



# ŠKOLA DESKOVOU HROU !



HRY PRO PRÁCI S DĚTMI  
S ODLIŠNÝM MATEŘSKÝM  
JAZYKEM

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



# ÚVODNÍ SLOVO

## Využití deskových her při výuce žáků s odlišným mateřským jazykem

Narůstající počet dětí s odlišným mateřským jazykem (OMJ) vytváří v českých mateřských a základních školách zcela specifické prostředí, a to nejen z pohledu dětí s OMJ a jejich českých vrstevníků, ale i z pozice pedagogů. Rozmanité národnostní složení dětí s odlišnými mateřskými jazyky v českém školství vede ke zvýšeným požadavkům na jejich vzdělávání.

V posledních letech se počet dětí a žáků s OMJ, které se vzdělávají na českých školách, stále zvyšuje. Obrovský nárůst v roce 2022 pak souvisí s válečným konfliktem na Ukrajině.

Nejedná se však jen o ukrajinské děti, neboť děti a žáci s OMJ tvoří širší kategorii, která zahrnuje všechny děti bez ohledu na občanství. Nezáleží na tom, jestli mají cizí státní občanství, anebo české. Mohou to být děti, u nichž jeden nebo oba rodiče mají OMJ, nebo to mohou být děti, které se narodily v zahraničí, ale rodiče jsou Češi. Naopak děti cizinců do nedávna představovaly užší kategorii. S nedostatečnou znalostí českého jazyka se často potýkají děti a žáci obou kategorií.

V souvislosti s výše uvedenými údaji je třeba věnovat více pozornosti vzdělávání pedagogů s využitím nových metod. Účinným prostředkem, který umožňuje aktivizovat a oživit učení, jsou hry. Využití her při výuce není nic nového, na jejich přínos v procesu učení upozornil už Jan Amos Komenský. Výrazným fenoménem poslední doby jsou deskové hry, a právě jejich využití ve výuce dětí a žáků s OMJ je velmi vhodné. Hravé činnosti znamenají změnu, uvolnění a relaxaci, probouzejí zvědavost a zájem, což výrazně zvyšuje motivaci k učení.

U těchto žáků je třeba omezovat výuku a učivo jen na to podstatné, na základní slovní zásobu, která se stále opakuje. U žáků s nedostatečnou znalostí vyučovacích jazyka je potřeba, aby skrze vizualizaci porozuměli obsahu učiva a zároveň si podle toho i rozvíjeli slovní zásobu. Je třeba, aby učitelé obsah učiva co nejvíce graficky vizualizovali pomocí obrázků, grafů a tabulek.

Předkládáme zde popis několika zajímavých deskových her, které mohou být vhodně využity při vzdělávání dětí a žáků s OMJ. Součástí popisu dané deskové hry je rovněž stručný nástin jejich využití právě ve výuce dětí a žáků s OMJ. Řada her se hraje v týmech, což dětem s OMJ jen tím, že poslouchají ostatní, výrazně rozšiřuje slovní zásobu. U her, kde hraje každý za sebe, je často vhodné hrát ve dvojicích, kde české dítě s dítětem s OMJ hrají spolu za „jednoho hráče“.



# PŘEHLED ZAŘAZENÝCH HER

<b>Activity Junior</b>	(Piatnik)
<b>Bananagrams</b>	(Mindok)
<b>BrainBox Česká republika</b>	(Blackfire)
<b>Dixit</b>	(Blackfire)
<b>Koncept</b>	(Blackfire)
<b>Kris Kros pro děti</b>	(Dinotoys)
<b>Krycí jména</b>	(Mindok)
<b>Příběhy z kostek</b>	(Blackfire)
<b>Slovopád</b>	(Mindok)
<b>Tik Tak Bum Junior</b>	(Piatnik)
<b>Trefa</b>	(Albi)
<b>Země město</b>	(Dinotoys)

Věříme, že Vás alespoň některé hry svým potenciálem zaujmou. Pokud byste je rádi využili při výuce, firmy většinou nabízejí školám a školským zařízením slevy, některé mají i speciální programy na podporu využití her ve školách.

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

<b>Albi:</b>	Kateřina Krasická	katerina.krasicka@albi.cz
<b>Blackfire:</b>	Michal Ekrt	turnaje@blackfire.cz, 737 279 667
<b>Dinotoys:</b>	Štěpán Peterka	peterka@dinotoys.cz, 722 967 630
<b>Mindok:</b>	Michaela Růžičková	info@mindok.cz, 737 279 588
<b>Piatnik:</b>	Štěpánka Zoubková	zoubkova@piatnik.cz, 737 279 703

## Škola deskovou hrou – Hry pro práci s dětmi s OMJ

Mgr. Jan Vodička

PaedDr. Eva Schneiderová

Mgr. Iveta Vodičková

Grafická úprava, ilustrace: Mgr. Anna Gabrielová

Národní pedagogický institut České republiky, 2022

ISBN 978-80-7578-109-3

# ACTIVITY JUNIOR

**Věk:** Cca od 8 let  
(doporučujeme pro 1., ale  
možno využít i pro 2. stupeň ZŠ)

**Počet hráčů:** 4 a více

**Doba hraní:** Cca 20 minut  
(délka hry se může  
upravit dle potřeby)



## JAK HRA VYPADÁ

Activity jsou skvělá tvůrčí a komunikační hra, u které se navíc dobře pobavíte a zasmějete. Rozhodně se však nebudete nudit. Hra má velmi jednoduchá pravidla, o to těžší jsou výzvy na kartičkách. Budete muset prokázat, jak umíte kreslit, popisovat či předvádět, a to hned v několika úrovních. Na splnění úkolů máte vždy daný časový limit. Activity Junior jsou podobně jako Activity Děti upravené verze hry Activity Original. Pravidla jsou jednoduchá a srozumitelná, Activity patří mezi herní hity a jsou považovány za klasiku.

## JAK NA TO

- ➔ Ve hře jsou tři typy úkolů - kreslení, popisování a pantomima.
- ➔ Na stole se rozloží kartičky tak, aby nebyly vidět obrázky, hráč si pak vybere jednu kartu.
- ➔ Postupně se hráči (nebo týmy) pokoušejí znázornit pojmy na kartičkách, a to buď slovním popisem, kresbou nebo pomocí pantomimy.
- ➔ Kdo hledaný pojem uhodne v časovém limitu, postupuje po dráze.
- ➔ Vyhrává hráč (či tým), který se nejdříve dostane na cílové políčko.

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ



- ✓ Pro žáky s OMJ doporučujeme začít nejdříve s jednodušší verzí hry - Activity Děti.
- ✓ Hra se dá hrát s velkou skupinou najednou.
- ✓ Hra Activity Děti na rozdíl od ostatních obsahuje kartičky s obrázky a pod každým je i napsaný název daného obrázku, což je pro žáky s nedostatečnou slovní zásobou velmi vhodné.
- ✓ Hra zábavnou formou rozvíjí slovní zásobu.
- ✓ Hru hraje skupina žáků najednou, takže žáci s menší slovní zásobou sledují pantomimu či vidí kresbu a přitom slyší mnoho tipů od spoluhráčů, tím se jim slovní zásoba výrazně posiluje.
- ✓ Časové limity upraví pedagog dle potřeby.
- ✓ Hra Activity Děti je vhodná i pro děti z mateřských škol.
- ✓ Hra je pro žáky s OMJ velmi vhodnou zábavnou formou výuky českého jazyka.



# Bananagrams

**Věk:** Cca od 7 let  
(doporučujeme spíše  
pro 1., ale i 2. stupeň ZŠ)

**Počet hráčů:** 1 - 8

**Doba hraní:** Cca 15 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Jedná se o velmi jednoduchou, rychlou a přitom, troufáme si říct, prostě geniální hru. Cílem hry je co nejrychleji složit písmena do mřížky, zatímco se vás ostatní snaží předběhnout! Žádná tužka, papír, herní plán, ani čekání na svůj tah... jen bleskové skládání písmenek.

## JAK NA TO

- ➔ Hrají všichni hráči zároveň.
- ➔ Cílem hry je poskládat všechna svoje písmena do slov v „křížovce“ dříve než ostatní hráči.
- ➔ Na začátku jeden z hráčů zavolá „START“ a všichni hned začnou hrát, tj. co nejrychleji otočí všechna svá písmena a pokusí se je poskládat do mřížky – „křížovky“.
- ➔ Slova musí být skládána vodorovně zleva doprava nebo svisle shora dolů a musejí odpovídat pravidlům, svoji mřížku smí hráč kdykoli přestavět.
- ➔ Kdykoli jeden z hráčů umístí do mřížky všechna svá písmena, zvolá „PÍSMENO!“ a v tu chvíli si všichni vezmou jedno další písmeno ze ZÁSOBY.
- ➔ Hráč si také může vyměnit nevhodné písmeno, ovšem za 3 další písmena.
- ➔ Hra končí, zbývá-li méně písmen, než je počet hráčů, a jeden z hráčů umístí do mřížky všechna svá písmena a zvolá „HOTOVO!“

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Pro žáky s OMJ doporučujeme zpočátku hrát bez časového omezení, tj. necháme jim dostatek času, aby mohli vytvářet smysluplná slova, která jsou napsána pravopisně správně.
- ✓ Případně můžeme ponechat možnost pracovat v průběhu hry se slovníkem (či Pravidly českého pravopisu), hledání slov ve slovníku může sice zdržet, ale slovo bude zapsáno správně, což oceníme.
- ✓ Hra zábavnou formou rozvíjí slovní zásobu.
- ✓ Hra může žákům pomoci pracovat s potřebnými jazykovými příručkami, ověřovat si význam či správný pravopis slova.
- ✓ Existuje několik dalších variant této hry.
- ✓ Žáci si při hře uvědomují skladbu slov.
- ✓ Typický příklad hry, kdy je, zvláště zpočátku, vhodné nechat hrát žáky ve dvojicích, přičemž český spolužák vysvětluje význam méně známých slov složených z jednotlivých písmen.



# BrainBox

## ČESKÁ REPUBLIKA

**Věk:** Cca od 8 let  
(doporučujeme pro 1. a 2.  
stupeň ZŠ, cca od 3. třídy)

**Počet hráčů:** 1 a více

**Doba hraní:** 10 minut



### JAK HRA VYPADÁ

Krychle v sobě ukrývá 55 hezky ilustrovaných karet o naší republice, tj. o českých, moravských a slezských krajích. Jsou zde i karty o známých českých osobnostech, o české vědě a kultuře, o tradičních českých zvycích či o národních parcích. Se hrou BrainBox Česká republika si hráči zábavnou formou rozšiřují své znalosti o České republice, současně při tom rozvíjejí své pozorovací schopnosti, postřeh a krátkodobou paměť. Jen tak mimochodem si rozšiřují také slovní zásobu. Je to svižná a velice zábavná hra.

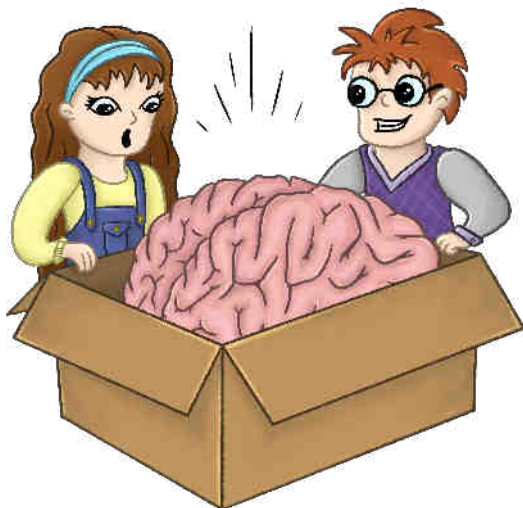
### JAK NA TO

- ➔ První hráč si vezme kartu z krabičky a otočí přesýpací hodiny.
- ➔ Po dobu přesýpání hodin (tj. 10 vteřin) se snaží důkladně prohlédnout obrázek.
- ➔ Poté předá kartičku dalšímu hráči a hodí kostkou.
- ➔ Číslo, které padne na kostce, mu určí otázku, na kterou musí odpovědět.
- ➔ Pokud hráč odpoví dobře, kartu si ponechá; při nesprávné odpovědi kartu vrátí.
- ➔ Vyhrává ten, kdo během 10 minut nasbírá nejvíce karet.



## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Pro děti s OMJ je možné postupovat tak, že si jednotlivé obrázky nejprve samostatně prohlédnou, případně se může pedagog ptát na různé detaily, event. může vhodně doplňovat nějaké zajímavosti související s určitou kartou.
- ✓ Teprve poté necháme žáky házet kostkou a odpovídat na otázku ze zadní strany karty.
- ✓ Žáci s OMJ si zábavnou formou rozšiřují své znalosti o České republice a rozvíjejí přitom kromě jazykových dovedností též pozorovací schopnosti, postřeh a krátkodobou paměť.
- ✓ 10 vteřin je pro žáky s OMJ poměrně krátká doba na to, aby stihli vše přečíst, proto doporučujeme zpočátku hrát bez časového omezení, či ponechat na prohlížení obrázku více času, např. otočit hodiny 2x apod.
- ✓ Existuje další velké množství variant hry BrainBox, pro žáky s OMJ doporučujeme např. Svět, Zvířata, Příroda apod.; pro menší děti pak např. Pohádky či Abeceda.



# DIXIT

<b>Věk:</b>	Od 8 let (doporučujeme od 3. třídy ZŠ)
<b>Počet hráčů:</b>	3 - 8
<b>Doba hraní:</b>	Cca 25 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Dixit je výborná desková hra, která rozvíjí především fantazii, představivost, ale i slovní zásobu. Hra je určena pro děti i dospělé s velkou fantazií, dostanete se v ní do světa, kde se fantazii meze nekladou. U hry se nejedná o vědomosti, ale spíše o všímavost a pocitové vnímání. Obrázky na kartách jsou velmi specifické, což napomáhá rozvoji kreativního myšlení. Zavítejte do světa pohádek a příběhů a zahrajte si hru, která vás bude opravdu bavit. Hra má spoustu nádherných rozšíření, která dávají hráčům možnost vždy zkusit něco nového. Hra získala ocenění Hra roku 2010.

## JAK NA TO

- ➔ Jeden z hráčů se stane vypravěčem - vybere si tajně jednu kartu z ruky a na základě jejího obrázku řekne nějaký příběh, či jen větu, jedno slovo nebo zvuk, který nejlépe vystihuje obrázek na kartě.
- ➔ Ostatní hráči se pokusí najít mezi svými kartami takovou, která se nejvíce blíží nápovědě.
- ➔ Vybrané karty se položí lícem dolů na stůl, zamíchají se a vyrovnají lícem nahoru do řady.
- ➔ Hráči pak skrytě tipují, která karta je vypravěče.
- ➔ Hráči, kteří správně tipovali, a také vypravěč obdrží za každé správné určení karty body.
- ➔ Vítězem je ten hráč, který získá na konci hry nejvíce bodů.

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Jedná se o velice neotřelou hru, která se zcela odlišuje od jiných deskových her.
- ✓ Pravidla hry jsou jednoduchá a snadno srozumitelná.
- ✓ Hra využívá především fantazii a pocitové vnímání, zpočátku pro hraní stačí i poměrně omezená slovní zásoba (krátká věta, slovo, zvuk), což je pro žáky s OMJ velmi vhodné.
- ✓ Hlavním smyslem hry je však odvyprávět příběh na základě karty, což hráče donutí zamyslet se a dát příběhu odpovídající myšlenku; do příběhu tak vstupuje fantazie, představivost, tvořivost a hravost každého jednotlivého vypravěče, což napomáhá rozvoji slovní zásoby velmi nevšedním způsobem.
- ✓ Karty ze hry je možné využít k řadě samostatných, český jazyk rozvíjejících aktivit (např. každý žák si vybere kartu, která se mu líbí, a vypráví k ní příběh).



# KONCEPT

**Věk:** Cca od 10 let  
(doporučujeme pro 1. a 2.  
stupeň ZŠ, cca od 4. třídy)

**Počet hráčů:** 4 - 12

**Doba hraní:** 40 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Koncept je výborná deduktivní hra, kde všichni opakovaně mohou tipovat slovo napovídáné pomocí ikonek, což ji činí velmi vhodnou i pro žáky s OMJ, které vnímají obrázkovou nápovědu a přitom slyší tipy všech spoluhráčů. Hráči se snaží jen na základě graficky znázorněných symbolů přijít na to, jaký pojem má protivník na mysli. Jde jednak o předměty, jednak osobnosti či celá sousloví. Cílem hry je uhodnout slovo/slovní spojení díky jeho udaným charakteristikám, které jsou však dány pouze graficky a lze si je tak vyložit více způsoby. Hra získala ocenění Hra roku 2014.

## JAK NA TO

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

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Hra má velmi jednoduchá pravidla, která se dají vysvětlit během pár minut (v pravidlech jsou uvedeny názorné příklady a snadno se dá hrát v různých variantách).
- ✓ Cílem hry je uhodnout slova (popř. souloví) naznačená pomocí nápovědy ze symbolů (obrázků).
- ✓ Na každé kartě jsou tři úrovně obtížnosti, takže s dětmi s OMJ používáme zpočátku tu nejnižší.
- ✓ Tato metoda, která podporuje chápání obsahu předmětu pomocí vizualizace, je pro vzdělávání žáků s OMJ velmi vhodná.
- ✓ Hráči s menší slovní zásobou slyší při hraní hlasité tipy a protože obrázkovou nápovědu chápou, rozšiřují si slovní zásobu velmi rychle.
- ✓ Lze hrát i bez bodování a jen si užívat hádání a tvorbu nápovědy.



# KRIS KROS PRO DĚTI

**Věk:** Cca od 5 let  
(doporučujeme pro předškoláky  
z MŠ a 1. - 5. třídu ZŠ)

**Počet hráčů:** 2 a více

**Doba hraní:** 20 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Kris Kros pro děti obsahuje dvě podoby oblíbené hry Kris Kros Klasik uzpůsobené dětem různých věkových skupin. Menší děti se zábavnou formou učí tvořit jednoduchá slova příkládáním písmenek na předlohu napsanou na obrázkovém herním plánu. Starší děti vytvářejí vlastní slova z vylosovaných písmen a získávají za to body.

## JAK NA TO

- ➔ Cílem hry je pokrýt všechna slova na herním plánu písmeny.
- ➔ Nejprve si všichni hráči vezmou z pytlíku 8 písmen a položí je před sebe písmeny nahoru tak, aby je viděli i ostatní hráči.
- ➔ Hráč, který je na tahu, si ze svých osmi písmenek vybere tři a položí je na jednotlivá písmena libovolných slov, poté si ze sáčku vytáhne nová tři písmenka.
- ➔ Pokračuje další hráč, který opět vyloží svá tři písmenka a doplní si svoji zásobu.
- ➔ Hráč, který jako poslední zakryje celé slovo, získá z „banku“ jeden bod.
- ➔ Ten hráč, který má na konci hry nejvíce bodů, se stává vítězem.
- ➔ Hra končí, jsou-li zaplněna všechna předtištěná slova.

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Pro žáky s OMJ doporučujeme začít s variantou pro menší děti, tj. postupné vytváření slov příkládáním jednotlivých písmen na předlohu.
- ✓ Pedagog se ptá na význam zadaných slov, případně pomáhá s vysvětlením správného významu.
- ✓ Hra zábavnou formou procvičuje čtení, paměť, myšlení a také slovní zásobu.
- ✓ Děti se učí písmenka české abecedy.
- ✓ U mladších dětí hra rozvíjí jazykové schopnosti, ale také trpělivost.
- ✓ Variantu pro starší využijeme u zkušenějších žáků s OMJ.
- ✓ **Kris Kros pro děti je zjednodušená verze hry Kris Kros Klasik, pro práci se staršími dětmi doporučujeme využít klasickou verzi.**



# KRYCÍ JMÉNA

<b>Věk:</b>	Cca od 11 let (doporučujeme spíše pro 2. stupeň ZŠ, popř. od 5. třídy)
<b>Počet hráčů:</b>	2 - 20+
<b>Doba hraní:</b>	Cca 15 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Hra učí spojování rozličných slov netradičním způsobem. Rozvíjí všeobecnou logiku, přináší jiný pohled na slovní zásobu, navíc umožňuje poměrně rychle odhadnout schopnosti hráčů. Porady týmů probíhají při hádání otevřeně a nahlas, díky tomu jazykově slabší děti v týmu „nasávají“ při hře znalosti od zdatnějších. Jde o jednu z nejúspěšnějších her v historii, jež získala ocenění Hra roku 2016.

## JAK NA TO

- ➔ Připravíme 25 kartiček do plochy 5x5.
- ➔ „Šéfové“ týmu agentů (červených či modrých) vědí, které kartičky patří jejich týmu a napovídají střídavě jedním slovem! a číslem, které určuje na kolik kartiček dané slovo „míří“.
- ➔ Spoluhráči postupně tipují karty, o kterých se domnívají, že nějakým způsobem souvisejí se slovem, které jim bylo řečeno.
- ➔ Při omylu tým končí, pokud trefí „vraha“ (karta označená na nápovědní destičce černě), prohrává celou partii.
- ➔ Tým, který první odhalí všechny své agenty (kartičky své barvy), vítězí.



## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Hra učí spojování rozličných slov netradičním způsobem.
- ✓ Hra nemá složitá pravidla, zpravidla je žáci pochopí během první hry, pravidla je však nutné striktně dodržovat, např. napovídající hráč nesmí nijak naznačit (slovně ani výrazem obličejem), zda členové jeho týmu uvažují správně.
- ✓ Hra učí týmové spolupráci, lze ji hrát s téměř neomezeným počtem hráčů.
- ✓ Hra je velmi vhodná na seznamovací aktivity, neboť učí správně odhadovat schopnosti spoluhráčů.
- ✓ Pro žáky s OMJ, kteří mají omezenou slovní zásobu, doporučujeme začít s variantou Krycí jména s obrázky.
- ✓ Pokud jsou žáci s OMJ jen menší částí týmu, získávají díky otevřenému hlasitému probírání možností slovní zásobu od českých spolužáků.
- ✓ Hra aktuálně vyšla v česko-ukrajinské verzi.



# PŘÍBĚHY Z KOSTEK

<b>Věk:</b>	Od 6 let (doporučujeme pro 1. a 2. stupeň ZŠ)
<b>Počet hráčů:</b>	1 - 20+
<b>Doba hraní:</b>	Cca 10 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Rozměrem malá, ale přesto jedinečná hra, která rozvíjí představivost a kreativitu dětí i dospělých. Příběhy z kostek je kostková hra, jejímž základem jsou klasické šestistěnné kostky, které ale mají místo teček (resp. číslic) různé obrázky. Každá kostka je jiná. Hra obsahuje jen 9 kostek, což však je 54 obrázků, které nabízejí velké množství různých kombinací. Prostě jen hodíte kostky a na základě obrázků, které vidíte, vytváříte příběh.

## JAK NA TO

- ➔ Hráč hodí kostkami a z padlé kombinace obrázků poskládá příběh, který začne např. spojením „Bylo, nebylo...“ (nebo „Stalo se...“) a pak už pokračuje v příběhu a v libovolném pořadí zapojuje jednotlivé obrázky.
- ➔ Další varianty hry: hráč si vybere nějaký název nebo téma příběhu a pak hodí kostkami a začne vyprávět příběh podle obrázků, při tom se snaží naplnit zvolené téma či název.
- ➔ Dále je možná varianta, kdy se hráčům rozdají kostky (nic se neděje, pokud někdo bude mít víc kostek a někdo méně) a pak postupně každý hráč hodí svou kostkou a podle obrázku, který mu na kostce padne, se pokusí navázat na společně vytvářený příběh.

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Pravidla hry jsou velmi jednoduchá, stačí jen hodit kostkami a začít vyprávět příběh na základě obrázků, které padly.
- ✓ Příběh může tvořit jeden hráč nebo libovolně velká skupina hráčů.
- ✓ 9 šestistěnných kostek nabízí něco málo přes 10 milionů různých kombinací.
- ✓ Ve hře nejde ani tolik o vítěze jako o zábavu, rozvoj představivosti a využití slovní zásoby, kterou žáci s OMJ mají.
- ✓ Vůbec nevadí, že zpočátku půjde jen o krátké a jednoduché příběhy.
- ✓ Na webu [storycubes.com](http://storycubes.com) lze najít další způsoby hraní (hlavně variace úvodní fráze) i jiného využití (výuka cizího jazyka, aktivity se skupinami dětí - např. školní třída atd.).
- ✓ Ke hře existuje velké množství rozšíření, např. 'modré' rozšíření Příběhy z kostek - Akce, které obsahuje 9 kostek a 54 obrázků akcí, činností apod.



# SLOVOPÁD

**Věk:** Cca od 10 let  
(doporučujeme pro 1. a 2.  
stupeň ZŠ, cca od 4. třídy)

**Počet hráčů:** 2 - 4

**Doba hraní:** Cca 20 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Hra má originální herní plochu, která umožňuje po zahraném kole použít písmena „zamést do podzemí“. Všichni hráči najednou se snaží co nejrychleji sestavit slova z písmen, která jsou aktuálně vylosována. Úkolem je složit co nejhodnotnější slova, hodnotí se co nejdelší slovo, ale důležitá je zde i rychlost.

## JAK NA TO

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

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Tato slovní hra je vhodná i pro žáky s OMJ, neboť rozvíjí schopnost skládání slov z jednotlivých písmen, čímž podporuje procvičování a rozvoj slovní zásoby.
- ✓ Doporučujeme zpočátku u žáků s OMJ omezit složku rychlosti, tj. ponecháme žákům dostatek času k vytvoření smysluplného slova (které bude rovněž napsáno pravopisně správně).
- ✓ Je možné hrát hru tak, že slova budou tvořit dvojice žáků s OMJ, případně budou mít možnost i nahlédnout do připraveného slovníku či pravidel, aby si ověřili správnost pravopisu slova.
- ✓ Variantu hry, kdy se žáci učí přemýšlet pod časovým tlakem, zařadíme až u pokročilejších a zkušenějších hráčů.
- ✓ Hra může mít i další varianty, herní části může pedagog snadno využít k řadě vlastních aktivit, např. se vylosuje první a poslední písmeno a žáci zkusí vymyslet vhodné slovo (slova) apod.



# TIK TAK BUM JUNIOR

**Věk:** Od 5 let  
(doporučujeme pro předškoláky  
z MŠ a 1. - 5. třídu ZŠ)

**Počet hráčů:** 2 - 12+

**Doba hraní:** Cca 30 - 60 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Tik Tak Bum Junior je zábavná slovní hra podporující kreativitu, spontánnost, a především rozvoj slovní zásoby. Hráči mají za úkol vymýšlet slova, která mají spojitost s obrázkem na kartě. Ve hře se nejprve nastartuje elektronická bomba, o které nikdo neví, jak dlouho bude tikat. Hráč zapne bombu, odkryje kartu, řekne slovo, které souvisí s obrázkem na kartě a předá rychle tikající bombu dalšímu hráči, aby mu nevybuchla v ruce.

## JAK NA TO

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

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Hra má velmi jednoduchá pravidla.
- ✓ Na kartách hráči najdou veselé obrázky míst a běžných životních situací.
- ✓ Hra je vynikajícím tréninkem slovní zásoby a rovněž učí pracovat pod časovým tlakem.
- ✓ Vzhledem k tomu, že karty jsou nadepsány ve čtyřech jazycích (českém, slovenském, anglickém a německém), je hra velmi vhodná i pro žáky s OMJ (či též pro výuku jazyků).
- ✓ Zpočátku můžeme obrázky používat jen k popisu toho, co žáci vidí na obrázku, tj. bez použití časového prvku.
- ✓ Samotnou bombu lze využít v hodinách k rychlému opakování či procvičování.



# TREFA

**Věk:** Cca od 10 let  
(doporučujeme spíše pro  
2. stupeň ZŠ, popř. od 4. třídy)

**Počet hráčů:** 2 - 6+

**Doba hraní:** Cca 15 minut



## JAK HRA VYPADÁ

Hra učí propojování slov na základě jejich významu. Rozvíjí všeobecnou logiku, přináší jiný pohled na slovní zásobu.

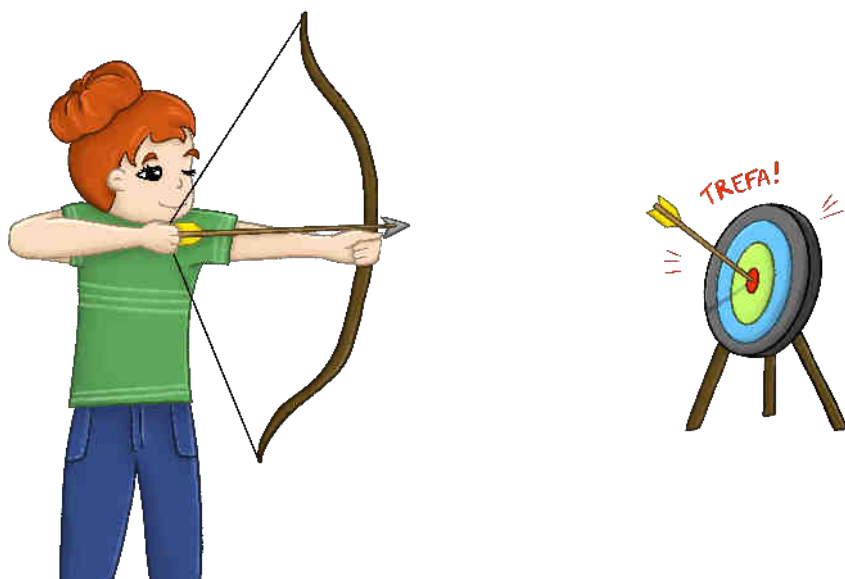
## JAK NA TO

- ➔ Na herní plochu se vyloží 12 kartiček se slovy.
- ➔ Napovídající hráč má za úkol spojit 3 až 8 slov jednoslovným pojmem.
- ➔ Když slova vybere, označí tajně jejich polohu na své kartě „záznamu střelby“ a pak nahlas řekne nápovědu.
- ➔ Ostatní hráči označí na svých „záznamech střelby“ polohu kartiček, které považují za součást nápovědy.
- ➔ Všichni odkryjí své „záznamy střelby“ a připsí si body podle toho, jak se trefovali.
- ➔ Následně se vyloží nová slova a napovídá další hráč.



## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Hra učí spojování rozličných slov podle významu.
- ✓ Hra nemá složitá pravidla, zpravidla je žáci pochopí během první hry.
- ✓ Hru lze hrát s téměř neomezeným počtem hráčů, stačí všem namnožit „záznamy střelby“.
- ✓ Při práci se žáky s OMJ doporučujeme, aby všichni hráči nahlas zdůvodňovali propojení slov, pomáhá to hlubšímu pochopení jazyka.
- ✓ Pokud jsou žáci s OMJ jen menší částí týmu, získávají díky otevřenému hlasitému probírání možnost slovní zásobu od českých dětí.



# země město

**Věk:** Cca od 6 let  
(doporučujeme pro  
1. a 2. stupeň ZŠ)

**Počet hráčů:** 2 - 6+

**Doba hraní:** Cca 10 minut



## JAK HRA VYPADÁ

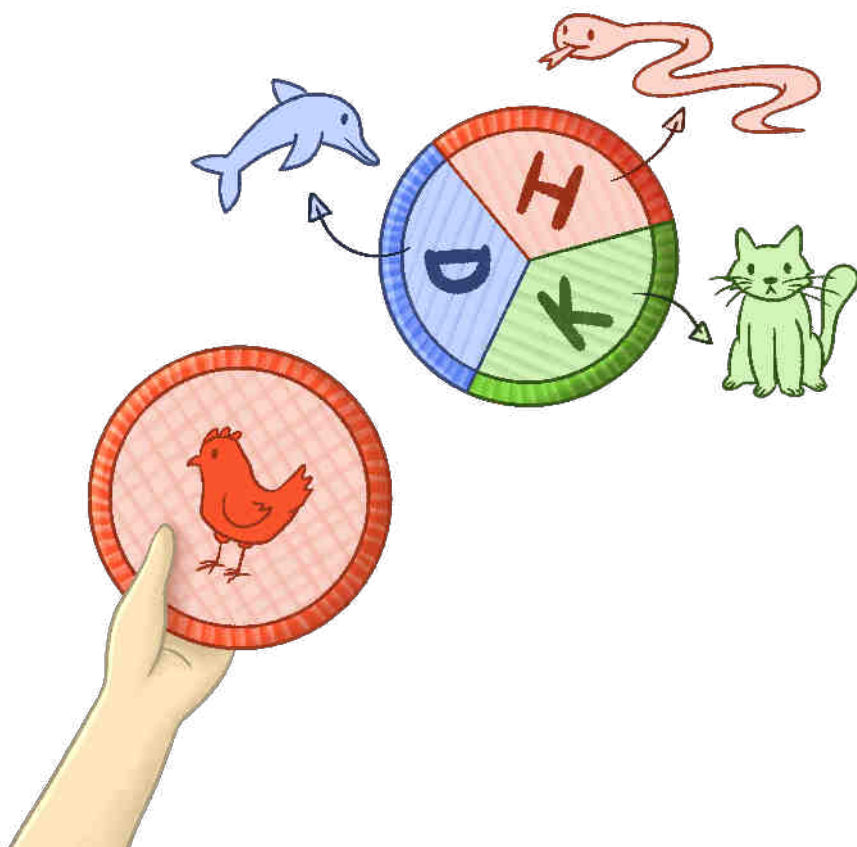
Jde o velmi vtipné přetvoření české rodinné „klasiky“ ve svižnou postřehovou hru. Ve hře jsou kulaté karty, přičemž jejich rubové i lícové strany jsou pro hru důležité. Hráči musí co nejrychleji vymýšlet slova z dané oblasti, která začínají na konkrétní písmeno.

## JAK NA TO

- ➔ Doprostřed stolu položíme balíček karet.
- ➔ Hráč, který je na řadě, otočí z balíčku kartu, jejíž líc pro dané kolo určuje jednu z deseti kategorií (např. zvíře).
- ➔ Rub vrchní karty balíčku zároveň podle barvy určuje, na které písmeno musí slovo začínat (např. K).
- ➔ Ten z hráčů, který jako první řekne vhodné zvíře (pro daný příklad třeba kočka), si bere kartu a získává bod.
- ➔ Pokračuje se do té doby, dokud se neodehraje celý balíček, popř. dohodnutý počet karet.

## MOŽNOSTI VYUŽITÍ PRO ŽÁKY S OMJ

- ✓ Hra má extrémně jednoduchá pravidla, žáci je pochopí velmi rychle.
- ✓ Hráči si navzájem obohacují slovní zásobu, pokud jsou děti s OMJ mezi českými dětmi, výrazně si zásobu slov rozšiřují.
- ✓ Karty jsou jazykově nezávislé, pokud se žáci s OMJ naučí ikony pojmů, mohou zpočátku hrát i ve svém mateřském jazyce.



**npi**

Národní pedagogický institut  
České republiky

"Chválíme zde přípravu k vážným věcem  
prostřednictvím her."

- Jan Amos Komenský

