variace na domino využívají dnes i mnozí učitelé. Jen místo bodů jsou na kostkách různé pojmy, obrázky nebo slovíčka. Děti se baví dominem a zároveň vstřebávají nejrozdílnější informace. Využití tedy je nejen v matematice, ale také v ostatních předmětech.

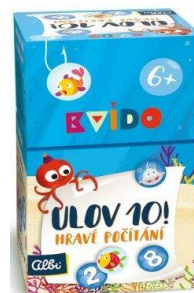


Zdroj obrázku: <https://i00.eu/img/497/1024x1024/5gubaphg/17544.webp>

## Kvído – Ulov 10!

### Období: 1. třída

V prostoru jsou rozmístěny oboustranné kulaté kartičky s rybičkami a čísly. Děti mají za úkol otáčet karty a „ulovit“ desítku z čísel 1 až 9. Vše je okořeno kartičkou žraloka, který nasbírané kartičky sežere. Cílové číslo nemusí být jen desítka, pracovat lze i s vyššími čísly, díky čemuž hra děti baví i po delší časové období. Hrát lze ve skupinkách i ve variantě, kdy děti nosí ulovené desítky učiteli. Kartu žraloka také můžeme použít jako žolíka a nechat děti využít jejich další návrhy řešení.



Zdroj obrázku:

[https://www.knihydobrovsky.cz/thumbs/book-detail-fancy-box/mod\\_eshop/produkty/88110370/kvido-ulov-10.jpg](https://www.knihydobrovsky.cz/thumbs/book-detail-fancy-box/mod_eshop/produkty/88110370/kvido-ulov-10.jpg)

## Hry pro rozvoj počítání do 20

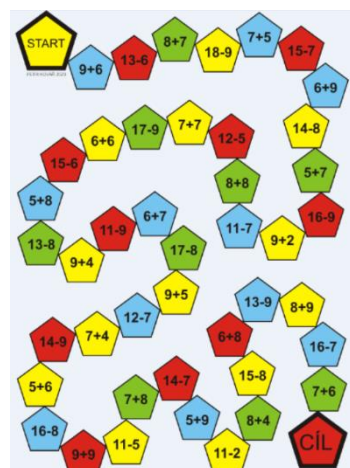
### Přes desítku do 20

#### Období: 2. třída

V této deskové hře hráči postupují podle hodu kostkou po herním plánu od startu do cíle. Při příchodu na nové políčko vždy splní daný úkol. Je-li řešení správné, smí na políčko vstoupit. V opačném případě zůstává na políčku před začátkem svého tahu a ve hře pokračuje další hráč.

První hráč v cíli se stává vítězem, případně může být vítězem každý, kdo úspěšně dojde až na konec hry. Hru je možno hrát ve dvojicích, trojicích i čtveřicích. Stačí vytisknout hrací plán z přílohy č. 9, nachystat figurky

a kostku a hra může začít. Kostka může být klasická šestistěnná i čtyřstěnná. Hra prověří dovednost žáků sčítat a odčítat s přechodem přes desítku do 20.



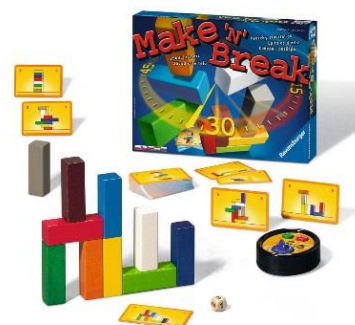
Zdroj obrázku: autor

### Make'n'brake a Make'n'brake extreme

#### Období: začátek 2. třídy

Hru hrají proti sobě dva týmy. Jeden se snaží podle zadání na kartě poskládat stavbu z barevných kvádrů, zatímco druhá skupina hází speciální kostkou (má jen čísla 0 až 3) a hozená čísla postupně přičítá až do 15 (20, 30). Pokud je stavba postavena před dosažením 15 (20, 30) bodů na kostce, karta se stává majetkem skupiny stavitelů a skupiny se vymění. Na každé kartě je vyznačen počet

bodů za kartu a tyto body se na konci hry sečtou. Pokud se vám tato hra zalíbí, pak je možno vyzkoušet variantu extreme, která je však o něco dražší.



Zdroj obrázku: <https://img.maxikovy-hracky.cz/Images/maxik/ravensburger-zavod-stavitelu/125647/5e5d9f5f51b62824b730646cf9957c-large-nw.jpg>

## Tatamokatsu

### Období: 2. třída

Jednoduchá a velmi svižná hra ze světa samurajů kombinuje zručnost a rychlé sčítání. Hráči se postupně střídají v hodu tří poměrně malých kostek a reagují na bodové součty. Při neúspěchu hráči „přichází o své prsty“ až do okamžiku, kdy již nebudou schopni dalšího hodu. Kromě tréninku rychlého sčítání přináší hra velmi mnoho veselých situací, kdy se hráči pokouší házet kostkami jen za pomoci dvou prstů, které spolu nesousedí.



Zdroj obrázku: <https://www.mall.cz/i/69407710/1000/1000>

## Diavolo

### Období: 2. třída

V hospodě u posledního soudu sedí malí čertíci a hrají hru o to, kdo zaplatí příští rundu. Pokud by se vám tento oficiální úvod hry nelíbil, nevadí, můžete si klidně vymyslet svou verzi. Hra je velmi rychlá a vyžaduje rychlé rozhodování. Každý hráč obdrží z banku na začátku hry 5 diamantů. Ve hře je celkem 10 barevných kostek, po jejichž vhození na stůl mají hráči za úkol chytit jednoho z malých barevných ďáblíků. Tito ďáblíci vystačí jen pro několik hráčů. Ti pomalejší pak musí zaplatit svými diamanty. Kdo nemá čím zaplatit, hru opouští. Velká speciální kostka, která zadává úkoly, prověří základní matematickou úroveň každého hráče – největší a nejmenší součet, největší a nejmenší rozdíl na třech trojicích barevných kostek dokáže zamotat hlavu i dospělému.



Zdroj obrázku: [https://fantasyobchod.gumlet.io/diavolo01\\_01.jpg?w=576&dpr=1.0](https://fantasyobchod.gumlet.io/diavolo01_01.jpg?w=576&dpr=1.0)

## Angry birds – stolní hra

**Období: 2. třída**

Princip původní počítačové hry je stále tentýž – hodit plyšového ptáka do stavby a zelených prasat tak šikovně, aby vše spadlo. V této deskové hře, která se báječně hodí spíše na podlahu, pak po vyházení všech plyšových ptáků stačí sečíst čísla na hracím plánu z míst, kam



jednotlivé dílky a plyšáci dopadli. Čísla na plánu pracují se stovkami a tisíci. Z mých zkušeností děti poměrně rychle začnou zvládat sčítání i takto vysokých čísel, i když se to oficiálně ještě neučily. Pokud by to pro ně byl problém, je možné si hrací plánek vyrobit svépomocí.

Zdroj obrázku: <https://www.hrackydomino.cz/katalog/produkt/stolni-hra-angry-birds/>

## Kvído - Rychlá čísla

**Období: 2. třída**

Cílem hry je nasbírat pět karet s písmeny, která dají dohromady jméno Kvído. Karty lze získat za správně a zároveň rychle vypočítané příklady. Kromě tréninku základních matematických dovedností je zde bonus v podobě možnosti hraní současně ve více obtížnostech. Hru tak mohou najednou společně hrát ti nejrychlejší i nejpomalejší počtáři.

Zdroj obrázku:

<https://cdn.nejbaby.cz/files/photos/1600-1200/b/bb0995bd19a2be49366709e8886f1a5a8c7e3046.jpg>

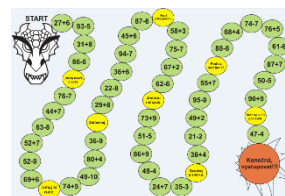


## Hry pro rozvoj počítání do 100

### Přes desítku do 100

#### Období: 2. třída

V této deskové hře hráči postupují podle hodu kostkou po herním plánu od startu do cíle. Při příchodu na nové políčko vždy splní daný úkol. Je-li řešení správné, smí na políčko vstoupit. V opačném případě zůstává na políčku před začátkem svého tahu a ve hře pokračuje další hráč. První hráč v cíli se stává vítězem, případně může být vítězem každý, kdo úspěšně dojde až na konec hry. Hru je možno hrát ve dvojicích, trojicích i čtveřicích. Stačí vytisknout hrací plán z přílohy č. 10, nachystat figurky a kostku a hra může začít. Kostka může být klasická šestistěnná i čtyřstěnná. Hra prověří dovednost žáků sčítat a odčítat s přechodem přes desítku do 100.



Zdroj obrázku: autor

### Lobo 77

#### Období: 2. třída

V této karetní hře hráči postupně odkládají z ruky své karty a přičítají nebo odečítají jejich hodnotu. Prohrává ten, kdo dosáhne nebo překročí číslo 77. Některé karty umí měnit směr a na některých je nula. Hlavní předností této hry je, že všichni hráči neustále trénují přičítání a odčítání čísel v oboru do 100.



Zdroj obrázku:

[https://www.hrackyhopik.cz/editor/image/eshop\\_products/74065326\\_m.jpg](https://www.hrackyhopik.cz/editor/image/eshop_products/74065326_m.jpg)

## Math Dice Jr. a Math Dice

**Období: konec 1. třídy (3. třída – Math Dice)**

V této kostkové hře hráč nejprve hodí desetistěnnou kostkou cílové číslo a pak hodí pěti zbylými kostkami. Za pomoci sčítání a odčítání se snaží využít kostky k dosažení cílového čísla a podle počtu využitých kostek se posunout na bodovací podložce. Varianta pro starší děti pak nabízí i využití násobení, dělení, mocniny i odmocniny.



Zdroj obrázku: <https://i1.wp.com/www.thinkfun.com/wp-content/uploads/2015/09/MathDJr-1515-HiResSpill.jpg?fit=1500%2C1500&ssl=1>

## Věž s čísly

**Období: 3. třída**

Uprostřed stolu stojí věž z dřevěných hranolků a na každém z nich je číslo od 1 do 48. Hráč, který je na řadě, hodí třemi kostkami a snaží se je vhodně využít tak, aby získal číslo jedné z dřevěných kostiček, které pak opatrně vytáhne a umístí na vršek stavby.



Hra je velmi napínavá a je k neuvěření, jaké výšky věž postupně může dosáhnout. Kromě kombinování, kdy je možno sčítat, odčítat, násobit a dělit, je také číslo z kostky možno využít přímo v čísle. Hráči tedy v této hře musí předvést kromě matematických schopností i něco z jemné motoriky při manipulaci s hranolkou.

Zdroj obrázku: [https://www.albi.cz/public/content-images/cz/product/7688\\_s.jpg](https://www.albi.cz/public/content-images/cz/product/7688_s.jpg)

## Lock the flock

**Období: konec 2. třídy**

Skvělá hra pro pochopení principu násobení. Každý hráč obdrží stejný počet šestistěnných políček a jeho úkolem je sestavit je k sobě tak, aby vznikla uzavřená ohrada, ve které je co nejvíce oveček. Každá ovečka uvnitř ohrady je za jeden



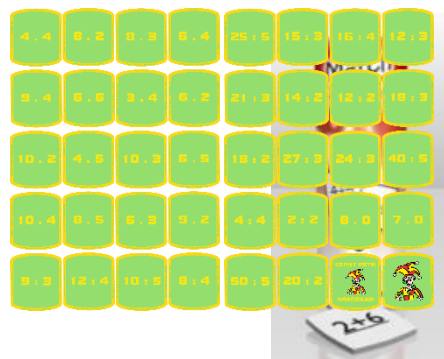
bod. Pokud je však uvnitř ohrady napajedlo, počet oveček se jím vynásobí. Máme-li tedy dvě napajedla, násobíme dvěma, což má velký vliv na výsledné číslo.

Zdroj obrázku: [https://www.mfp.cz/prod\\_obr/3990072\\_01.jpg](https://www.mfp.cz/prod_obr/3990072_01.jpg)

## Číslohrátky

**Období: 2. třída**

Hru tvoří kartičky s příklady a každý výsledek nalezneme vždy na dvou kartičkách (např.  $2 + 7$  a  $5 + 4$ ). Kartičky tak umožňují kromě pexesa hru několika dalších her, jejichž návod je přiložen v krabici ve tvaru válce. Je možno pořídit sadu na sčítání, odčítání i násobení a libovolně je



kombinovat. Počet dvojic lze libovolně omezovat, ale je to činnost

náročnější na čas. Jako možnou alternativu dávám k dispozici autorskou variantu „malá násobilka“, kde naleznete devatenáct dvojic kartiček na násobení a dělení v oboru do padesáti. Hru je možno hrát také dle pravidel hry Černý Petr, pexeso i hledat dvojici, případně nechat děti počítat příklady a řadit dle velikosti a další možnosti. Kartičky naleznete v příloze č. 20.

Zdroj obrázku:

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/57142-2\\_9edce0ef-6bb2-40d5-a7d6-3d9701dc2bf3.jpg?6167200e](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/57142-2_9edce0ef-6bb2-40d5-a7d6-3d9701dc2bf3.jpg?6167200e)

## Násobilka – desková hra

**Období: 2. třída**

V této deskové hře hráči postupují podle hodu kostkou po herním plánu od startu do cíle. Při příchodu na nové políčko vždy splní daný úkol. Je-li řešení správné, smí na políčko vstoupit. V opačném případě zůstává na políčku před začátkem svého tahu a ve hře pokračuje další hráč. První hráč v cíli se stává vítězem, případně může být vítězem každý, kdo



úspěšně dojde až na konec hry. Hru je možno hrát ve dvojicích, trojicích i čtveřicích. Stačí vytisknout hrací plán z příloh, nachystat figurky a kostku a hra může začít. Kostka může být klasická šestistěnná i čtyřstěnná. Hra prověří dovednost žáků násobit a dělit v oboru násobilky ve třech deskových hrách:

Příloha č. 11 - násobení a dělení čísla 2 a 3

Příloha č. 12 - násobení a dělení čísla 4 a 5

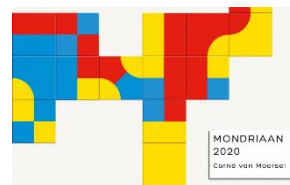
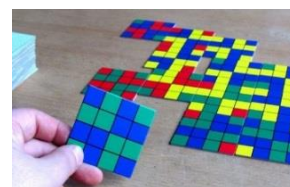
Příloha č. 13 - násobení a dělení čísla 6, 7, 8, 9, 10

Zdroj obrázku: Autor

## Continuo a Mondriaan 2020

### Období: konec 2. třídy

Tyto hry by možná měly být spíše zařazeny mezi hrami rozvíjejícími prostorovou orientaci a zde jsou zejména proto, že hráči po každém tahu přičítají vítězné body, čímž trénují sčítání s přechodem přes desítku. Hra je tedy přínosná hned ze dvou hledisek. Herní princip je prostý. Stačí přiložit kartu tak, aby vznikla co největší propojená oblast jedné barvy. Body hráči získávají i za ostatní propojené barvy. Hru Continuo mohou hrát až 4 žáci. Jednodušší variantou pro dva hráče je hra Mondriaan 2020.



Zdroj obrázků: <https://www.stavebnice-hry.cz/imgZbozi/Maxi/m-continuo-25927.jpg>

<https://i00.eu/img/497/800x800fc/crf1xwge/17991.webp>

## Hry pro rozvoj počítání do 1 000

### Abaku

#### Období: 3. třída

Hráči si postupně berou žetony s čísly a umísťují je na hrací plán, kde sestavují příklady na sčítání, odčítání, násobení a dělení. Kdo se nebojí, může využít mocniny a odmocniny, což si i třetíáci překvapivě rychle osvojí. Za každý příklad se pak přičítají body. Ve zjednodušené variantě má hra podobu hracích kostek, je rychlejší a svižnější a pomáhá děti naučit základní herní princip. Na webu <https://abaku.cz/> existují i další pomůcky, které umožňují získat ty správné herní návyky a kromě metodiky zde lze nalézt velké množství tipů a nápadů do výuky.



Zdroj obrázků: <http://www.deskovehry.com/wordpress/wp-content/uploads/2016/01/abaku-01.jpg>

[https://obchod.abaku.cz/wp-content/uploads/2019/09/IMG\\_0050-3.jpg](https://obchod.abaku.cz/wp-content/uploads/2019/09/IMG_0050-3.jpg)

### Amos Matematika v kostce

#### Období: 3. třída

Hru tvoří celkem 16 dřevěných kostek s čísly a matematickými symboly. Základní pravidlo je jednoduché, stačí sestavit z kostek příklady v horizontálním i vertikálním směru a získat tak body. Hra má podobná pravidla jako kostková verze hry Abaku, ale je více názornější, protože zde děti vidí matematická znaménka.



Zdroj obrázku: [https://cdn.knihcentrum.cz/98930777\\_matematika-v-kostce.jpg](https://cdn.knihcentrum.cz/98930777_matematika-v-kostce.jpg)

## Ostatní hry

### Sutakku

#### Období: 3. třída

Každý hráč začíná svůj tah s dvanácti kostkami. Hodí vždy tři a skládá z nich věž. Ze tří kostek mu musí vždy padnout alespoň dvě stejná nebo vyšší čísla než při posledním hodu. Kostky pak staví na sebe. Děti se musí rozhodovat, kdy má smysl hru zastavit a kdy ještě zkusit štěstí a nenápadně se tak seznamují s pojmem pravděpodobnost. Pokud hráč ukončí tah, počítají se mu body vynásobením čísla na horní kostce počtem postavených kostek. Pokud však nepadnou dvě ze tří kostek dle pravidel – stejně nebo více – hráč nezíská žádný bod.



Zdroj obrázku: <https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/5495.jpg>

### Hlavalamy

#### Období: 3. třída

I když hlavalamy nejsou deskovou, karetní či kostkovou hrou, přesto je zařazujeme do našeho zásobníku, protože jsou výborným doplňkem ve vyučování. Děti musí samostatně promyslet a prakticky zrealizovat daný úkol. Využijí i jemnou motoriku, což je další přidaná hodnota. Rovněž zdokonalují svou trpělivost. Hlavalamy se liší provedením, materiálem i cenou. Mnohdy lze zakoupit i celé sady hlavalamů. Zvláštní skupinou, která také stojí za pozornost, jsou hlavalamy sirkové. Vzhledem k tomu, že hlavalamy mnohdy dokážou potrápit i dospělé, doporučujeme volit přiměřenou obtížnost, protože hranice mezi radostí a frustrací je velmi tenká.



Zdroj obrázku: <https://i00.eu/img/497/600x600f/7c276dfi/17769.webp>

## Imaglee

### Období: 2. třída

Neuvěřitelně univerzální karty, které umožňují hraní velkého množství her v matematice i českém jazyce. Na webu výrobce (<https://imaglee.com/pravidla/>) uvádí popis a pravidla mnoha her a rozhodně se nejedná o konečný stav. Karty je navíc možno pořídit ve více sadách a různých barevných kombinacích a jednotlivé sady propojit. Pro zajímavost uvádím názvy některých her, které je s kartami možno hrát:



Souboj vypravěčů, Počítací pexeso, Dobro a zlo, Pantomima, Slovní fotbal, Diplomanti, Stavitelé, Kimova hra, Inovátoři, Kreativní domino,...

Zdroj obrázku:

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/99183\\_modry-lenochod-imaglee.png?6363f48a](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hras.cz/user/shop/big/99183_modry-lenochod-imaglee.png?6363f48a)

## Hry do hodin ČESKÉHO JAZYKA

### Hry pro rozvoj zrakového vnímání

#### Dobble

Viz kapitola **Hry pro rozvoj vnímání plochy a prostoru**

#### Barvínek

##### Období: 1. třída

Hra svým průběhem velmi připomíná hru Dobble. Avšak každá hrací karta má dvě strany, a právě na druhé straně hledají hráči ne jeden ale dva společné obrázky najednou. Na obou stranách je také mnohem více obrázků než v Dobble, ale zase na druhou stranu mají všechny stejnou velikost.



Zdroj obrázku: <http://www.deskovehry.com/fotky/barvinek/barvinek-01.jpg>

#### Pod lupou

##### Období: 1. třída

Hra určitě prověří pozorovací schopnosti. Hráč musí hledat na čtyřech kartách rozdíly, které po uplynutí časového limitu musí ukázat spoluhráčům. Zatím vyšly verze V divočině a Prázdniny.



Zdroj obrázku: <https://eshop.albi.cz/data/images/products/34870/2019-20-03-13-05-51-800-600-0-1553083551-pod-lupou-v-divocine.jpg>

## Hry pro rozvoj paměti

### Panic lab

#### Období: konec 2. třídy

Tato paměťová a postřehová hra pracuje se zajímavou motivací. V laboratoři vznikne panika, protože došlo k úniku živých vzorků. Hru může hrát najednou i polovina třídy a napoprvé není třeba hrát se všemi pravidly. Kromě barevných kartiček je zde také sada kostek, které určují, co se bude dít v dalším tahu. Hraje rychlá a svižná.



Zdroj obrázku: <https://eshop.albi.cz/data/images/products/21984/2015-14-09-14-13-48-800-600-0-13990-2.jpg>

### Uga – Buga

#### Období: 3. třída

Při této hře hráči rozhodně zažijí spoustu veselých chvil. Každý hráč obdrží tři karty, kterých se postupně zbavuje. Tah je jednoduchý. Hráč položí na stůl jednu kartu, přečte, co je na ní napsáno, ukáže na jiného hráče a vyzve jej k pokračování. Jeho tah vypadá stejně, ale navíc musí zopakovat všechna slova svých předchůdců, a navíc ve stejném pořadí. Slova na kartách evokují řeč pravěkého lovce, což je velkým zdrojem obveselení ostatních hráčů.



Zdroj obrázku: [https://fantasyobchod.gumlet.io/ugabuga\\_01.jpg?w=576&dpr=1.0](https://fantasyobchod.gumlet.io/ugabuga_01.jpg?w=576&dpr=1.0)

## Hry pro rozvoj chápání významu slov

### Loto

#### Období: 1. třída

Tuto hru hrají děti již po generace. Hráči si rozdělí hrací karty a na ně postupně přikládají menší kartičky podle popisu jednoho z hráčů. Ten, kdo zaplní celou hrací kartu, vyhrává. Kromě variant pro nejmenší děti si může učitel vyrobit své loto do mnoha předmětů. Opět se tedy jedná o univerzální hru, ve které si všichni účastníci procvičují postřeh, pozorování, slovní zásobu a logické myšlení.



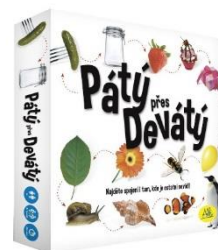
Zdroj obrázku:

[https://www.hras.cz/data/f/2/5451/perex\\_perexGallery/p18jl8lvid1u0d6uk1mhr114m1ttvb.jpg](https://www.hras.cz/data/f/2/5451/perex_perexGallery/p18jl8lvid1u0d6uk1mhr114m1ttvb.jpg)

### Pátý přes devátý

#### Období: 3. třída

V karetní hře Pátý přes devátý je základním herním principem hledání souvislostí mezi slovy na kartách. Děti dle našich zkušeností zpočátku tápou a potřebují větší podporu. Později jsou však schopny samostatně objevit souvislosti, které překvapí i dospělého. Vzhledem k velkému množství kartiček není problém hrát hru najednou s celou třídou ve skupinkách.



Zdroj obrázku: <https://www.mall.cz/i/29367722/2000/2000>

## Sochy v akci

### Období: 3. třída

Na obalu hry je kromě názvu připsáno, že se jedná o dynamickou hru o statických sochách, což je velmi výstižné. Jeden hráč jde za dveře a sedm dalších si rozdělí z vylosované karty sedm různých slov. Jejich úkolem je zaujmout polohu sochy tak, aby co nejlépe vystihla dané slovo. Hráč, který byl za dveřmi, se po návratu do místnosti snaží z jednotlivých soch zjistit, které ze sedmi slov představují. Po pochopení hracího principu mohou hrát hru všechny děti po skupinkách, protože karet je ve hře velké množství.



Zdroj obrázku: <https://cdn.alza.cz/imgW.ashx?fd=f4&cd=HRAa5057&i=1.jpg>

## Times up junior a Times up

### Období: 2. třída

Herním principem je vysvětlit svými slovy slovo z kartičky. Možná je také pantomima nebo kreslení. Verze Junior je vhodná pro nejmenší děti. Rozdělíme-li třídu do skupin, opět mohou hrát všichni. Výhodou je, že hru můžeme kdykoliv přerušit, hrát tedy můžeme třeba i jen pár minut a bude to přínosné.



Zdroj obrázku:

<https://www.mrakyhracek.cz/files/640x480/hnbn9jai8m7m7l6m0l5m.jpg>

## Slovní jízda

### Období: 2. třída

Kooperativní slovní hra, kde může spolupracovat i celá polovina třídy. Po otočení přesýpacích hodin se přečte zadání na kartičce, které určí okruh slov, která mohou hráči použít. Cílem je vymýšlet slova tak, aby obsahovala co nejvíce hlásek.



Za každou hlásku si totiž skupina přisune konkrétní kartičku s písmenem k sobě. V momentě, kdy kartička opustí hrací plán, stává se vítězným bodem skupiny – společným úspěchem. Kromě rozvoje slovní zásoby tak hra přináší nutnost spolupráce v rámci skupiny, která je pod časovým tlakem.



tahu tak dlouho, dokud je úspěšný. V případě neúspěchu pokračuje ve hře hráč, na kterého směřoval poslední dotaz. Hrací karty ke hře naleznete v příloze č. 18.

Zdroj obrázku: Autor

## Pexetrio – slova citově zabarvená

### Období: 2. třída

Pexetrio vychází ze hry pexeso s tím rozdílem, že se místo dvou karet otáčí vždy tři a místo dvojic hledáme trojice. Tato autorská hra umožňuje dětem vnímat změnu citového zabarvení v celých větách. Stačí jen vytisknout přílohu č. 6, nastříhat a hrát.

|                    |                              |                         |
|--------------------|------------------------------|-------------------------|
| Pes snědl jídlo.   | Pejsánek spapal papáníčko.   | Čokol zblajzmul žrádlo. |
| Sestra šla k domu. | Sestřička řápkala k domečku. | Sěgra pajdala k baráku. |

Zdroj obrázku: Autor

## Hry pro rozvoj vnímání hlásek, slabik a slov

### Hra na první písmeno

#### Období: 1. třída

Velmi stará a jednoduchá hra, která rozvíjí slovní zásobu a je velmi vhodná do hodin čtení při výuce nových písmen. Na začátku hry stanovíme písmeno, na které budeme vymýšlet slova. Učitel pak přečte z kartičky nápovědu a děti se snaží co nejrychleji nějaké

|                 |                   |                   |                    |
|-----------------|-------------------|-------------------|--------------------|
| HEREC           | HEREČKA           | POHÁDKA           | KNIHA              |
| TELEVIZNÍ POŘAD | ZPĚVÁK            | ZPĚVAČKA          | BARVA              |
| ČÍSLO           | LIDSKÁ VLASTNOST  | POTŘEBA NA VAŘENÍ | POTŘEBA K TABOŘENÍ |
| MĚSTO           | POHÁDKOVÁ POSTAVA | DEN V TÝDNU       | MĚSÍC              |
| ROSTLINA        | STROM             | SAVEC             | PTÁK               |

slovo nahlas říct. Postupem času děti zjišťují, že na některá písmena lze vymyslet více slov než na jiná a také, že někdy slovo nalézt nejde. Například žádný den v týdnu nezačíná na písmeno f. Hru je možné hrát v menších skupinkách i s celou třídou najednou. Karty ke hře naleznete v příloze č. 4.

Zdroj obrázku: Autor



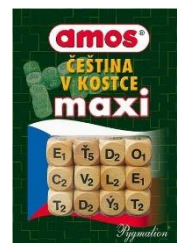
Zdroj obrázku:

<https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/bananagrams.jpg>

## Amos Čeština v kostce

**Období: 2. třída**

A do třetice hra křížovkového typu, tentokrát s kostkami. Hra se prodává ve dvou velikostech. Spíše doporučuji velikost „maxi“, která je dobře viditelná. Součástí hry je i plátěný pytlík na uchování kostek. Hru může hrát jednotlivec i skupina, s omezením času i bez.



Zdroj obrázku: [https://cdn.knihcentrum.cz/98489370\\_cestina-v-kostce-maxi.jpg](https://cdn.knihcentrum.cz/98489370_cestina-v-kostce-maxi.jpg)

## Mistr slova

**Období: 2. třída**

Tato hra začíná hozením deseti kostek se symboly písmen a dalších znaků. Základní princip je tedy totožný jako při hraní hry Amos Čeština v kostce. Cílem je v časovém limitu poskládat slovo, za které hráč získá body. Čím delší slovo, tím více bodů. Další bonusové body lze získat využitím žolíků, čárek a háčeků. Pravidla uvádějí, že jeden tah trvá po dobu dvou přesypání písku v hodinách. Vzhledem k tomu, že jedno přesypání trvá jen 15 sekund, stavitel nesmí příliš otálet. Hráč s největším počtem bodů se stává Mistrem slova. V porovnání s hrou Amos Čeština v kostce je Mistr slova přímočařejší a mnohem rychlejší. Hráč se zaměřuje na složení jen jednoho slova, ale je pod časovým tlakem.



Zdroj obrázku:

<https://img-cloud.megaknihy.cz/290264-original-2/9f19cc8013a8f3e3fcd8ff8f9ba368fc/mistr-slova-spolecenska-hra-na-cesty-s-kostkami-v-krabice-13x12-5x6cm.jpg>

## Dobble

Viz kapitola **Hry pro rozvoj vnímání plochy a prostoru**

## Pexeso a pexetrio

### Období: 1. třída

Každý, kdo hrál v životě nějaké pexeso, zcela jistě zvládne i pexetrio. Herní princip je totožný, jen místo dvojic hledáme trojice! Pexetrioových sad existuje velké množství – ovoce, stromy, zvířata, dinosauři, písmenka, a dokonce i velké pexetrio s názvem Multi-trio Les, kde je více herních možností. Výrobce zde uvádí, že si můžete zahrát celkem 14 her v 38 herních variantách. Hra je velmi vhodná i v rámci hodin prvouky. Klasické pexeso, je možné využít při opakování čehokoliv napříč předměty. Na internetu lze nalézt obrovské množství variant této osvědčené a jednoduché hry. V kapitole **Hry pro výuku a chápání vyjmenovaných slov** je například uvedeno pexeso s vyjmenovanými slovy.



Zdroj obrázku: <https://img-cloud.megaknihy.cz/298751-original/b147e73426e97421fd32cd9d6f4205c9/pexetrio-ovoce-a-zelenina.jpg>

## Země, město, rostlina

### Období: konec 1. třídy

Hra prověří rychlost, postřeh i vědomosti. Balení obsahuje 80 oboustranných kartiček a 5 různých variant hry. Kdo nasbírá více kartiček (nebo bodů), vyhrává. Po otočení kartičky žáci vymýšlí slovo dle zadání, které určují dvě karty, počáteční písmeno a oblast, tedy věc, zvíře, země, jídlo atd. Hra je levná, má jednoduchá pravidla a dostatek herního materiálu pro celou třídu.



Zdroj obrázku: [https://cdn.knihcentrum.cz/99301443\\_zeme-mesto-rostlina.jpg](https://cdn.knihcentrum.cz/99301443_zeme-mesto-rostlina.jpg)

## Hry pro rozvoj čtenářských dovedností

### V kostce (Brainbox)

**Období: konec 1. třídy**

Deset sekund hráč čte a sleduje informace na vylosované kartičce, kterou pak odevzdá a jeho spoluhráč mu přečte jednu z otázek na druhé straně. Pokud odpoví správně, kartičku získává jako svůj bod. Hra doslova nutí číst a pozorovat s porozuměním. Navíc existuje velké množství těchto „chytrých kostek“ – Zvířata, Predátoři, Česká republika, Mýty a legendy, Pohádky a mnoho dalších. Nejmenším dětem můžeme zpočátku ponechat více času. Hru může hrát jednotlivec, skupina i celá třída. Některé Brainboxy jsou vhodné již pro děti od 4 let, jiné od šesti a některé až od osmi.



Zdroj obrázku: <https://img-cloud.megaknihy.cz/338029-large/78880de46f5053c1ed70e404a6f4cead/v-kostce-svet.jpg>

### Malý čtenář – desková hra

**Období: konec 2. třídy**

V deskové hře Malý čtenář hráči postupují podle hodů kostkou po herním plánu od startu do cíle. Při příchodu na nové políčko vždy splní daný úkol. Je-li řešení správné, smí na políčko vstoupit. V opačném případě zůstává hráč na políčku před začátkem svého tahu a ve hře pokračuje další hráč. První hráč v cíli se stává vítězem, případně může být vítězem každý, kdo úspěšně dojde až na konec hry. Hru je možno hrát ve dvojicích, trojicích i čtveřicích. Stačí vytisknout hrací plán z přílohy č. 19, nachystat figurky a kostku a hra může začít. Kostka může být klasická šestistěnná i čtyřstěnná. Hra obsahuje úkoly ze světa malých čtenářů a na konci druhé třídy by mělo jít o příjemné opakování.

|                                                               |                                                               |                                                                           |                                                      |                                                               |                                                      |
|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| START<br>MALEHO<br>ČTENÁŘE                                    | Řekni jméno<br>alespoň 3<br>spisovatelů.                      | Kterou knihu<br>si čteš<br>naposledy?                                     | Vymenuj<br>3 pohádky.                                | Řekni 3x<br>básnické<br>řádky z básně<br>SLOŽ KŘÍK.           | Kdo je ten<br>největší<br>čtenář?                    |
| Popište situaci,<br>kdy byl tvůj<br>největší<br>úspěch.       | Vymenuj<br>3<br>knihy,<br>které<br>jsou<br>v tvé<br>knihovně. | Jako 2 děti<br>kniha<br>vlastnost<br>napiš?                               | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce. | Co znamená<br>pro tebe<br>čtení?                              | Co dělá<br>ilustrátor?                               |
| Jak věděl,<br>kdy jsi byl<br>největší?                        | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce.          | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce.                      | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce. | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce.          | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce. |
| Doplň<br>podle<br>příkladu:<br>RUMCAJŠ A...                   | Vymenuj<br>3<br>knihy,<br>které<br>jsou<br>v tvé<br>knihovně. | Doplň<br>rým:<br>UNOŘ BILY<br>POLE BILY<br>NA UNOŘ<br>DO PONDELA<br>DO... | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce. | Co dělá<br>spisovatel?                                        | Jak poznáš<br>komika?                                |
| Vymenuj<br>3<br>knihy,<br>které<br>jsou<br>v tvé<br>knihovně. | Čtení<br>bývá<br>číslo<br>jednou<br>byl<br>a proč?            | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce.                      | Jak<br>je<br>to<br>s<br>knihou<br>naposledy?         | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce.          | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce. |
| CÍL<br>MALEHO<br>ČTENÁŘE                                      | Doplň<br>rým:<br>MALOČKA<br>BU<br>HUBY...                     | Co<br>může<br>nastat<br>v<br>knihovně?                                    | Popiš<br>svého<br>kamaráda.                          | Vymenuj<br>3<br>knihy,<br>které<br>jsou<br>v tvé<br>knihovně. | Řekni 3x<br>knihu,<br>kterou<br>jsi četl<br>nejvíce. |

Zdroj obrázku: Autor

## Hry pro rozvoj tvoření vět a příběhů a vyprávění podle série obrázků

### Povím ti, mami 1 a Povím ti, mami 2

#### Období: 1. třída

Poměrně levná hra, která ale nabízí velké využití. Na čtyřech kartičkách se nachází obrázky tvořící jeden krátký a jednoduchý příběh. Děti si příběh sestaví a poté svými slovy vypráví. Zkušené kolegy jistě napadne další využití. Příběhy se také mohou napsat.



Zdroj obrázku:

<https://static.booktook.cz/files/photos/w/8/85e2433b9faf7f76ea621aa8105ffe85dd896c10.jpg?v=2>

### Příběhy z kostek

#### Období: 1. třída

Základní variantou hry je po hození devíti kostek vymyslet příběh s využitím symbolů na horní straně kostky. Fantazii se meze nekladou a každý symbol si kdokoli může vyložit po svém. Kromě této základní sady existuje velké množství dalších – Výpravy, Akce, Fantazie, Báje, Katastrofy a mnoho dalších. Na následující adrese je k dispozici metodika pro využití v českém jazyce. Tyto kostky lze využít doslova kdykoliv!



Metodika nejen pro učitele:

<https://www.zbozi.cz/vyrobek/mindok-pribehy-z-kostek/manual-navod/metodika-nejen-pro-ucitele/>

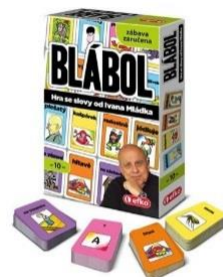
Zdroj obrázku:

[https://cdn.myshoptet.com/usr/www.tlamagames.com/user/shop/related/1794-2\\_pribehy-z-kostek3.jpg?5ccf31d9](https://cdn.myshoptet.com/usr/www.tlamagames.com/user/shop/related/1794-2_pribehy-z-kostek3.jpg?5ccf31d9)

## Blábol

### Období: konec 2. třídy

Na každé kartičce je jedno slovo. Na začátku hry si hráč vezme sedm karet a pokouší se z nich sestavit větu. Protože autorem hry je Ivan Mládek, určitě nikoho nepřekvapí, že výběr slov slouží k obveselení. Vzniklé věty často způsobují salvy smíchu a děti tuto hru mají opravdu rády. Kromě sestavování vět je hra dobrá i pro chápání učiva o slovních druzích a využijeme ji i v rámci zkoumání skladebních dvojic, větných členů a později i druhů vět.



Zdroj obrázku:

<https://static.booktook.cz/files/photos/x/f/fb14cead61398a3067e7afd9fcf673217d326cce.jpg>

## CO-MIX!

### Období: 3. třída

CO-MIX! je hra o vyprávění komiksových příběhů, které budou děti vytvářet za pomoci mnoha barevných ilustrací na kartičkách. Skupina si vylosuje kartičky a dle tématu rozhodne o jejich pořadí a vymyslí příběh. Důležité je držet se zadaného tématu, protože po dokončení vyprávění všech skupin následuje hodnocení a přidělení vítězných bodů.



Zdroj obrázku: <https://i00.eu/img/497/1024x1024/adk6pgpr/6070.webp>

## Hry pro výuku a chápání vyjmenovaných slov

### Kvído – Íčka

#### Období: 3. třída

Hra obsahuje 200 žetonů slov s vynechanými písmeny i/y po obojetných souhláskách. Z druhé strany každého žetonu je obrázek ovoce. Hlavním úkolem je doplňování i/y a třídění slov do košíků (částí krabice). Výrobce zde nabízí několik variant hry. Součástí pravidel je také barevná brožurka, ve které nalezneme řešení všech doplňovaných slov pomocí jednoduchých obrázků. Děti tak mohou hrát samy a samy si také v případě potřeby mohou poradit.



Zdroj obrázku: <https://i00.eu/img/497/1024x1024/24ycbqwt/39642.webp>

### Ypsilonie – cesta do vyjmenované země

#### Období: 3. třída

Úžasná hra pro prohloubení znalostí o vyjmenovaných slovech a slovech příbuzných. Hra má čtyři základní herní plány a na každém z nich je možno hrát samostatnou hru, nebo je možné po jejich spojení absolvovat velkou honbu za pokladem. Hru je možné hrát, i když se děti ještě o vyjmenovaných slovech neučily. Hra určitě zabere celou vyučovací hodinu, ale opravdu stojí, zato se jí zabývat.



Zdroj obrázku:

[https://knihy.abz.cz/imgs/products/img\\_443218\\_main.jpg?v=1592332273](https://knihy.abz.cz/imgs/products/img_443218_main.jpg?v=1592332273)

### Příběhy z kostek

Viz kapitola **Hry pro rozvoj tvoření vět a příběhů a vyprávění podle série obrázků**

## Dobble – vyjmenovaná slova

**Období: 3. třída**

Herní princip zde byl již popsán v kapitole **Hry pro rozvoj vnímání geometrických tvarů**. Kartičky je možné si buď vyrobit, nebo volně stáhnout na této stránce:



<https://nasedeticky.sk/do-skoly/10804/vyjmenovana-slova-dobble/>

Zdroj obrázku: <https://nasedeticky.sk/wp-content/uploads/2017/10/vyjmenovana-slova.jpg>

## Vyjmenovaná slova – pexeso

**Období: 3. třída**

Herní princip pexesa je všem dobře známý, takže vzhůru do hry! Jako bonus přidáváme další hru s těmito kartičkami. Jeden hráč se slovně snaží popsat vyjmenované slovo z kartičky, ostatní hádají. Jinou variantou je místo slov použít pantomimu. Napovídat také může polovina skupiny a druhá hádá.



Zdroj obrázku:

<https://static.booktook.cz/files/photos/x/5/52be52cabd264589bc9ba3b2686beb219f726d6d.jpg>

## Hry pro opakování pravopisu druhé třídy

### Slovní kolotoč – pádové otázky

**Období: konec 3. třídy**

V této jednoduché hře se hráč postupně snaží ukázat ve správném pořadí pády a pádové otázky. Nejprve ukáže kroužek s pořadím pádu (1. pád) a pak pádovou otázku (Kdo? Co?). Hra může dobře posloužit při seznámení dětí s pádovými otázkami i jako hravé procvičování. Hru je možno hrát ve dvojicích i ve skupinách. Hrací plán je možno vytisknout z přílohy č. 15.



Zdroj obrázku: Autor

## Květinová hra – spodoba znělosti

**Období: konec 2. třídy**

V této deskové hře hráči postupují podle hodu kostkou po herním plánu od startu do cíle. Při příchodu na nové políčko vždy doplní a zdůvodní chybějící hlásku, případně splní daný úkol. Je-li řešení správné, smí na políčko vstoupit. V opačném případě hráč zůstává na políčku před začátkem svého tahu a ve hře pokračuje další hráč. První hráč v cíli se stává vítězem. Jako vítěze můžeme také označit každého hráče, který úspěšně dojde až na konec hry. Hru je možno hrát ve dvojicích, trojicích i čtveřicích. Stačí vytisknout hrací plán z přílohy č. 16, nachystat figurky a kostku a hra může začít. Kostka může být klasická šestistěnná i čtyřstěnná. Hra prověří dovednost žáků správně doplňovat a odůvodňovat hlásky a slouží zejména k procvičování.



## Druhy vět s Harrym Potterem

**Období: 2. třída**

Jednoduchý plánek naleznete jako přílohu č. 3. Pak již stačí jen figurka pro každého hráče a jedna kostka.

Hráči střídavě házejí kostkou a posunují svou figurku po hracím plánu. Na každém políčku je napsána jedna věta, u které musí žák správně určit její druh.

Pokud je jeho odpověď ostatními přijata, postaví zde svou figurku a hraje další hráč.

Pokud ostatní hráči odpověď nepřijmou, nemůže se na toto políčko postavit a v tomto kole se neposune. Role učitele je jednoduchá, protože je pouze pozorovatelem a případným konzultantem.

Zdroj obrázku: Autor a Lída Holá

|                                                     |                                      |                                     |                                |                                              |                                   |                             |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|
| START                                               | Kouzelníci používají kouzelné hůlky. | Jak se hraje fanfrpál?              | Kde bych chytil zlatonku.      | Albus Brumbál byl učitelem bradavické školy. | Harry Potter je členem Nebelvíru. | Ron je Harryho kamarád.     |
| Voldemort se stal pánem zla.                        | Jdi z políčka nahoru.                | Podej mi svou hůlku.                | Umiš někoho ztámenět?          | Jak mám chytil zlatonku?                     | Let' na koštěti!                  | Jdi z políčka dolů.         |
| Do Zapevňovacího klety byl studentům vstup zakázán. | Panastuješ si to zaklínadlo?         | Svou hůlku nikomu nedávej!          | Sova Hedvika přinesla dopis.   | Ron dostal od maminky hůlku.                 | Ať se naučí kouzlit.              | Jaco sardílek nabízejí?     |
| Umím výborně kouzlit.                               | Jdi z políčka nahoru.                | Přijdeš dnes na hodinu lektvarů?    | Jednorozec má kouzelnou mluvu. | Studenty učí Bradavický expres.              | Vrát mi neviditelný plášť!        | Kde by Hagrid přišel dříve? |
| Přestaň kouzlit!                                    | Hermona se proměnila v koku.         | Kouzelný lektvar přestal účinkovat. | Jdi z políčka nahoru.          | Kam mě pošle moudrý klobouk?                 | Kdyby tak přestaly přiletět žáby! | CÍL                         |

## Arround the body in 30 minutes

**Období: konec 2. třídy**

Tato autorská hra si klade několik cílů. Kromě opakování pravopisu druhé třídy přináší mnoho zajímavostí o lidském těle, a to vše na pozadí boje o to, kdo dokončí hru jako první – dojde se svou figurkou na hracím plánu až do hlavy, kde je cíl. Při hře se hráči budou rozhodovat, jakou taktiku zvolit v jednotlivých fázích hry. Veškerá pravidla a herní materiál naleznete v příloze č. 22.

Zdroj obrázku: Autor



## Hry pro výuku a chápání slovních druhů

### Příběhy z kostek

**Období: 2. třída**

Viz kapitola **Hry pro rozvoj tvoření vět a příběhů a vyprávění podle série obrázků.**

## Slovní kolotoč – slovní druhy

**Období: 2. třída**

V této jednoduché hře se hráč postupně snaží ukázat ve správném pořadí názvy deseti slovních druhů. Pokročilejší variantou je ukazování pozpátku, případně tam i zpět. Hru je možno hrát ve dvojicích i ve skupinách. Hrací plán je možno vytisknout z přílohy č. 14.



Zdroj obrázku: Autor

## Blábol

**Období: 2. třída**

Viz kapitola **Hry pro rozvoj tvoření vět a příběhů a vyprávění podle série obrázků.**

## Kvarteto – slovní druhy

**Období: 2. třída**

Hru hrajeme podle pravidel kvarteta. Kartičky je možno rozdělit na více skupin, ohebné a neohebné slovní druhy, sudé a liché atd. Další variantou je hra, kde mají žáci za úkol využít co nejvíce karet ve větě, kde za každou použitou kartu získají bod. U prvních pěti slovních druhů pak mohou děti slova z karet zkoušet ohýbat. Najdete další využití? Všechny karty pro hru naleznete v příloze č. 21.



Zdroj obrázku: Autor

## Ostatní hry

### Duch

#### Období: 1. třída

Postřehová hra, kde je po vyhodnocení karty nápovědy cílem co nejrychleji uchopit jeden z dřevěných předmětů na stole. Hra je velmi rychlá a svižná, ideální na začátek hodiny. Další hra se stejným principem má název Duchová v koupelně a také existuje Hodina duchů a Duch! Feztovní vydání!



Zdroj obrázku:

[https://www.knihydobrovsky.cz/thumbs/mod\\_eshop/produkty/41195570.3507352040.1499415028.png](https://www.knihydobrovsky.cz/thumbs/mod_eshop/produkty/41195570.3507352040.1499415028.png)

### Tik tak bum Junior a Tik Tak Bum

#### Období: 1. třída

Hra tik Tak Bum má naprosto univerzální využití. V krabici se nalézá malá časovaná bomba, která po odjištění začíná tikat a k výbuchu dojde někdy od 10 do 50 sekund. Po dobu tikání bomby děti v kruhu vymýšlí slova a bombu si posílají mezi sebou.



Komu bomba vybuchne v ruce, může získat trestný bod, udělá si pár dřepů nebo vypadává. Hru můžeme hrát nejen podle dodaných pravidel, ale také tuto pomůcku můžeme využít v kterékoliv hodině. Takto se dají opakovat vyjmenovaná slova, slovní druhy, měsíce, násobky, tedy v podstatě vše. Výbuch bomby většinou přináší také výbuch smíchu, takže hra je poněkud hlučnější, ale děti ji zbožňují.

Zdroj obrázku: <https://img-cloud.megaknihy.cz/517378->

[original/a01c670e5a801a7852bd1fde107811bb/tik-tak-bum-junior-cz.jpg](https://img-cloud.megaknihy.cz/517378-original/a01c670e5a801a7852bd1fde107811bb/tik-tak-bum-junior-cz.jpg)

## AZ kvíz

### Období: 3. třída

Hra AZ kvíz běží v České televizi již mnoho let. Její herní princip je nyní možné využít i v rámci deskové hry, kde se také soutěžící snaží spojit tři strany trojúhelníku. Herní princip můžeme také využít při opakování, kdy pro děti připravíme zajímavé otázky a hru pak hrají dvě velké skupiny. Využití tak tedy najde ve všech předmětech. Šikovný kolega pak jistě tuto hru dokáže vyrobit i svépomocí.



Zdroj obrázku: <https://img-cloud.megaknihy.cz/173800-large/0099663ad84416c963e650cfedfa5db4/az-kviz-junior-hra.jpg>

## Nešťourej se v nose!

### Období: 1. třída

I etiketa má ve škole své místo. Tato hra k jejímu osvojení přímo napomáhá. Součástí jsou obrázky a hlavním přínosem je vyprávění o různých situacích. Dalšími hrami z této edice pak je Dávej bacha! a Vadí, nevadí! Svou náplní jsou tyto hry vhodné zvláště do prvouky, ale my je klidně můžeme hrát i v hodinách čtení.



Zdroj obrázku: <https://www.mall.cz/i/44920874/2000/2000>

## Dixit, Dixit Jinx, Cloud Mine

### Období: 1. třída

Hra Dixit je veleúspěšnou hrou s velkým množstvím rozšíření. „Jakmile se hráč dostane k tahu, vybere ze své ruky jednu kartu a popíše nějakou její charakteristiku výstižným slovem, větou nebo zvukem. Přitom se snaží, aby nechal otevřené dveře i pro ostatní. Tuto kartu položí na stůl obrázkem dolů. Každý ze soupeřů nyní k této vyložené kartě přidá jednu z vlastní ruky a to takovou, aby co nejlépe odpovídala vyslovenému popisu. Poté všichni tipují a snaží



se nalézt kartu vypravěče. Body získávají všichni správně tipující a také aktivní hráč v případě, že alespoň někdo uhodnul (a přitom ne všichni).“

(Zdroj: <http://www.deskovehry.com/recenze-dixit-journey-pozvani-na-obrazkovou-cestu/>)



Sady obrázků jsou prostě úchvatné a vybízejí k tvoření příběhů a rozvoji vypravěčské fantazie. Zjednodušenou variantou hry Dixit je Dixit Jinx a na stejném principu pracuje i hra „s obláčky“ s názvem Cloud Mine.

Zdroj obrázků:

<https://i0.wp.com/www.deskovehry.com/fotky/dixitjourney/dixit-journey-07.jpg?w=1090>

<https://i1.wp.com/www.deskovehry.com/fotky/dixitjinx/dixit-jinx-15.jpg?w=1090>

<https://i1.wp.com/www.deskovehry.com/wordpress/wp-content/uploads/2019/06/cloud-mine-01.jpg?w=800>

## Abecední seznam her

Abaku

Amos Čeština v kostce

Amos Matematika v kostce

Angry birds – stolní hra

Anti virus

Arround the body in 30 minutes

AZ kvíz

Bannanagrams

Barevný kód

Barvínek

Bengál

Blábol

Cloud Mine

CO-MIX!

Continuo

Cortex, Cortex 2, Cortex pro děti, Cortex Harry Potter

Černý Petr – slova opačná

Číselný kolotoč do 10

Číselný kolotoč do 100

Číslohrátky

Diavolo

Dixit, Dixit Jinx



Dobble – vyjmenovaná slova

Dobble

Domino

Drop it

Druhy vět s Harrym Potterem

Duch

Exacto

Hra na první písmeno

Hravé kroužky

Imaglee

Křížovka

Kvarteto – slova souznačná

Kvarteto – slovní druhy

Květinová hra – spodobá znělosti

Kvído – Íčka

Kvído – Rychlá čísla

Kvído – Ulov 10!

Linja

Lobo 77

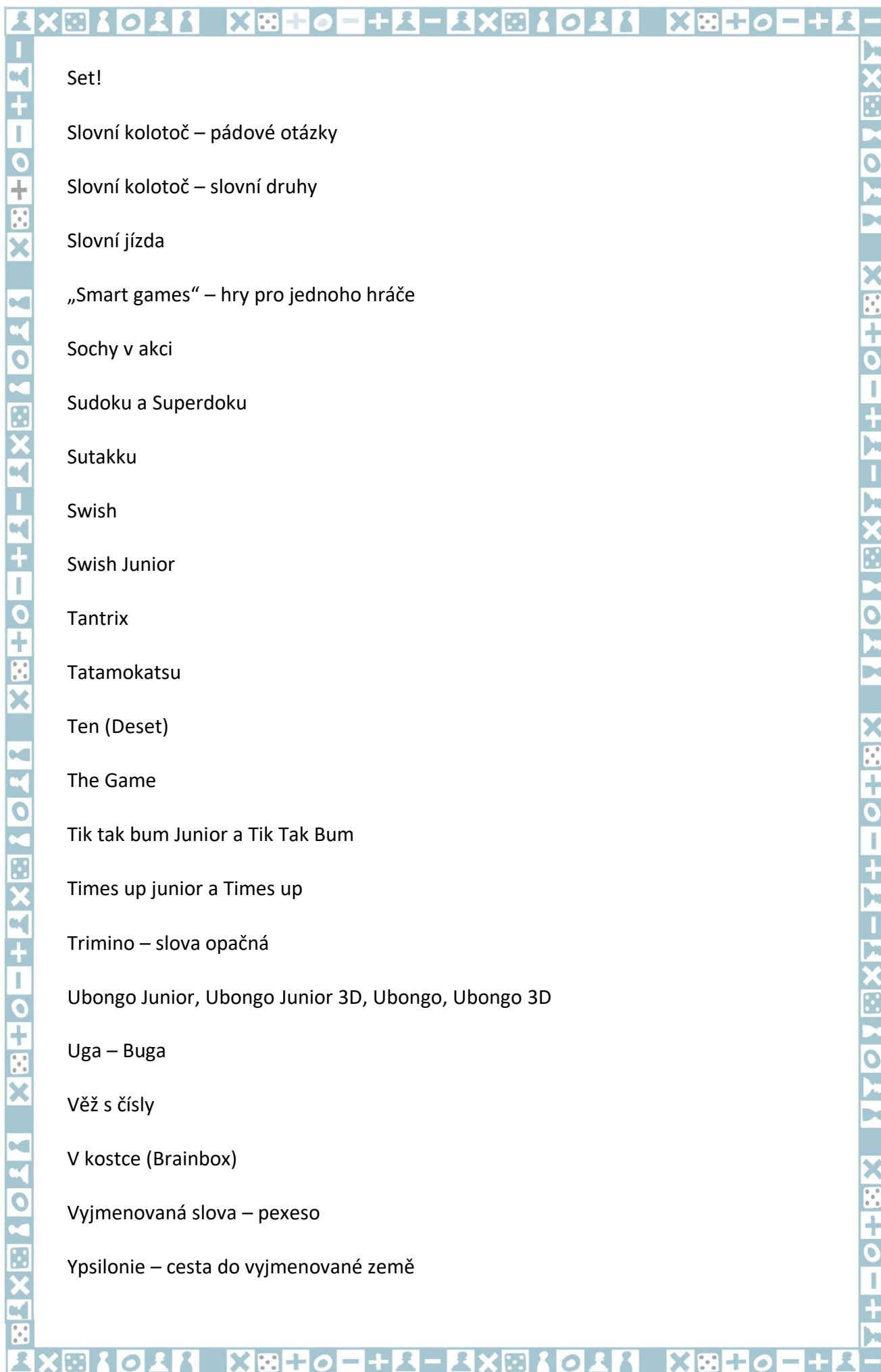
Lock the flock

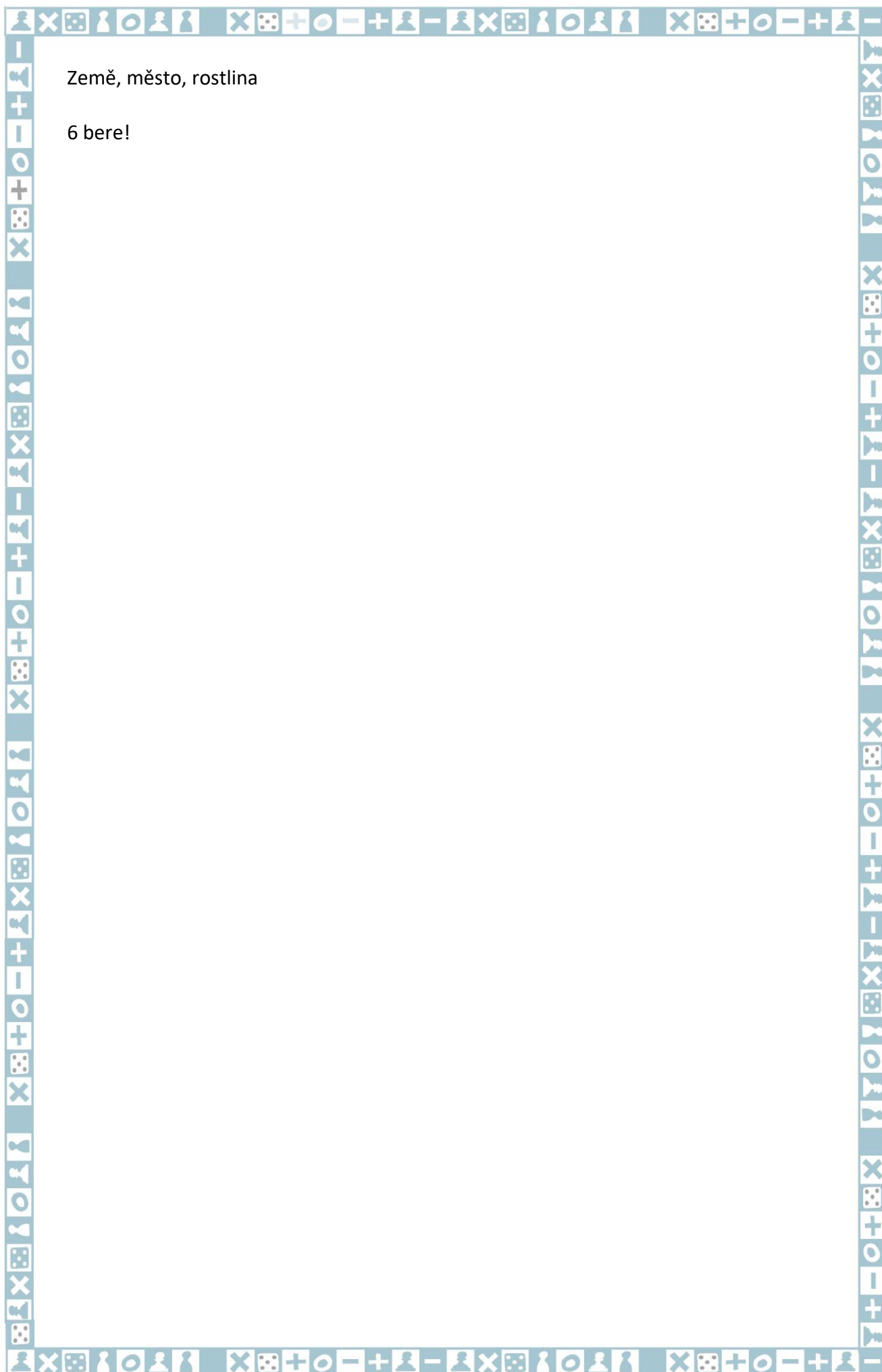
LogIQ Zombie

Loto

Malý čtenář – desková hra





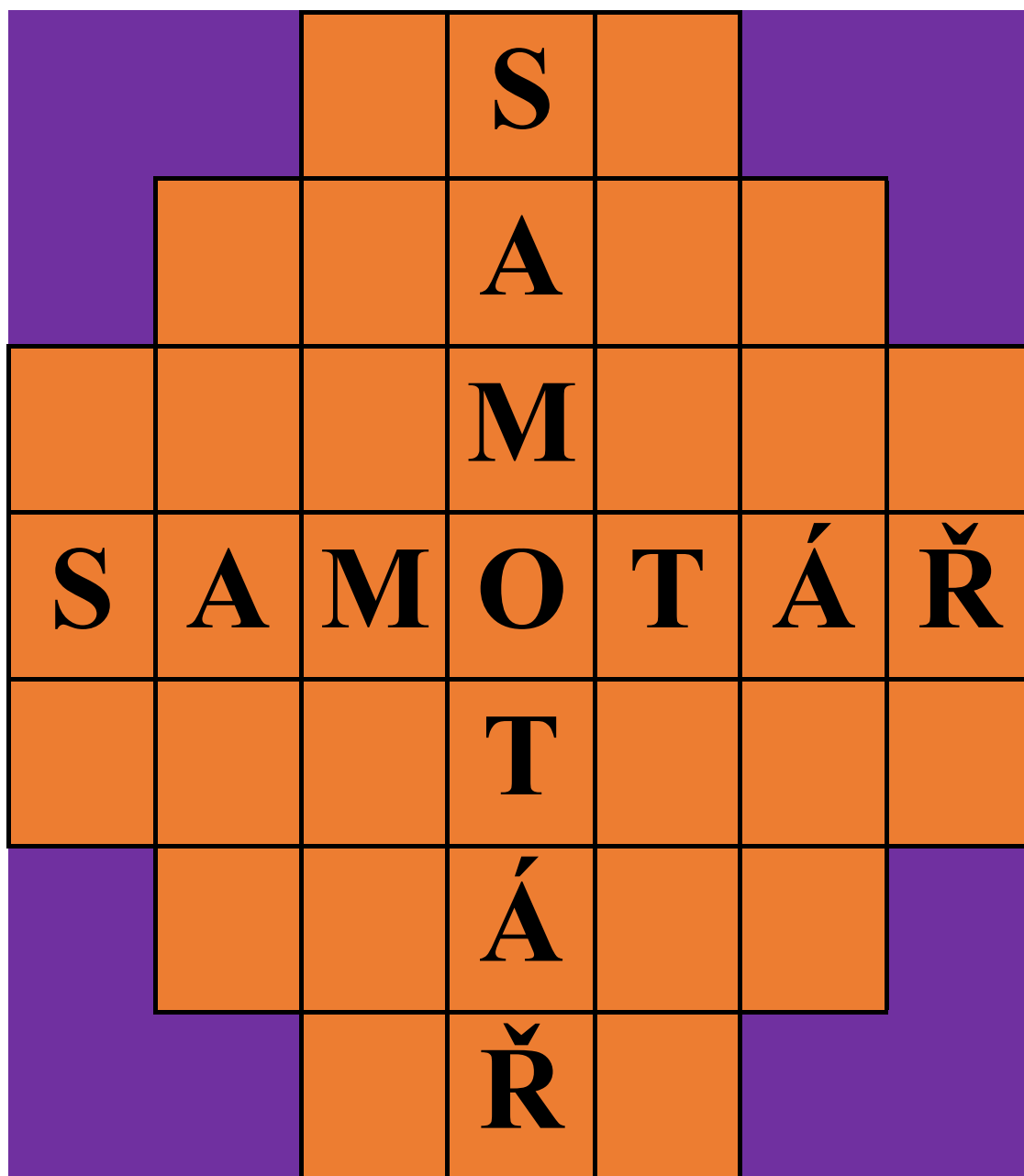


Země, město, rostlina

6 bere!

# Přílohač. 1

## Plánek hry Samotář



## Příloha č. 2

### Piškvorkový pravopis

|                     |                 |          |                   |                |            |           |                        |                |            |                  |                 |           |
|---------------------|-----------------|----------|-------------------|----------------|------------|-----------|------------------------|----------------|------------|------------------|-----------------|-----------|
| emu hněd _          | ř_zek           | d_m      | ch_ba             | příběh_        | poi_šřovna | k_sřik    | c_zinec                | venku<br>sněž_ | straš_dlo  | straš_dlo        | parn_k          | uš_       |
| h_ena<br>skvrn_tá   | k_tka           | c_trón   | dáln_ce           | k_tara         | ztrat_t se | ch_ták    | jež_baba               | př_běh         | c_bulka    | palác_nka        | d_ra            | Afr_ka    |
| klaun<br>očka_      | poch_boval      | koš_k    | ž_dle             | novin_         | d_váci     | d_m       | pěkná<br>d_vka         | rod_na         | blud_ště   | zasad_t<br>strom | důvěř_hod<br>ný | bezch_bně |
| klokan<br>rudokr_k_ | r_ba            | slun_čko | š_py              | r_s            | ž_hadlo    | poh_b     | ur_chleně              | siln_ce        | kraj_na    | st_děla se       | málok_d_        | čt_ři     |
| kon_k               | jesk_ně         | kruž_tko | sladk_jako<br>med | oh_bat se      | i_nak      | oč_       | tuk_                   | děd_ctví       | bezch_bně  | c_třivost        | ukřid_t         | pr_nc     |
| páv<br>korunkat_    | t_cho           | i_trocel | i_dlo             | jmenuj_se      | d_vřt se   | děkuj_    | poh_bem<br>ku zdraví   | boh_ně         | květ_na    | br_le            | r_sovat         | r_biz     |
| r_bář               | k_vadlo         | noh_     | c_l               | koš_le         | pavouc_    | vrab_c_   | já jsem<br>chytr_      | let_ště        | úter_      | věvodk_ně        | děj_ny          | běž pr_č  |
| t_gr                | čert má<br>roh_ | ř_kadlo  | vřh_bka           | c_bule         | prysk_řice | hokej_sta | plavk_ně               | t_den          | troj_ce    | c_zinec          | h_mna           | past_ř    |
| č_nka               | vř_             | d_vadlo  | d_chat            | důchodk_n<br>ě | ř_ká       | k_sělý    | pac_ent v<br>nemocnici | kd_si dávno    | tři blech_ | ž_to             | š_dlo           | kr_sa     |

## Příloha č. 3

### Druhy vět s Harrym Potterem

|                                                   |                                |                                      |                              |                                    |                                               |                                   |                                     |
|---------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| START                                             |                                | Kouzelníci používají kouzelné hůlky. | Jak se hraje famfrpál?       | Kéž bych chytil zlatonku.          | Albus Brumbál byl ředitelem bradavické školy. | Harry Potter je členem Nebelvíru. | Ron je Harryho kamarád.             |
| Voldemort se stal pánem zla.                      | Jdi 2 políčka dopředu ↗        | Podej mi svou hůlku.                 | Umíš někoho zkamenět?        | Jak mám chytit zlatonku?           | Leť na koštěti!                               | Jdi 2 políčka zpátky ↖            | Kdybychom tak vyhráli školní pohár. |
| Do Zapovězeného lesa byl studentům vstup zakázán. | Pamatuješ si to zaklínadlo?    | Svou hůlku nikomu nedávej!           | Sova Hedvika přinesla dopis. | Ron dostal od maminky huláka.      | Ať se naučím kouzlit.                         | Jsou smrtijedi nebezpeční?        | Zmiz odsud!                         |
| Umím výborně kouzlit.                             | Jdi 2 políčka dopředu ↗        | Půjdeš dnes na hodinu lektvarů?      | Jednorozec má kouzelnou moc. | Studenty odvezl Bradavický expres. | Vrať mi neviditelný plášť!                    | Kéž by Hagrid přišel dříve.       | Jak jsi vyzrál na horského trola?   |
| Přestaň kouzlit!                                  | Hermiona se proměnila v kočku. | Kouzelný lektvar přestal účinkovat.  | Jdi 2 políčka zpátky ↖       | Kam mě pošle moudrý klobouk?       | Kdyby tak přestaly pršet žáby!                | CÍL                               |                                     |

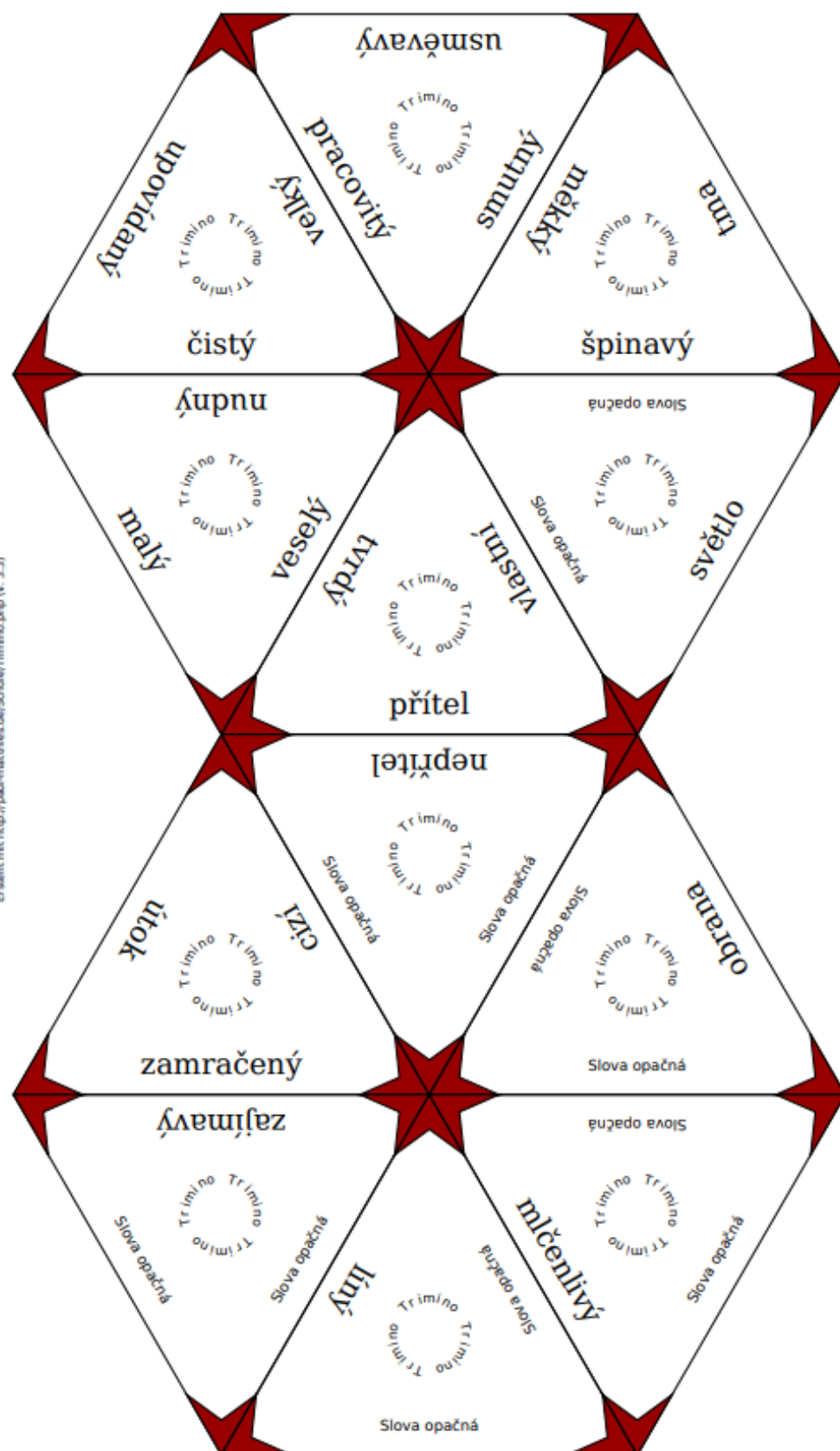
Příloha č. 4

Hra na první písmeno

|                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>ROSTLINA</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>MĚSTO</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>             | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>ČÍSLO</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>              | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>TELEVIZNÍ POŘAD</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>HEREC</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>   |
| <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>STROM</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>    | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>POHÁDKOVÁ POSTAVA</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>LIDSKÁ VLASTNOST</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>   | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>ZPĚVÁK</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>          | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>HEREČKA</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> |
| <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>SAVEC</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>    | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>DEN V TÝDNU</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>       | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>POTŘEBA NA VAŘENÍ</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>  | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>ZPĚVÁČKA</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>        | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>POHÁDKA</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> |
| <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>PTÁK</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>     | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>MĚSÍC</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>             | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>POTŘEBA K TÁBOŘENÍ</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>BARVA</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>           | <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div> <div>HRAJEME SI R JE N M D O B E - P E T R K O V A : 2023</div> <div>KNIH A</div> <div>HRA NA PRVNÍ PÍSMENO</div>  |

[illegible]

### Trimino – slova opačná



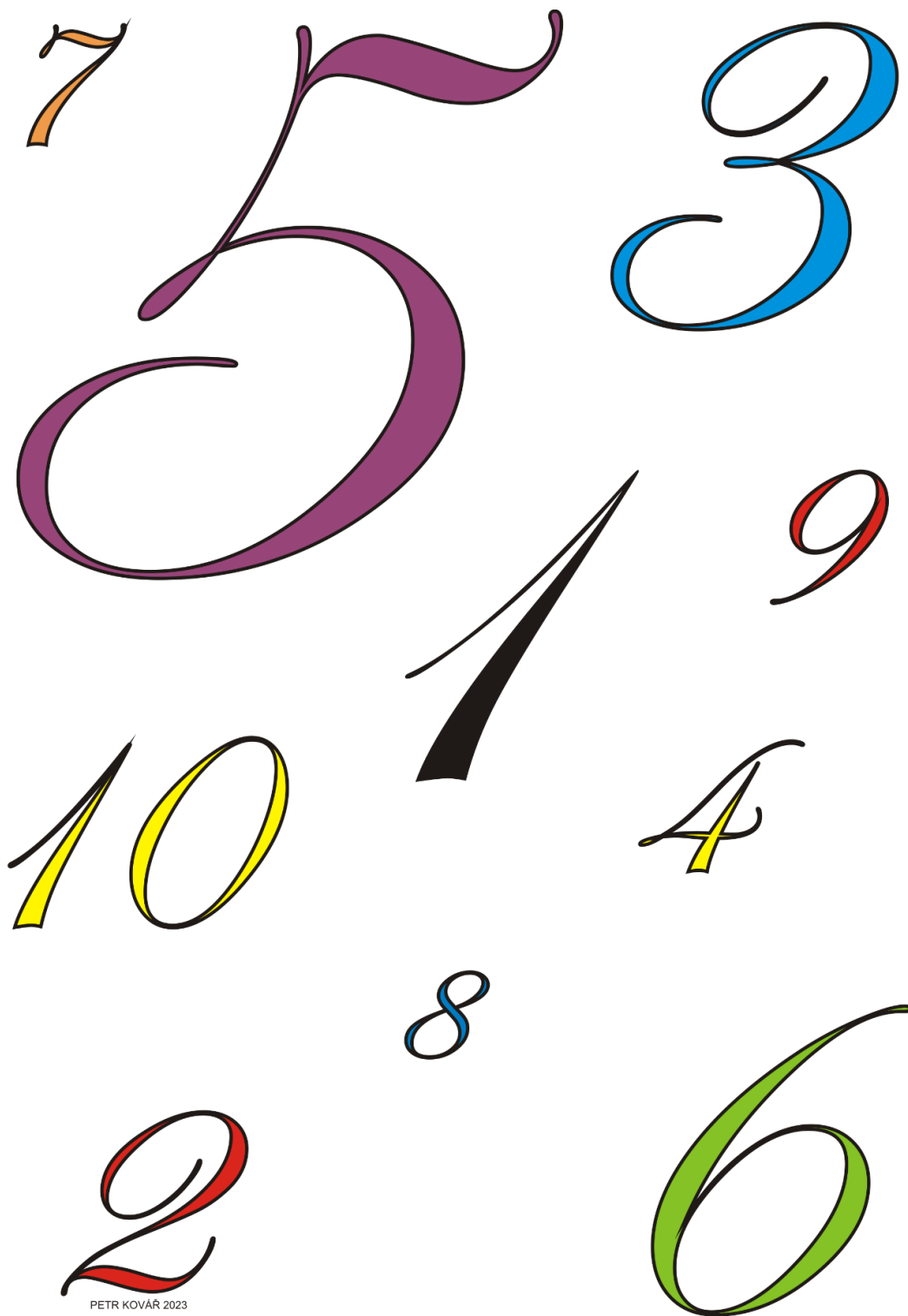
Příloha č. 6

Pexetrio – slova citově zabarvená

|                              |                                        |                                  |
|------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------|
| Pes snědl<br>jídlo.          | Pejsánek<br>spapal<br>papáníčko.       | Čokl<br>zblajznul<br>žrádlo.     |
| Sestra šla k<br>domu.        | Sestřička<br>ťapkala k<br>domečku.     | Ségra<br>pajdala k<br>baráku.    |
| Otec se<br>směje na<br>dítě. | Tatínek se<br>chiochotá na<br>děťátko. | Fotr se<br>chlame na<br>děcko.   |
| V domě<br>spal bratr.        | V domečku<br>spinkal<br>bratříček.     | V barabizně<br>chrněl<br>brácha. |
| Dítě pije v<br>chatě.        | Děťátko<br>bumbá v<br>chatičce.        | Děcko<br>chlemcá v<br>chatrči.   |

# Příloha č. 7

## Číselný kolotoč do 10



PETR KOVÁŘ 2023

# Příloha č. 8

Číselný kolotoč do 100

40

80

10

100

60

90

70

20

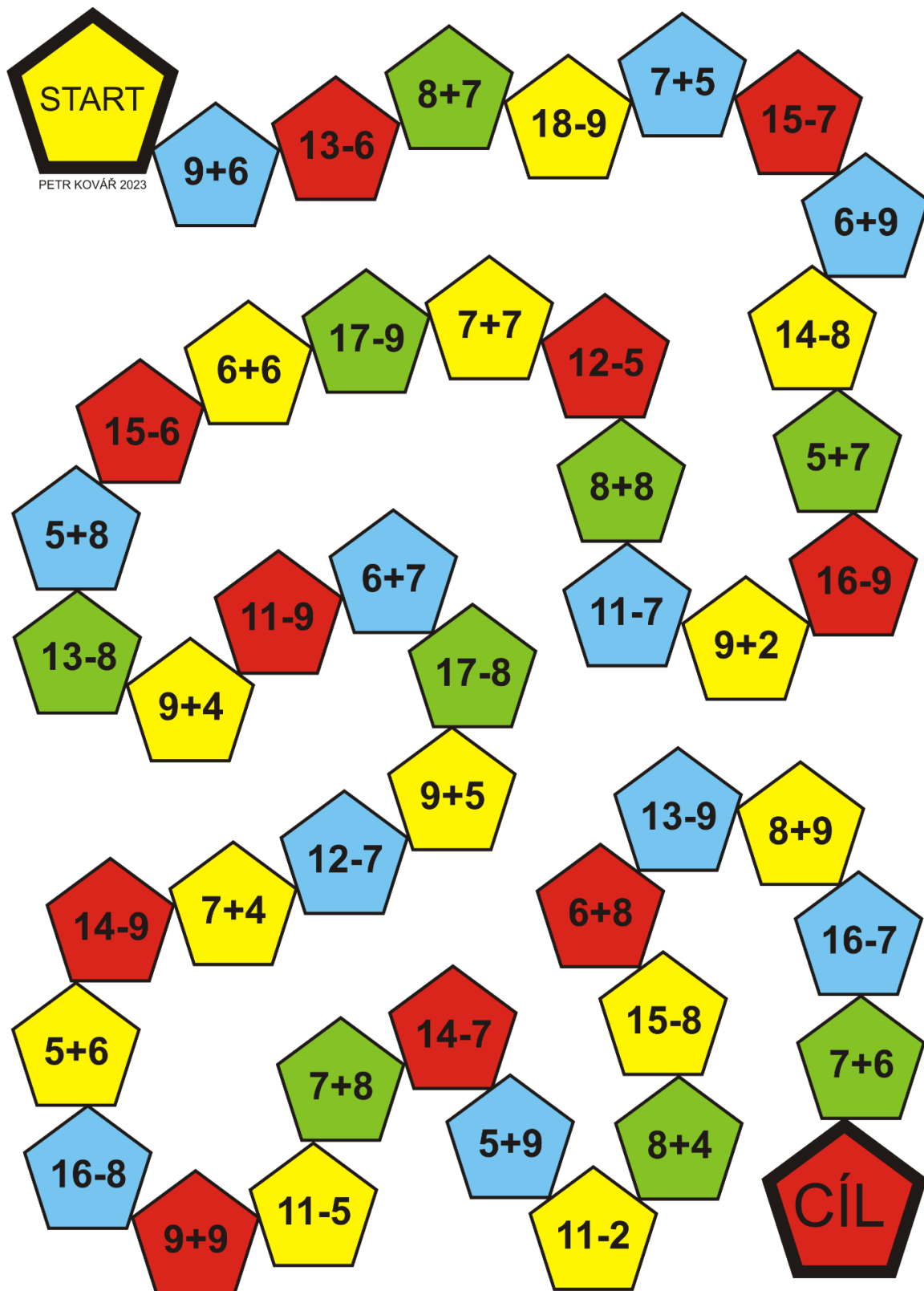
30

50

PETRY KOVÁŘ 2023

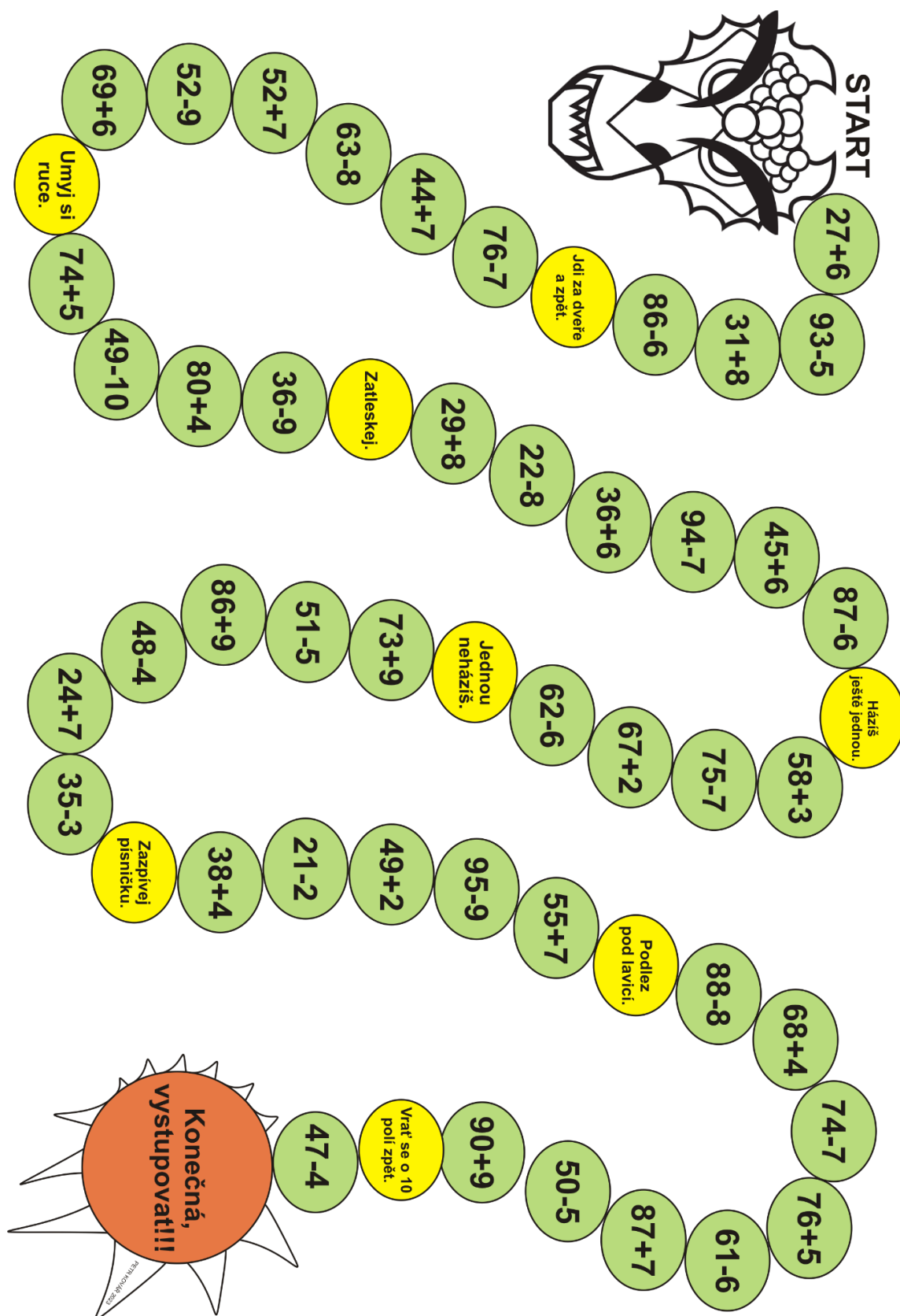
## Příloha č. 9

Přes desítku do 20



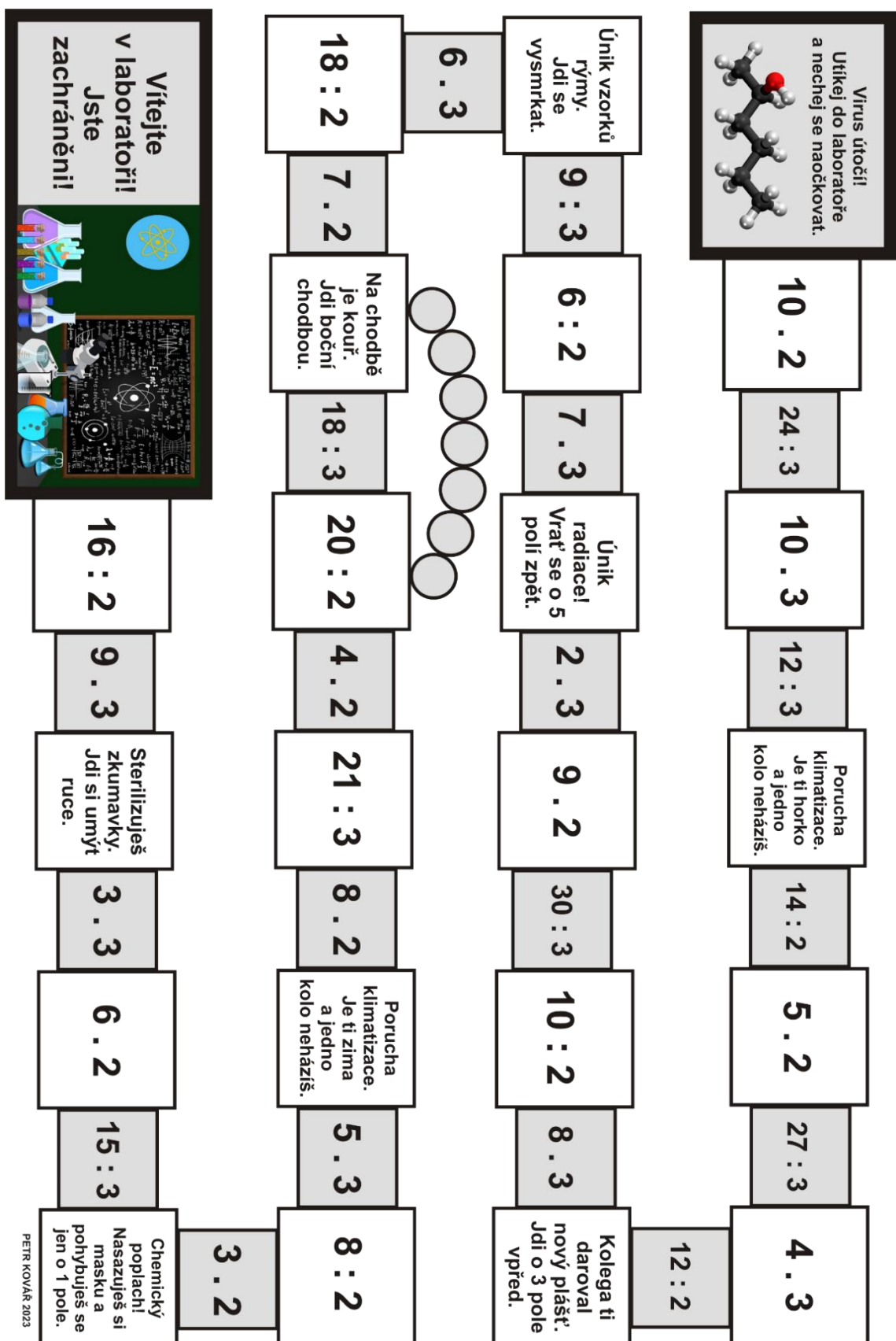
## Příloha č. 10

Přes desítku do 100 (Plán vytiskněte na formát A3.)



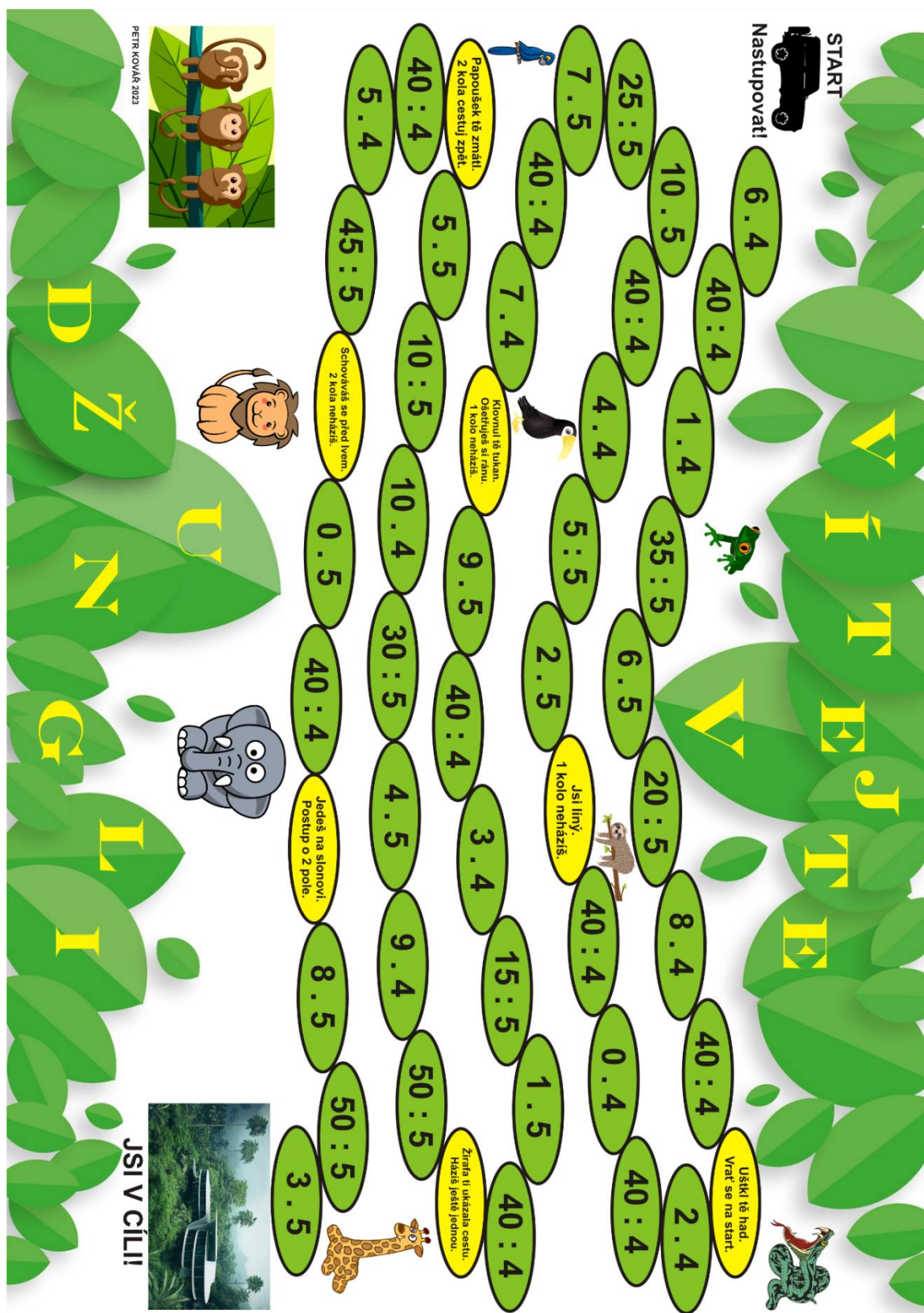
## Příloha č. 11

### Násobilka – desková hra – násobení a dělení 2 a 3



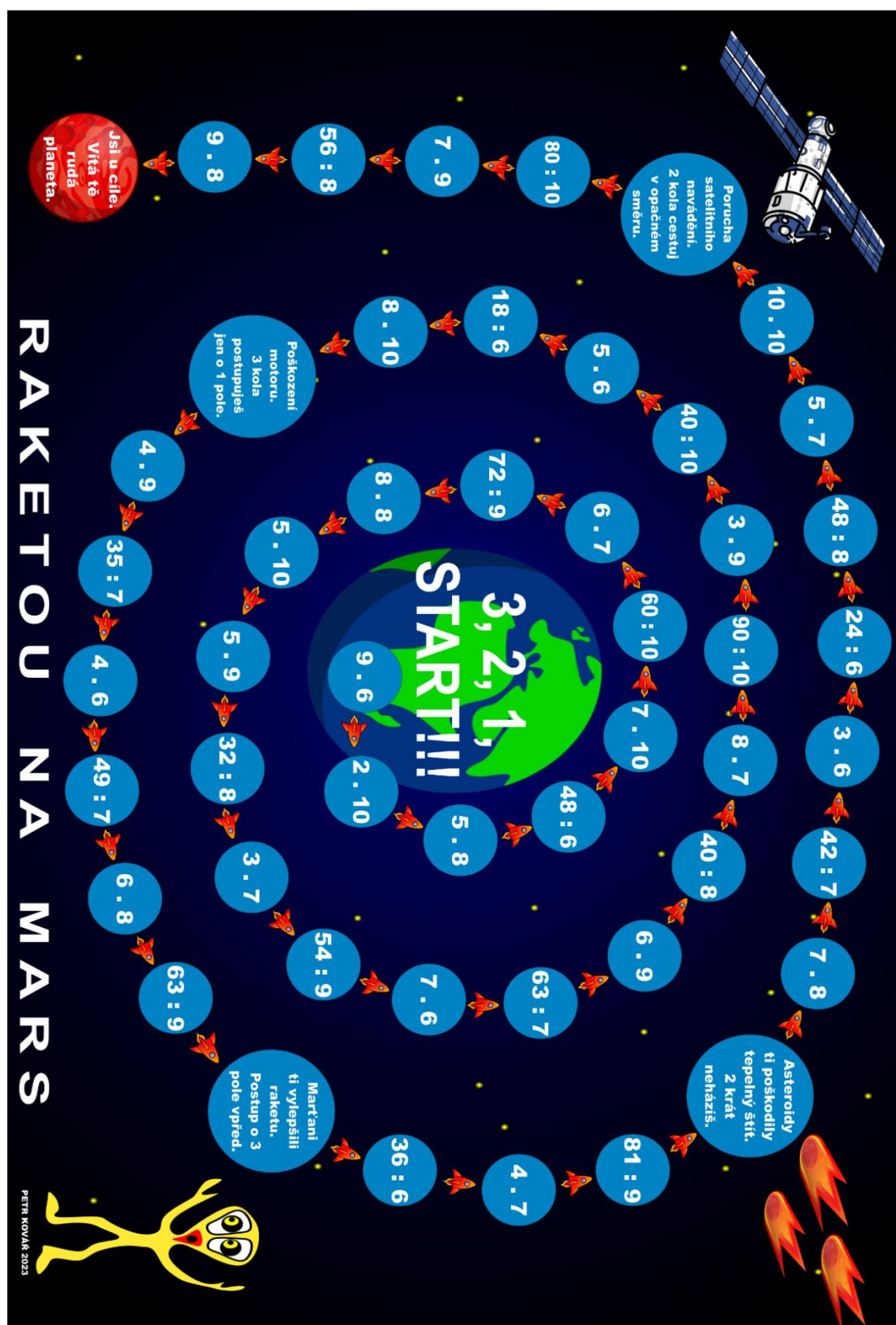
## Příloha č. 12

### Násobilka – desková hra – násobení a dělení 4 a 5



## Příloha č. 13

Násobilka – desková hra - násobení a dělení 6, 7, 8, 9, 10



## Příloha č. 14

Slovní kolotoč – slovní druhy

**ZÁJMENA**

HEIKOVAR 2023

**SLOVESA**

**ČÁSTICE**

**CITOSLOVCE**

**SPOJKY**

**PŘEDLOŽKY**

**PŘÍDAVNÁ JMÉNA**

**PŘÍSLOVCE**

**ČÍSLOVNKY**

**PODSTATNÁ JMÉNA**

## Příloha č. 15

### Slovní kolotoč – pádové otázky

**Koho?**  
**Čeho?**

**7. pád**

**4. pád**

**(s) Kým?**  
**(s) Čím?**

**Komu?**  
**Čemu?**

**2. pád**

**6. pád**

**Koho?**  
**Co?**

**Oslovujeme,  
voláme.**

**Kdo?**  
**Co?**

**1. pád**

**(o) Kom?**  
**(o) Čem?**

**3. pád**

**5. pád**

## Příloha č. 16

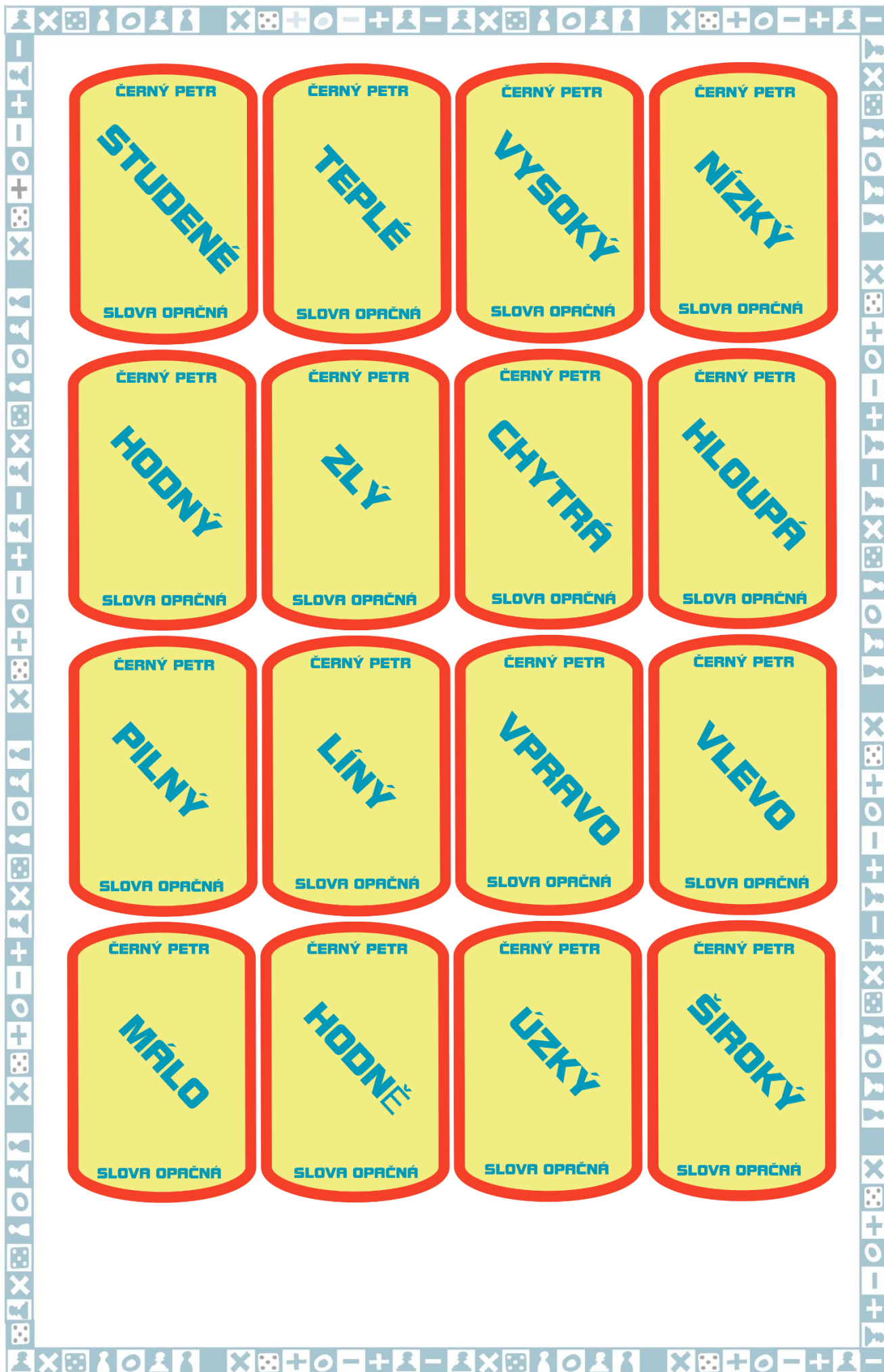
### Květinová hra – spodoba znělosti

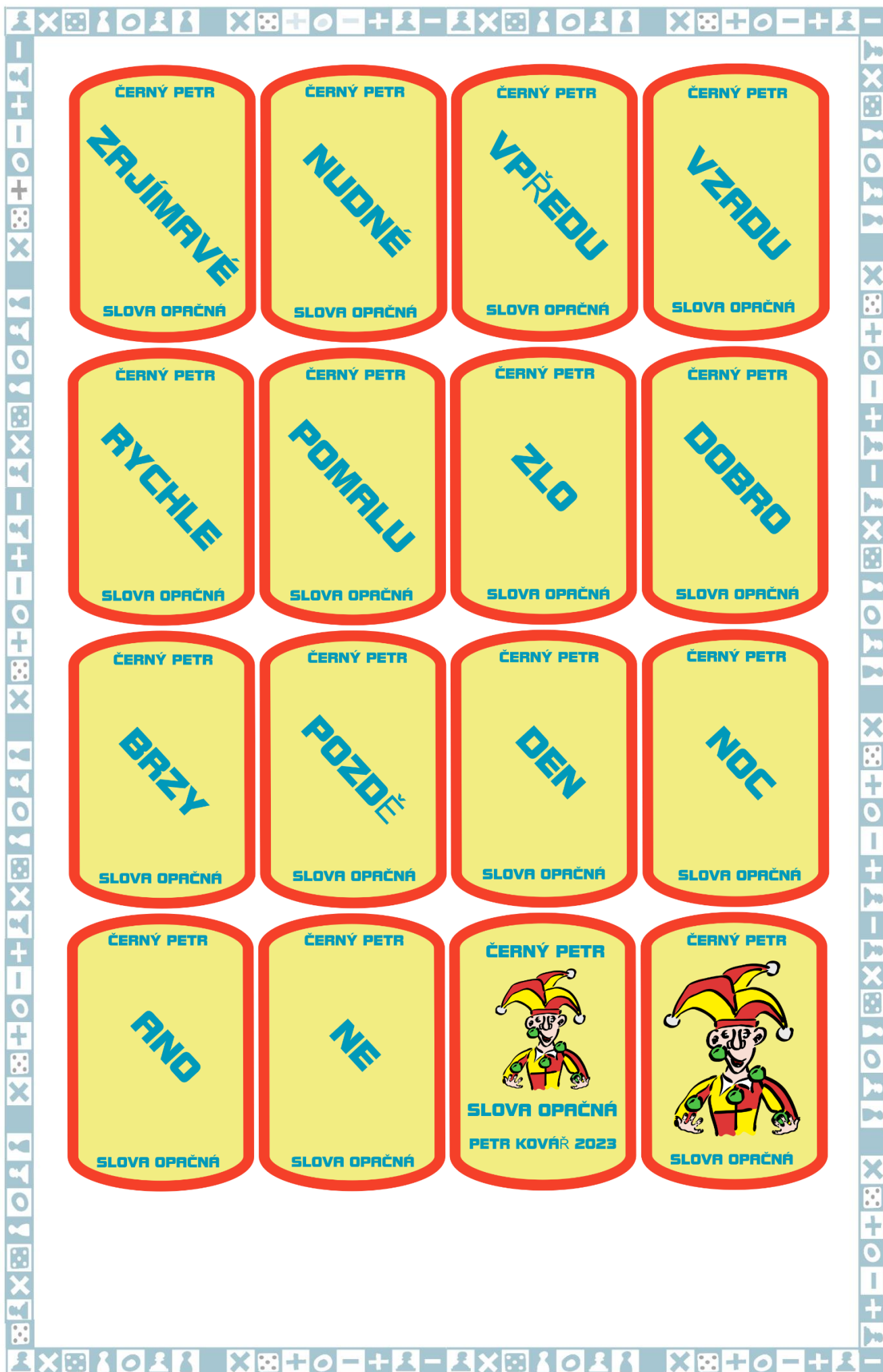


## Příloha č. 17

### Černý Petr – slova opačná

|                                                            |                                                          |                                                           |                                                            |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>PRAVDA</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>  | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>LEŽ</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>   | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>SVĚTLO</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b> | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>TMA</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>     |
| <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>MLADÝ</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>   | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>STARÝ</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b> | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>DOLE</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>   | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>NAHOŘE</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>  |
| <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>TVRDÝ</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>   | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>MĚKKÝ</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b> | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>KONEC</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>  | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>ZAČÁTEK</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b> |
| <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>ŠPINAVÁ</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b> | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>ČISTÁ</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b> | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>VÝHRA</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>  | <b>ČERNÝ PETR</b><br><b>PROHRA</b><br><b>SLOVA OPAČNÁ</b>  |





## Příloha č. 18

### Kvarteto – slova souznačná

|                                                                     |                                                                     |                                                                     |                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>1</b><br><b>KLUK</b><br>HOCH<br>CHLAPEC<br>SYNEK                 | <b>1</b><br><b>HOCH</b><br>KLUK<br>CHLAPEC<br>SYNEK                 | <b>1</b><br><b>CHLAPEC</b><br>HOCH<br>KLUK<br>SYNEK                 | <b>1</b><br><b>SYNEK</b><br>HOCH<br>CHLAPEC<br>KLUK                 |
| <b>2</b><br><b>VÝBORNÝ</b><br>SKVĚLÝ<br>BÁJEČNÝ<br>ÚŽASNÝ           | <b>2</b><br><b>SKVĚLÝ</b><br>VÝBORNÝ<br>BÁJEČNÝ<br>ÚŽASNÝ           | <b>2</b><br><b>BÁJEČNÝ</b><br>VÝBORNÝ<br>SKVĚLÝ<br>ÚŽASNÝ           | <b>2</b><br><b>ÚŽASNÝ</b><br>VÝBORNÝ<br>BÁJEČNÝ<br>SKVĚLÝ           |
| <b>3</b><br><b>OBLAFNOUT</b><br>OBELSTÍT<br>PŘECHYTRAČIT<br>NAPÁLIT | <b>3</b><br><b>OBELSTÍT</b><br>OBLAFNOUT<br>PŘECHYTRAČIT<br>NAPÁLIT | <b>3</b><br><b>PŘECHYTRAČIT</b><br>OBELSTÍT<br>OBLAFNOUT<br>NAPÁLIT | <b>3</b><br><b>NAPÁLIT</b><br>OBELSTÍT<br>PŘECHYTRAČIT<br>OBLAFNOUT |
| <b>4</b><br><b>ŠPINAVÝ</b><br>UMAZANÝ<br>UPATLANÝ<br>NEČISTÝ        | <b>4</b><br><b>UMAZANÝ</b><br>ŠPINAVÝ<br>UPATLANÝ<br>NEČISTÝ        | <b>4</b><br><b>UPATLANÝ</b><br>UMAZANÝ<br>ŠPINAVÝ<br>NEČISTÝ        | <b>4</b><br><b>NEČISTÝ</b><br>UMAZANÝ<br>UPATLANÝ<br>ŠPINAVÝ        |



# Příloha č. 19

## Malý čtenář – desková hra

|                                                |                                                              |                                                         |                                                          |                                        |                                                        |                                       |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>START<br/>MALÉHO<br/>ČTENÁŘE</b>            |                                                              | Řekni jména alespoň 3 spisovatelů.                      | Kterou knihu jsi četl naposledy?                         | Vyjmenuj 5 pohádek.                    | Řekni 3x bez přeřknutí: STRČ PRST SKRZ KRK.            | Kdo je tvůj oblíbený hrdina z knížky? |
| Popiš situaci, kdy byl hrdina v knize odvážný. | Vysvětli přísloví: JAK SE DO LESA VOLÁ, TAK SE Z LESA OZÝVÁ. | Jaké 2 dobré lidské vlastnosti oceňuješ?                | Řekni 3x bez přeřknutí: DRBU VRBU.                       | Co znamená, že se slova rýmují?        | Co dělá ilustrátor?                                    |                                       |
| Jak většinou končí pohádky?                    | Řekni vtip.                                                  | Řekni krátkou básničku.                                 | Vysvětli přísloví: KDO JINĚMU JÁMU KOPÁ, SÁM DO NÍ PADÁ. | Zazpívej písničku.                     | Doplň rým: PŘIDRŽTE SI ČEPICE, HOP, A UŽ JSME V .....  |                                       |
| Doplň pohádkovou dvojici: RUMCAJS A .....      | Vysvětli rčení: ÚNOR BÍLÝ POLE SÍLÍ.                         | Doplň rým: SLONI TROUBÍ NA CHOBOTY OD PONDĚLKA DO ..... | Řekni 3x bez přeřknutí: JAK JULIE OLEJUJE KOLEJE.        | Co dělá spisovatel?                    | Jak poznáš komiks?                                     |                                       |
| Vysvětli přísloví: BEZ PRÁCE NEJSOU KOLÁČE.    | Čím bys chtěl jednou být a proč?                             | Vysvětli rčení: KATEŘINA NA LEDĚ, VANOCE NA BLÁTE.      | Jaká je tvoje nejoblíbenější knížka?                     | Doplň pohádkovou dvojici: MACH A ..... | Doplň rým: MRAVENEČEK V LESE TĚŽKOU KLÁDU .....        |                                       |
| <b>CÍL<br/>MALÉHO<br/>ČTENÁŘE</b>              | Doplň rým: MALÍČKA SU, HUSY .....                            | Co můžeš najít v encyklopedii?                          | Popiš svého kamaráda.                                    | Vysvětli přísloví: LEŽ MÁ KRÁTKÉ NOHY. | Řekni 3x bez přeřknutí: NA KLAVÍR HRÁLA KLÁRA KRÁLOVÁ. |                                       |

## Příloha č. 20

### Číslohrátky Malá násobilka

$$4 \cdot 4$$

$$8 \cdot 2$$

$$8 \cdot 3$$

$$6 \cdot 4$$

$$9 \cdot 4$$

$$6 \cdot 6$$

$$3 \cdot 4$$

$$6 \cdot 2$$

$$10 \cdot 2$$

$$4 \cdot 5$$

$$10 \cdot 3$$

$$6 \cdot 5$$

$$10 \cdot 4$$

$$8 \cdot 5$$

$$6 \cdot 3$$

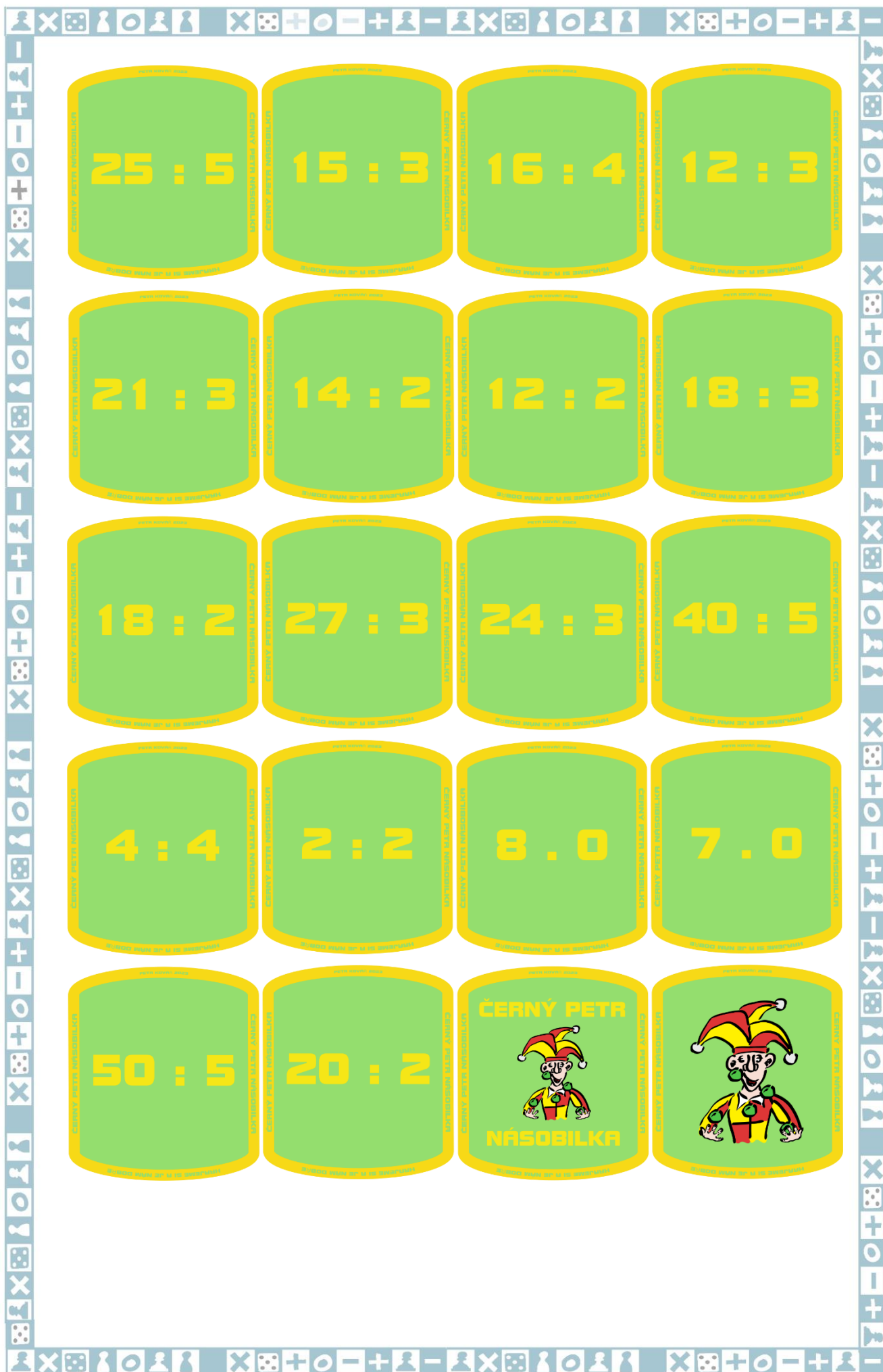
$$9 \cdot 2$$

$$9 : 3$$

$$12 : 4$$

$$10 : 5$$

$$8 : 4$$



## Příloha č. 21

### Kvarteto – slovní druhy

|                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>ODSTÁTNÁ JEMÁ</p> <p><b>1</b></p> <p><b>SLEČNA</b></p> <p>OPICE<br/>AUTO<br/>BATOH</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>       | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>ODSTÁTNÁ JEMÁ</p> <p><b>1</b></p> <p><b>OPICE</b></p> <p>AUTO<br/>BATOH<br/>SLEČNA</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>       | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>ODSTÁTNÁ JEMÁ</p> <p><b>1</b></p> <p><b>AUTO</b></p> <p>BATOH<br/>SLEČNA<br/>OPICE</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>       | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>ODSTÁTNÁ JEMÁ</p> <p><b>1</b></p> <p><b>BATOH</b></p> <p>SLEČNA<br/>OPICE<br/>AUTO</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>       |
| <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>SLADKÁVNÁ JEMÁ</p> <p><b>2</b></p> <p><b>ROVNÝ</b></p> <p>PĚKNÝ<br/>VESELÝ<br/>PŘÁTELSKÝ</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p> | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>SLADKÁVNÁ JEMÁ</p> <p><b>2</b></p> <p><b>PĚKNÝ</b></p> <p>VESELÝ<br/>PŘÁTELSKÝ<br/>ROVNÝ</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p> | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>SLADKÁVNÁ JEMÁ</p> <p><b>2</b></p> <p><b>VESELÝ</b></p> <p>PŘÁTELSKÝ<br/>ROVNÝ<br/>PĚKNÝ</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p> | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>SLADKÁVNÁ JEMÁ</p> <p><b>2</b></p> <p><b>PŘÁTELSKÝ</b></p> <p>ROVNÝ<br/>PĚKNÝ<br/>VESELÝ</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p> |
| <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>ZAJÍMEVÁ</p> <p><b>3</b></p> <p><b>JÁ</b></p> <p>ONI<br/>TVOJE<br/>MY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>                    | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>ZAJÍMEVÁ</p> <p><b>3</b></p> <p><b>ONI</b></p> <p>TVOJE<br/>MY<br/>JÁ</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>                    | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>ZAJÍMEVÁ</p> <p><b>3</b></p> <p><b>TVOJE</b></p> <p>MY<br/>JÁ<br/>ONI</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>                    | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>ZAJÍMEVÁ</p> <p><b>3</b></p> <p><b>MY</b></p> <p>JÁ<br/>ONI<br/>TVOJE</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>                    |
| <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>CÍSLOVÝ</p> <p><b>4</b></p> <p><b>OSM</b></p> <p>DVOJE<br/>ČTRNÁCTÝ<br/>SEDMERO</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>          | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>CÍSLOVÝ</p> <p><b>4</b></p> <p><b>DVOJE</b></p> <p>ČTRNÁCTÝ<br/>SEDMERO<br/>OSM</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>          | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>CÍSLOVÝ</p> <p><b>4</b></p> <p><b>ČTRNÁCTÝ</b></p> <p>SEDMERO<br/>OSM<br/>DVOJE</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>          | <p>PETR KOVÁŘI 2023</p> <p>CÍSLOVÝ</p> <p><b>4</b></p> <p><b>SEDMERO</b></p> <p>OSM<br/>DVOJE<br/>ČTRNÁCTÝ</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>KVARTETO SLOVNÍ DRUHY</p> <p>HRAJEME SI N JE NNM DOBŘE</p>          |



PETR KOVÁŘ 2023

ČÁSTICE 9

ATĚ

KĚŽ  
NECHĚ  
COŽ

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

ČÁSTICE 9

KĚŽ

NECHĚ  
COŽ  
ATĚ

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

ČÁSTICE 9

NECHĚ

COŽ  
ATĚ  
KĚŽ

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

ČÁSTICE 9

COŽ

ATĚ  
KĚŽ  
NECHĚ

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

CITOSLOVCE 10

ŤUK

BÁČ  
AU  
PRÁSK

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

CITOSLOVCE 10

BÁČ

AU  
PRÁSK  
ŤUK

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

CITOSLOVCE 10

AU

PRÁSK  
ŤUK  
BÁČ

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

CITOSLOVCE 10

PRÁSK

ŤUK  
BÁČ  
AU

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

SLOVNÍ DRUH

OHEBNÉ  
SLOVNÍ DRUHY

1. PODSTATNÁ JMÉNA  
2. PŘÍDAVNÁ JMÉNA  
3. ZÁJMENA  
4. ČÍSLOVKY  
5. SLOVESA

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

PETR KOVÁŘ 2023

SLOVNÍ DRUH

NEOHEBNÉ  
SLOVNÍ DRUHY

6. PŘÍSLOVCE  
7. PŘEDLOŽKY  
8. SPOJKY  
9. ČÁSTICE  
10. CITOSLOVCE

HRAJEME SI A JE NÁM DOBRĚ

## Příloha č. 22

### Hra a herní materiál ke hře Around the body in 30 minutes

**Autor: Petr Kovář**

Hra Around the body in 30 minutes je určena pro žáky druhých tříd, kteří již zvládli učivo o psaní i, y po tvrdých a měkkých souhláskách. Může také dobře posloužit i starším dětem jako opakování. Vzhledem k tomu, že se během hry děti dozví mnoho zajímavostí o lidském těle, je tato hra vhodná i v rámci prvouky 3. třídy.

#### **Motivace**

Hráči se vydávají do lidského těla, aby zde načerpali zajímavé informace a postupně opravili a sestavili svého „človíčka“ z jednotlivých karet siluet lidského těla. Po zdárném splnění hlavního úkolu pak tuto informaci předají do mozku.

#### **Příprava**

Po vytištění a zalaminování všech příloh vystříhnete karty těla, karty imunity, kartičky imunity a rozstříhejte siluety lidského těla podle počtu hráčů. Nachystejte hrací kostku a figurku pro každého hráče.

#### **Pravidla Hry**

Hru začínají všichni hráči na políčku START. Hráč hodí kostkou a rozhodne se, kterým směrem se vydá. Poté posune figurku o patřičný počet polí. Pokud jeho tah skončí na prázdném políčku, nic se neděje, jeho tah končí a na řadě je další hráč. Pokud hráč vstoupí na šedé políčko, vezme si z hromádky KARET TĚLA jednu kartu, kterou nahlas přečte a doplní a zdůvodní chybějící i, y. Pokud si hráči nejsou jistí, nebo mají spor, mohou využít nápovědu. Po správném doplnění i, y si hráč vybere a vezme jednu část siluety lidského těla. Následuje další hráč.

Během hry se mohou hráči také vyhazovat, jako ve hře Člověče, nezlob se. Vyhozený hráč se vrací na políčko START. Proti vyhození se hráč může chránit získáním imunity proti vyhození. Pokud se někdo rozhodne získat imunitu proti vyhození, musí nejprve vstoupit na políčko s písmenkem i. Vezme si jednu KARTU IMUNITY, nahlas ji přečte a splní úkol. Výsledkem může být získání různého počtu imunit. Pokud hráč získal imunitu

proti vyhození, vezme si malé kartičky imunity podle toho, kolik jich získal. Pokud jej v budoucnu někdo vyhodí, může uplatnit svou imunitu tak, že odloží jednu kartičku imunity a zůstává na svém místě.

Cílem každého hráče je získat a sestavit všechny části siluety lidského těla a dorazit do cíle, který se nachází v hlavě postavy na hrací ploše. Vyhrává ten, komu se to podaří jako prvnímu.

### **Taktika**

Je zřejmé, že hráč se bude snažit získat co nejdříve všechny části siluety lidského těla, čemuž bude přizpůsobovat své tahy. Občas bude dobré někoho vyhodit, protože jej to alespoň trochu zpomalí. Při hře více hráčů nebude na škodu vybavit se imunitou proti vyhození. Hra začne nabírat na obrátkách ve chvíli, kdy se někomu podaří získat poslední dílek siluety lidského těla a bude se snažit co nejdříve dojít do cíle. V tu chvíli bude dobré, když se budou ostatní hráči snažit mu v tom zabránit neustálým vyhazováním, aby jej zpomalili. Na druhou stranu však pouhým „honem na vítěze“ nebude dostatek prostoru pro získání vlastních siluet těla.

### **Skupinová varianta**

Hru je možné také hrát ve dvou nebo tříčlenných skupinách, které budou tvořit jeden tým. Každý hráč bude mít svou figurku, ale siluetu těla bude získávat skupina jen jednu. V této variantě bude mnohem více prostoru pro vyhazování, zejména pak v závěru hry.



Prázdné políčko, nic se neděje.



Prázdné políčko, nic se neděje.



Vezmi si kartu a doplň písmeno.



Vezmi si kartu imunity.



Zde hra začíná.



Zde hra končí.

1. Nahoře ji každý vidí, proto celé tělo řídí. K přemýšlení pravá je jediné HLAVA.

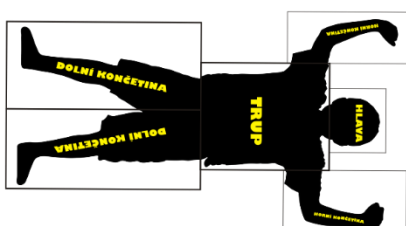
Karta TĚLA

KARTA IMUNITY  
Jdeš na očkování proti tetanu. Máš imunitu proti jednomu vyhození.

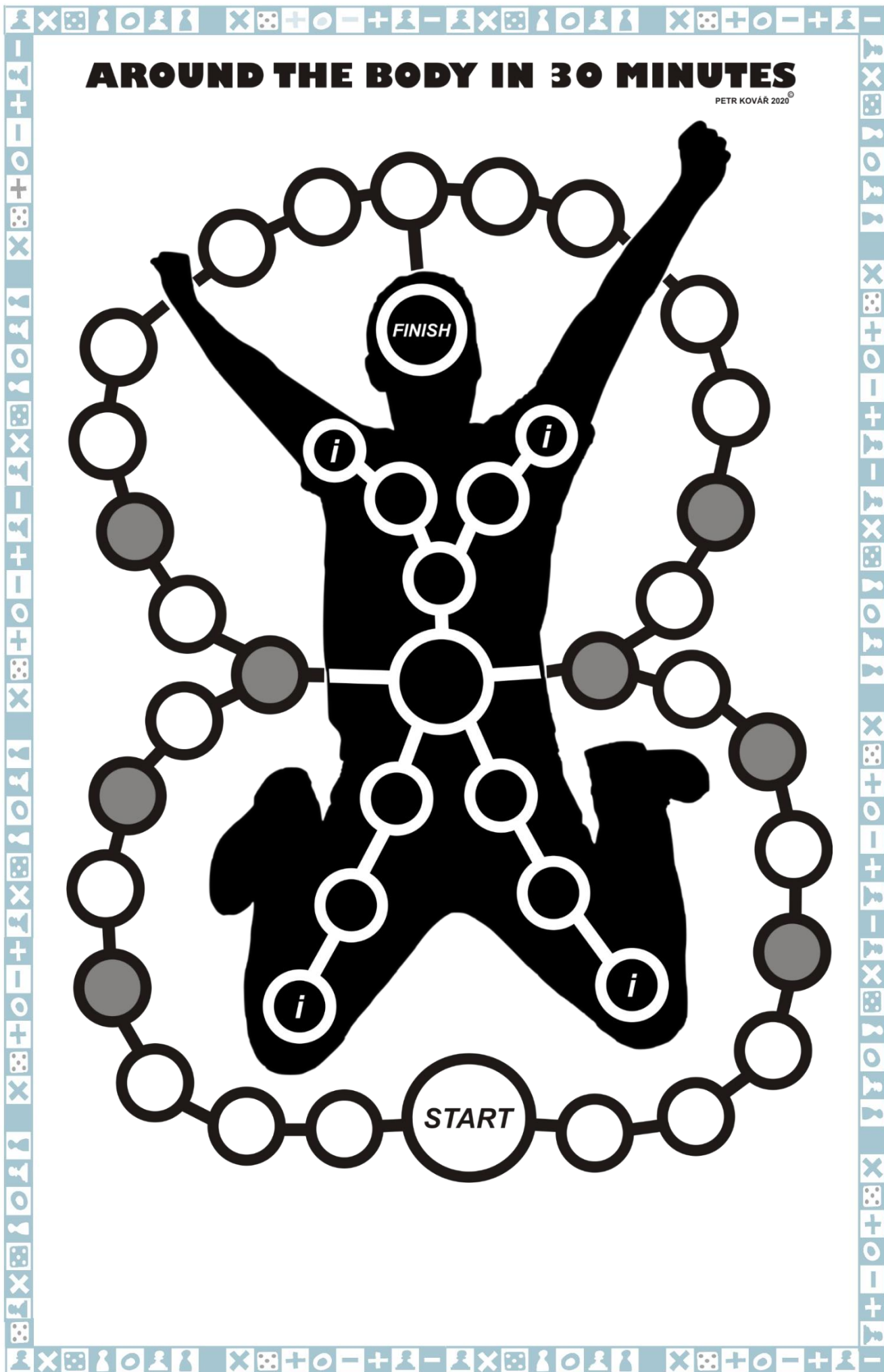
Karta IMUNITY

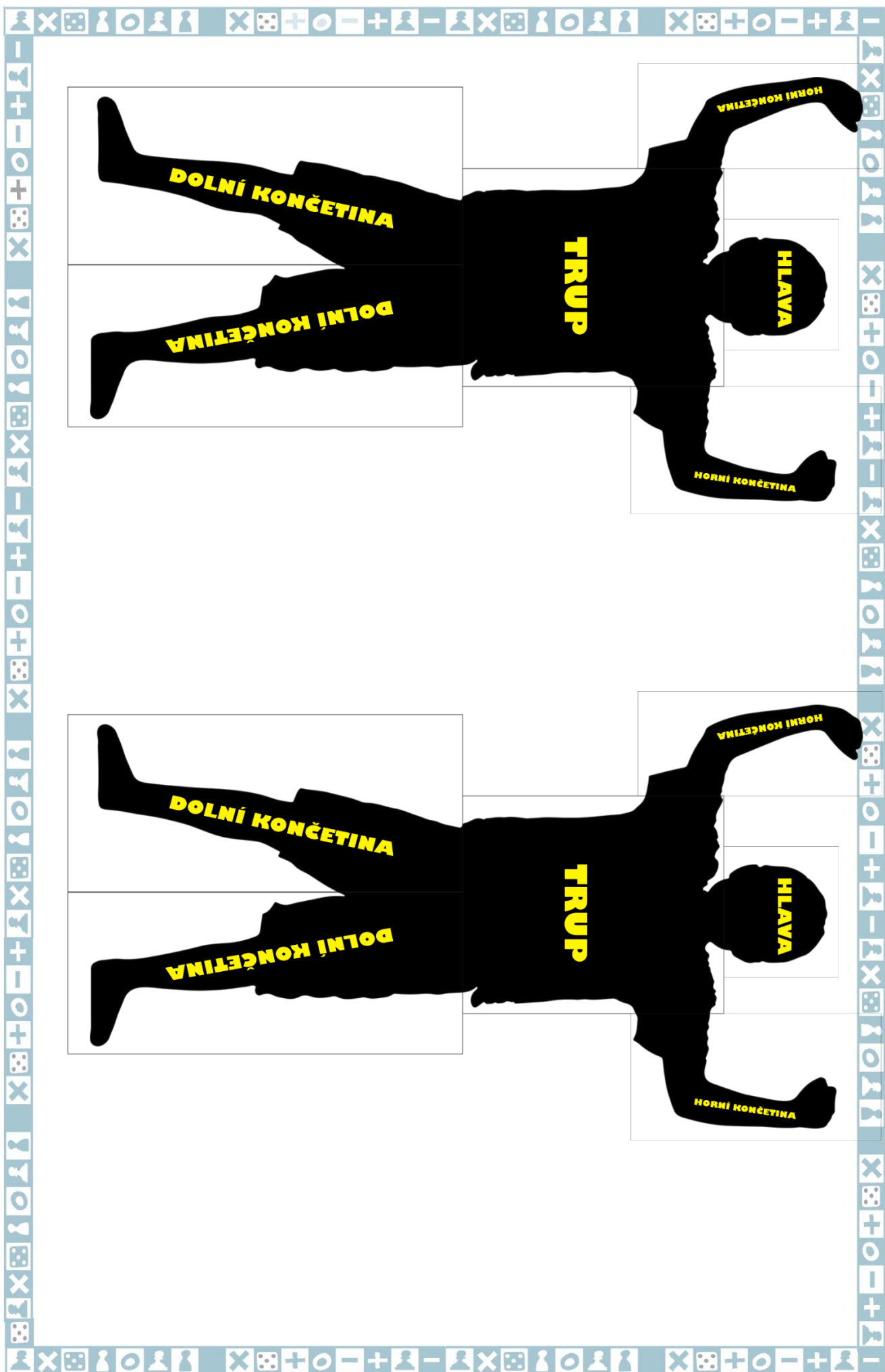
IMUNITA PROTI  
JEDNOMU VYHOZENÍ

Počet IMUNIT proti vyhození



Karty SILUETY TĚLA





|                                                                                                       |                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Nahoře ji každý vidí, proto celé tělo řídí. K přemýšlení pravá je jedině HLAVA.</p>             | <p>2. Lidská KOSTRA je konstrukcí, která má více než 200 kostí.</p>  |
| <p>3. Hlava na něm pevně stojí, hlavu s trupem vždycky spojí. Kozel by tě trk, když nepoznáš KRK.</p> | <p>4. LEHKA je schránka, která chrání MOZEK a obličejové orgány.</p> |
| <p>5. K odpočinku občas prosí, neboť celé tělo nosí. K chůzi skvělé vložky mají naše NOHY.</p>        | <p>6. PÁTEŘ je pružný pás obratlů, které chrání MÍCHU.</p>           |
| <p>7. Když se dobře nabaštíme, tak si ho vždy pohladíme a pak chceme toho, ať vytráví BŘICH.</p>      | <p>8. V lidském těle nalezneme KLOUBY, VAZY, ŠLACHY a CHRUPAVKY.</p> |

9. PÁTEŘ má vždy rovná být, nic ji nesmí pokrývit, a proto je paráda, když si lehnem na záda.

10. V lidském těle je přibližně 600 SVALŮ. Mnoho z nich používáme během smíchu.

11. TEKUTINY - Pokud nemáš dostatek tekutin, můžeš se cítit unavený, slabý a dokonce tě může bolet hlava.

12. Pokud si alespoň 2x denně čistíš ZUBY, pak je vše v pořádku.

13. Je vyváženou potravu. Tvůj MOZEK pak bude správně pracovat.

14. Během života má člověk dvě sady zubů – MLÉČNÝ CHRUP s 20 zuby a TRVALÝ CHRUP s 32 zuby.

15. Pij mléko. Je to zdroj vápníku, který potřebují tvé KOSTI a ZUBY.

16. Řezák, špičák, zuby třenové a stoličky jsou názvy našich ZUBŮ.

17. Poslouchej své TĚLO.  
Řekne ti, že už jsi dost  
najeden.

18. KREV je tělní tekutina,  
ve které je plazma, krevní  
destičky a červené a bílé  
krvinky.

19. SNÍDANĚ – Udej si  
bohatou a dobrou  
snídani. Díky ní budeš  
mít energii na celé  
dopoledne.

20. Dospělý člověk má asi  
5 a půl litrů krve.

21. VEČEŘE - Pokud se  
chceš dobře vyspat, jez  
raději dvě hodiny před  
tím, než si půjdeš  
lehnout.

22. ČERVENÉ KRVINKY  
najdeme v krvi, kde  
přenášejí kyslík k buňkám.

23. MOZEK je rozdělený  
na části, které řídí různé  
funkce.

24. KREVNÍ DESTIČKY se  
hromadí v místě poranění,  
kde vyvolávají srážení  
krve.

25. ROSTEŠ od chvíle, kdy se narodíš a přestaneš růst asi kolem osmnácti let.

26. BÍLÉ KRVINKY chrání naše tělo před bakteriemi.

27. VLÁKNINA je část potravy, která je velice důležitá, protože cestou v trávicí soustavě posbírá všechny odpadní látky z jiné potravy.

28. V lidském těle je mnoho trubic naplněných krví, kterým říkáme CÉVY.

29. CUKRY ti dávají energii. Spaluješ je v každé buňce tvého těla, mění se na TUKY.

30. SRDCE je velký sval, který pumpuje krev do celého těla.

31. TUKY jsou jednou ze základních živin. Organismu dodávají energii. Pozor na přebytečné zásoby!

32. Jakmile sníme nějakou potravu, nastává její TRÁVENÍ.

33. POTRAVA, kterou jíme, postupně prochází dutinou ústní přes hltan, jícen, žaludek a tenké a tlusté střevo.

34. MOZEK je orgán, který řídí většinu tělesných činností. Tvoří jej miliony nervových buněk.

35. ŽALUDEK je vak, ve kterém se potrava promíchává a rozmělnuje.

36. MÍCHA je dlouhý provazec nervové tkáně probíhající páteří. Tudy probíhají nervové impulsy z celého těla.

37. TENKÉ STŘEVO je trubice, kde probíhá trávení. Tělo si odtud bere živiny z potravy.

38. KŮŽE je vnější povrch těla a skládá se z několika vrstev tkání.

39. V TLUSTÉM STŘEUVU se hromadí nestrávené zbytky, vstřebává se voda, soli a tvoří se vitamíny.

40. KŮŽE nás chrání před infekcemi, zabraňuje vysychání, reguluje teplotu, vylučuje pot, také ukládá tuky a vytváří vitamín D.

|                                                                                                        |                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>41. Nestravitelný obsah potravy se shromažďuje v KONEČNÍKU a odtud je vypouštěn ŘÍTNÍM OTVOREM.</p> | <p>42. OČI jsou zrakové orgány , které vysílají impulzy do mozku. Každé oko je tvořeno dutou oční koulí.</p> |
| <p>43. JÁTRA vylučují žluč, přeměňují a ukládají živiny, ukládají vitamíny a železo.</p>               | <p>44. UŠI jsou orgány sluchu a rovnováhy. Jeho části jsou zevní ucho, střední ucho a vnitřní ucho.</p>      |
| <p>45. ŽLUČNÍK je vak, ve kterém je žluč. Byla vyrobena v játrech a pomáhá při trávení.</p>            | <p>46. Člověk se rozmnožuje POHLAVNĚ a příslušné rozmnožovací orgány se nazývají POHLAVNÍ ORGÁNY.</p>        |
| <p>47. DÝCHÁNÍ je výměna kyslíku a oxidu uhličitého mezi krví, tkáněmi a buňkami.</p>                  | <p>48. Mužské pohlavní orgány se nazývají VARLATA.</p>                                                       |

49. PRŮDUŠNICE je hlavn<sup>í</sup> trubice, kterou je veden vzduch do plic.

50. Ženské pohlavní orgány se nazývají VAJEČNÍK<sup>y</sup>.

51. PLÍCE jsou orgán, pomocí kterého d<sup>ý</sup>cháme. Dochází zde k výměně plynů.

52. MOČOVÝ MĚCHÝŘ je vak, kde se shromažďuje moč. Jakmile se naplní, je čas jít na zácho<sup>u</sup>!

53. LEDVIN<sup>y</sup> mají na starosti vylučování, protože filtrují odpadní látky z krve.

54. MOČOVÁ TRUBICE odvád<sup>á</sup> moč z močového měchýře z těla pryč.

55. MOČOVOD je trubice, která vede moč z ledvin do močového měch<sup>ý</sup>ře.

56. MOČ je tekutina, která odchází z ledvin. Jejími hlavními složkami jsou močovina, nadbytečná voda a nerostné látk<sup>y</sup>.

57. Naše SMYSLY jsou chuť, čich, hmat, sluch a zrak.

58. Nikdo nemá stejné OTISKY prstů jako ty. Každý člověk je jedinečný.

59. Nos a uši tvoří tvrdé kosti, ale pružné CHRUPAVKY. Kdyby tomu tak nebylo, asi bychom je měli často zlomené.

60. VLASY rámuji tvůj obličej. Jsou tvým skvělým polštářem, slunečkem i kloboukem. Vyrůstají z kořínků a neustále padají a dorůstají.

61. ŘASY chrání oči před prachem. Jakmile se jich něco dotkne, víčka se automaticky zavřou.

62. Na různých místech jazyka rozeznáváme čtyři CHUTI: slanou, sladkou, hořkou a kyselou.

63. Máš své přednosti i nedostatky, své silné a slabé stránky. Tvá OSOBNOST je jedinečná, stejně jako tvé tělo.

64. V noci, když spíš, tvoje tělo odpočívá a REGENERUJE. Po rušném a neklidném dni tvůj mozek konečně může setřít a urovnat v paměti tvoje zážitky.

65. Tvé tělo je jako pevnost. Tvoji obrannou zdí je kůže a tvými OBRÁNCI jsou bílé krvinky.

## 66. DOSPÍVÁNÍ

Až ti bude 10–12 let, tvoje tělo se pomalu začne měnit. Postupně se staneš dospělým člověkem, schopným přivést na svět svoje vlastní děti.

67. NERVY vysílají informace do mozku rychlostí až 360 kilometrů za hodinu.

68. Nejmenší kůstkou našeho těla je TŘMÍNEK. Nachází se ve středním uchu a měří asi 3 mm.

69. HORMONY jsou chemické látky, které jsou obsaženy v krvi a řídí funkci některých orgánů.

70. MANDLE jsou malé orgány v krku, jejichž úkolem je ničit mikroby, aby nemohli krkem proniknout dále do organismu.

**KARTA IMUNITY**  
Máš vysokou horečku. Jedno kolo houkej jako sanitka, abys získal imunitu proti jednomu vyhození.

## KARTA IMUNITY

Tvé srdce pumpuje krev do celého těla. Imunitu proti jednomu vyhození získáš jeho posílením. Obejdi dvakrát celou třídu. Ostatní mezitím pokračují ve hře.

### KARTA IMUNITY

Aby ti skvěle fungoval mozek, nauč se a přednes ostatním tuto říkanku:

**„Já jsem bystrý tvoreček  
a trénuju svůj mozeček,  
takže nejsem blbeček.“**

Získáváš imunitu proti jednomu vyhození.

### KARTA IMUNITY

Zadrž dech na 15 sekund.  
Posílíš plíce a získáš imunitu proti jednomu vyhození.

### KARTA IMUNITY

Zatanči břišní tanec.  
Udělá to dobře tvým svalům, střevům, a navíc získáš imunitu proti jednomu vyhození.

### KARTA IMUNITY

Udělej 10 dřepů a zároveň mávej rukama jako větrný mlýn. Posílíš svaly a získáš imunitu proti jednomu vyhození.

### KARTA IMUNITY

Řekni rychle třikrát po sobě telefonní číslo na rychlou záchrannou službu první pomoci a získáš imunitu proti jednomu vyhození.

### KARTA IMUNITY

Abys nepodlehl virům, umyj si ruce mýdlem a získáš imunitu proti jednomu vyhození.

71. BRÁNICE je zahnutá a plochý sval, který odděluje hrudník od dutiny břišní.

72. HRTANOVÁ PŘÍKLOPKA zakrývá průdušnici, když jíme. Díky ní se žádné jídlo a pití nedostanou do plic.

|                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>KARTA IMUNITY</p> <p>Jdeš na očkování proti spalničkám.</p> <p>Hod' kostkou:</p> <p>1, 2, 3 – máš trvalou imunitu proti vyhození</p> <p>4, 5, 6 – nic se neděje.</p>    | <p>KARTA IMUNITY</p> <p>Jdeš na očkování proti obrně.</p> <p>Hod' kostkou:</p> <p>1, 2, 3, 4 – máš trvalou imunitu proti vyhození</p> <p>5, 6 – nic se neděje.</p>                                                                                   |
| <p>KARTA IMUNITY</p> <p>Jdeš na očkování proti černému kašli.</p> <p>Hod' kostkou:</p> <p>1, 2, 3, 4, 5 – máš trvalou imunitu proti vyhození</p> <p>6 – nic se neděje.</p> | <p>KARTA IMUNITY</p> <p>Jdeš na očkování proti žloutence.</p> <p>Hod' kostkou:</p> <p>1, 2 – máš trvalou imunitu proti vyhození</p> <p>3, 4, 5, 6 – nic se neděje.</p>                                                                               |
| <p>KARTA IMUNITY</p> <p>Jdeš na očkování proti tetanu. Máš imunitu proti jednomu vyhození.</p>                                                                             | <p>KARTA IMUNITY</p> <p>Jdeš na očkování proti záškrtu. Máš imunitu proti dvěma vyhozením.</p>                                                                                                                                                       |
| <p>KARTA IMUNITY</p> <p>Jdeš na očkování proti neštovicím. Máš imunitu proti třem vyhozením.</p>                                                                           | <p>KARTA IMUNITY</p> <p>Snědl jsi příliš mnoho vitamínu C. Máš imunitu proti jednomu vyhození.</p> <p>(Zajdi si na WC, kde se přebytku vitamínu C zbavíš. Ostatní pokračují ve hře a nemusí na tebe čekat, takže se neloudej, ale také neběhej!)</p> |

## KARTA IMUNITY

Bojuješ s angínou. Lékař ti předepsal antibiotika, takže máš imunitu proti dvěma vyhozením. Protože tě však bolí v krku, musíš mít dvě kola vypláznutý jazyk.

## KARTA IMUNITY

Tvé bílé krvinky potřebují povzbudit. Dej si 20 dřepů a získáš imunitu proti jednomu vyhození.

|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ | TRVALÁ IMUNITA                    |
| IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ | TRVALÁ IMUNITA                    |
| IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ | TRVALÁ IMUNITA                    |
| IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ | TRVALÁ IMUNITA                    |
| IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ | IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ |
| IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ | IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ |
| IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ | IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ |
| IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ | IMUNITA PROTI JEDNOMU<br>VYHOZENÍ |

## ŘEŠENÍ

1. Nahoře ji každý vidí, proto celé tělo řídí. K přemýšlení pravá je jediné HLAVA.
2. Lidská KOSTRA je konstrukcí, která má více než 200 kostí.
3. Hlava na něm pevně stojí, hlavu s trupem vždycky spojí. Kozel by tě trk, když nepoznáš KRK.
4. LEBKA je schránka, která chrání MOZEK a obličejové orgány.
5. K odpočinku občas prosí, neboť celé tělo nosí. K chůzi skvělé vlohy mají naše NOHY.
6. PÁTEŘ je pružný pás obratlů, které chrání MÍCHU.
7. Když se dobře nabaštíme, tak si ho vždy pohladíme a pak chceme ticho, ať vytráví BŘICHO.
8. V lidském těle nalezneme KLOUBY, VAZY, ŠLACHY a CHRUPAVKY.
9. PÁTEŘ má vždy rovná být, nic ji nesmí pokřivit, a proto je paráda, když si lehnem na záda.
10. V lidském těle je přibližně 600 SVALŮ. Mnoho jich používáme během smíchu.
11. TEKUTINY - Pokud nemáš dostatek tekutin, můžeš se cítit unavený, slabý a dokonce tě může bolet hlava.
12. Pokud si alespoň 2x denně čistíš ZUBY, pak je vše v pořádku.

13. Jez vyváženou potravu. Tvůj MOZEK pak bude správně pracovat.

14. Během života má člověk dvě sady zubů – MLÉČNÝ CHRUP s 20 zuby a TRVALÝ CHRUP s 32 zuby.

15. Pij mléko. Je to zdroj vápníku, který potřebují tvé KOSTI a ZUBY.

16. Řezáky, špičáky, zuby třenové a stoličky jsou názvy našich ZUBŮ.

17. Poslouchej své TĚLO. Řekne ti, že už jsi dost najedený.

18. KREV je tělní tekutina, ve které je plazma, krevní destičky a červené a bílé krvinky.

19. SNÍDANĚ – Udělej si bohatou a dobrou snídani. Díky ní budeš mít energii na celé dopoledne.

20. Dospělý člověk má asi 5 a půl litrů krve.

21. VEČEŘE – Pokud se chceš dobře vyspat, jez raději dvě hodiny před tím, než si půjdeš lehnout.

22. ČERVENÉ KRVINKY najdeme v krvi, kde přenášejí kyslík k buňkám.

23. MOZEK je rozdělený na části, které řídí různé funkce.

24. KREVNÍ DESTIČKY se hromadí v místě poranění, kde vyvolávají srážení krve.

25. ROSTEŠ od chvíle, kdy se narodíš a přestaneš růst asi kolem osmnácti let.

26. BÍLÉ KRVINKY chrání naše tělo před útočníky.

27. VLÁKNINA je část potravy, která je velice důležitá, protože cestou v trávicí soustavě posbírání všechny odpadní látky z jiné potravy.

28. V lidském těle je mnoho trubic naplněných krví, kterým říkáme CÉVY.

29. CUKRY ti dávají energii. Spaluješ je v každé buňce tvého těla, mění se na TUKY.

30. SRDCE je velký sval, který pumpuje krev do celého těla.

31. TUKY jsou jednou ze základních živin. Organismu dodávají energii. Pozor na přebytečné zásoby!

32. Jakmile sníme nějakou potravu, nastává její TRÁVENÍ.

33. POTRAVA, kterou jíme, postupně prochází dutinou ústní přes hltan, jícen, žaludek a tenké a tlusté střevo.

34. MOZEK je orgán, který řídí většinu tělesných činností. Tvoří jej miliony nervových buněk.

35. ŽALUDEK je vak, ve kterém se potrava promíchává a rozměňuje.

36. MÍCHA je dlouhý provazec nervové tkáně probíhající páteří.  
Tudy probíhají nervové impulsy z celého těla.

37. TENKÉ STŘEVO je trubice, kde probíhá trávení. Tělo si odtud bere živiny z potravy.

38. KŮŽE je vnější pokrývka těla a skládá se z několika vrstev tkání.

39. V TLUSTÉM STŘEVU se hromadí nestrávené zbytky,  
vstřebává se voda, soli a tvoří se vitamíny.

40. KŮŽE nás chrání před infekcí, zabraňuje vysychání, reguluje teplotu, vylučuje pot, také ukládá tuky a vytváří vitamín D.

41. Nestravitelný obsah potravy se shromažďuje v KONEČNÍKU a odtud je vypouštěn ŘITNÍM OTVOREM.

42. OČI jsou zrakové orgány, které vysílají impulzy do mozku.  
Každé oko je tvořeno dutou oční koulí.

43. JÁTRA vylučují žluč, přeměňují a ukládají živiny, ukládají vitamíny a železo.

44. UŠI jsou orgány sluchu a rovnováhy. Jeho části jsou zevní ucho, střední ucho a vnitřní ucho.

45. ŽLUČNÍK je vak, ve kterém je žluč. Byla vyrobena v játrech a pomáhá při trávení.

46. Člověk se rozmnožuje POHLAVNĚ a příslušné rozmnožovací orgány se nazývají POHLAVNÍ ORGÁNY.

47. DÝCHÁNÍ je výměna kyslíku a oxidu uhličitého mezi krví, tkáněmi a buňkami.

48. Mužské pohlavní orgány se nazývají VARLATA.

49. PRŮDUŠNICE je hlavní trubice, kterou je veden vzduch do plic.

50. Ženské pohlavní orgány se nazývají VAJEČNÍKY.

51. PLÍCE jsou orgán, pomocí kterého dýcháme. Dochází zde k výměně plynů.

52. MOČOVÝ MĚCHÝŘ je vak, kde se shromažďuje moč. Jakmile se naplní, je čas jít na záchod!

53. LEDVINY mají na starosti vylučování, protože filtrují odpadní látky z krve.

54. MOČOVÁ TRUBICE odvádí moč z močového měchýře z těla pryč.

55. MOČOVOD je trubice, která vede moč z ledvin do močového měchýře.

56. MOČ je tekutina, která odchází z ledvin. Jejími hlavními složkami jsou močovina, nadbytečná voda a nerostné látky.

57. Naše SMYSLY jsou chuť, čich, hmat, sluch a zrak.

58. Nikdo nemá stejné OTISKY prstů jako ty. Každý člověk je jedinečný.

59. Nos a uši netvoří tvrdé kosti, ale pružné CHRUPAVKY. Kdyby tomu tak nebylo, asi bychom je měli často zlomené.

60. VLASY rámují tvůj obličej. Jsou tvým polštářem, slunečníkem i kloboukem. Vyrůstají z kořínků a neustále padají a dorůstají.

61. ŘASY chrání oči před prachem. Jakmile se jich něco dotkne, víčka se automaticky zavřou.

62. Na různých místech jazyka rozeznáváme čtyři CHUTĚ: slanou, sladkou, hořkou a kyselou.

63. Máš své přednosti i nedostatky, své silné a slabé stránky. Tvá OSOBNOST je jedinečná, stejně jako tvé tělo.

64. V noci, když spíš, tvoje tělo odpočívá a REGENERUJE. Po rušném a neklidném dni tvůj mozek konečně může setřít a urovnat v paměti tvoje zážitky.

65. Tvé tělo je jako pevnost. Tvoji obrannou zdí je kůže a tvými OBRÁNCI jsou bílé krvinky.

66. DOSPÍVÁNÍ – Až ti bude 10–12 let, tvoje tělo se pomalu začne měnit. Postupně se staneš dospělým člověkem, schopným přivést na svět svoje vlastní děti.

67. NERVY vysílají informace do mozku rychlostí 360 km/hodinu.

68. Nejmenší kůstkou našeho těla je TŘMÍNEK. Nachází se ve středním uchu a měří asi 3 mm.

69. HORMONY jsou chemické látky, které jsou obsaženy v krvi a řídí funkci některých orgánů.

70. MANDLE jsou malé orgány v krku, jejichž úkolem je ničit mikroby, aby nemohli krkem proniknout dále do organismu.

71. BRÁNICE je zahnutý a plochý sval, který odděluje hrudník od dutiny břišní.

72. HRTANOVÁ PŘÍKLOPKA zakrývá průdušnici, když jíme. Díky ní se žádné jídlo a pití nedostanou do plic.

## Literatura:

CALABRESI, Linda. *Lidské tělo*. Praha: Sloart, c2008. Na vlastní oči. ISBN 978-80-7391-031-0.

DELALANDRE, Benoît. *Lidské tělo: můj první atlas Larousse*. Ilustroval Benjamin CHAUD, ilustroval Jérémy CLAPIN. Praha: Mladá fronta, 2008. ISBN 978-80-204-1813-5.

ŽURIČ, Ladislav a Mária BRATSKÁ a kol. *Pedagogická psychológia: terminologický a výkladový slovník*. 1. vyd. Bratislava: Media Trade, 1997. 463 s. ISBN 80-08-02498-4.

POSPÍŠILOVÁ, Zuzana. *Hádám, hádáš, hádáme*. Ilustrovala Eva RÉMIŠOVÁ. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-292-8.

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 2., rozšířené a přepracované vydání. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-252-1.

STOCKLEY, Corinne. *Biologie: Ilustrovaný přehled: Učební texty pro žáky základních a středních škol*. Čes. vyd. Ostrava: Blesk, 1994. Ilustrované přehledy. ISBN 80-85606-32-1.

*Víš, co jíš*. Praha: Ottovo nakladatelství, 2010. Ottík dětem. ISBN 978-80-7451-018-2.

## Obrázky:

[https://cdn.pixabay.com/photo/2017/01/31/15/32/boy-2025123\\_1280.png](https://cdn.pixabay.com/photo/2017/01/31/15/32/boy-2025123_1280.png)

[https://cdn.pixabay.com/photo/2018/02/03/16/18/silhouette-3127948\\_1280.png](https://cdn.pixabay.com/photo/2018/02/03/16/18/silhouette-3127948_1280.png)

## Poznámka autora:

Mnoho textů na kartičkách je použito doslova, některé texty jsou upraveny a některé sloužily jen jako inspirace.