



Sada obsahuje 12 zábavných i naučných společenských her s pravidly. Na některé hry zavzpomínáte z vašeho dětství, některé pro vás budou zcela nové. Rozvíjí logické a matematické myšlení, pozornost, grafomotoriku a jemnou motoriku.

Vhodné od 5 do 99 let, na doma i na výlet. Většina her je pro dva hráče, některé může hrát jeden i velká skupina hráčů.

Listy jsou určeny k černobílému tisku na A4, některé pracovní listy lze zalaminovat, nebo vložit do eurofolie a se stíratelnou fixou používat opakovaně.

Prosíme, materiály nesdílejte. Obsah je chráněn autorským právem a není možné jej bez našeho výslovného souhlasu šířit.

Autor: Nápady pro Aničku, Petra Pakostová, Brno

Další hry a nápady na tvoření najdete na www.napadyproanicku.cz, @napadyproanicku.

SLUNEČNÍ SOUSTAVA

Nápady pro Aničku 

SLUNCE je 109x větší než Země

MERKUR je 2,5x menší než Země

VENUS je podobně veliká jako Země

MARS je 2x menší než Země

SATURN je 9x větší než Země

URAN je 4x větší než Země

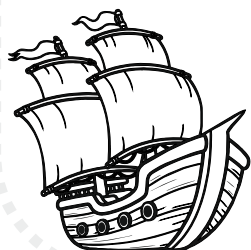
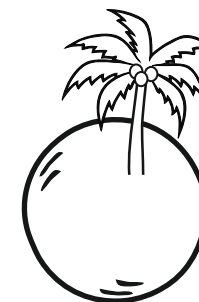
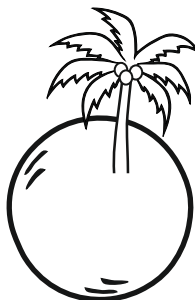
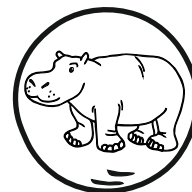
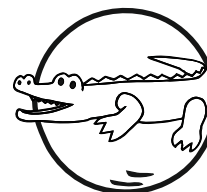
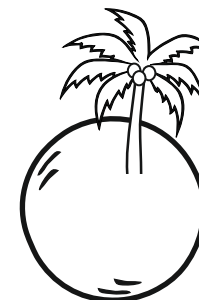
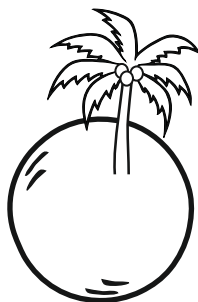
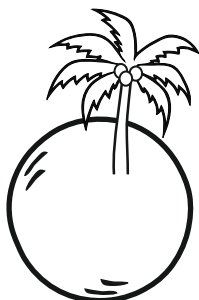
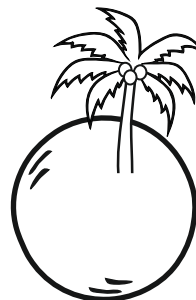
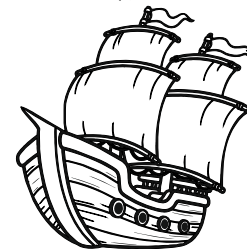
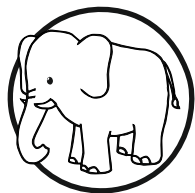
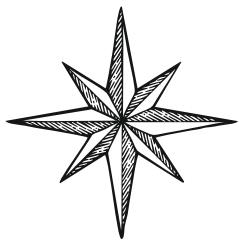
ZEMĚ

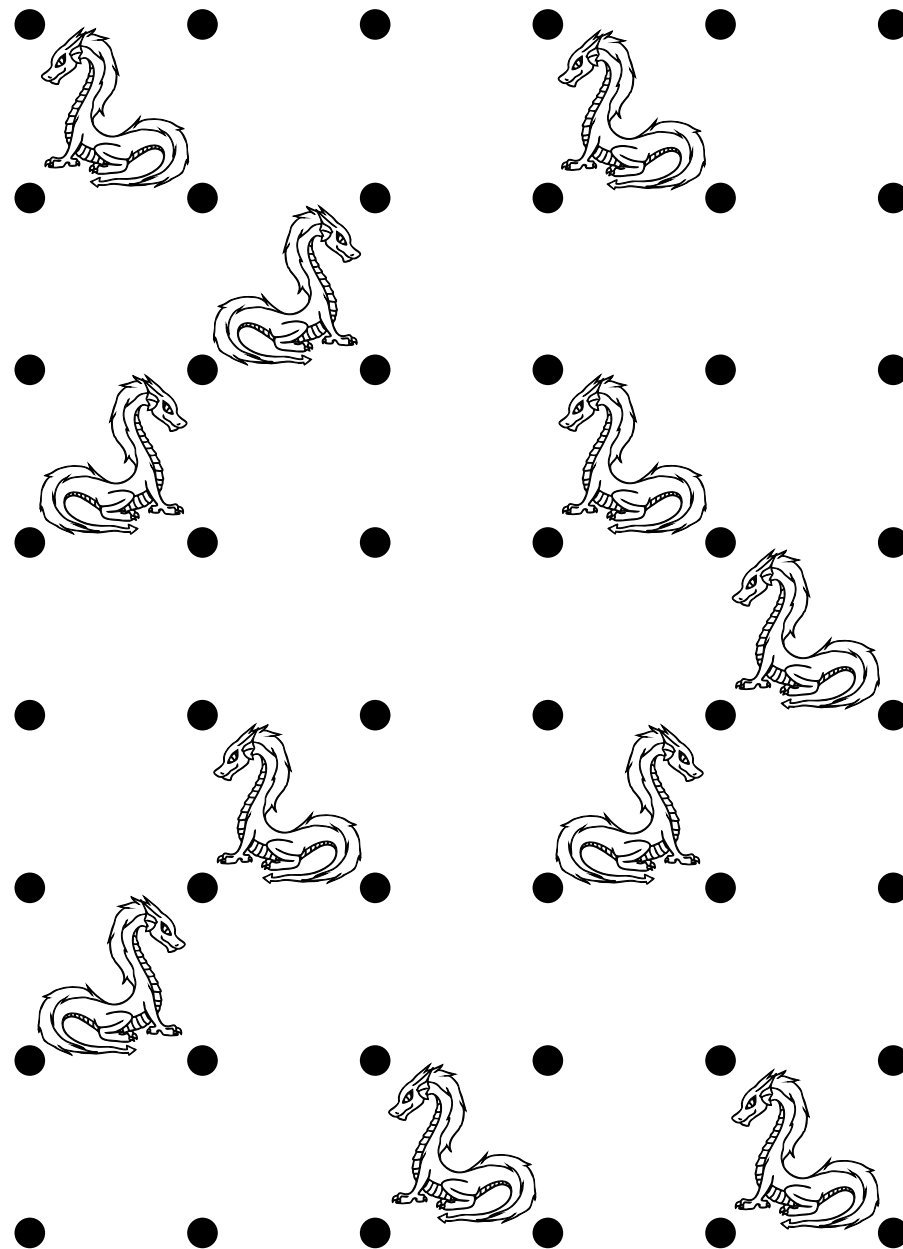
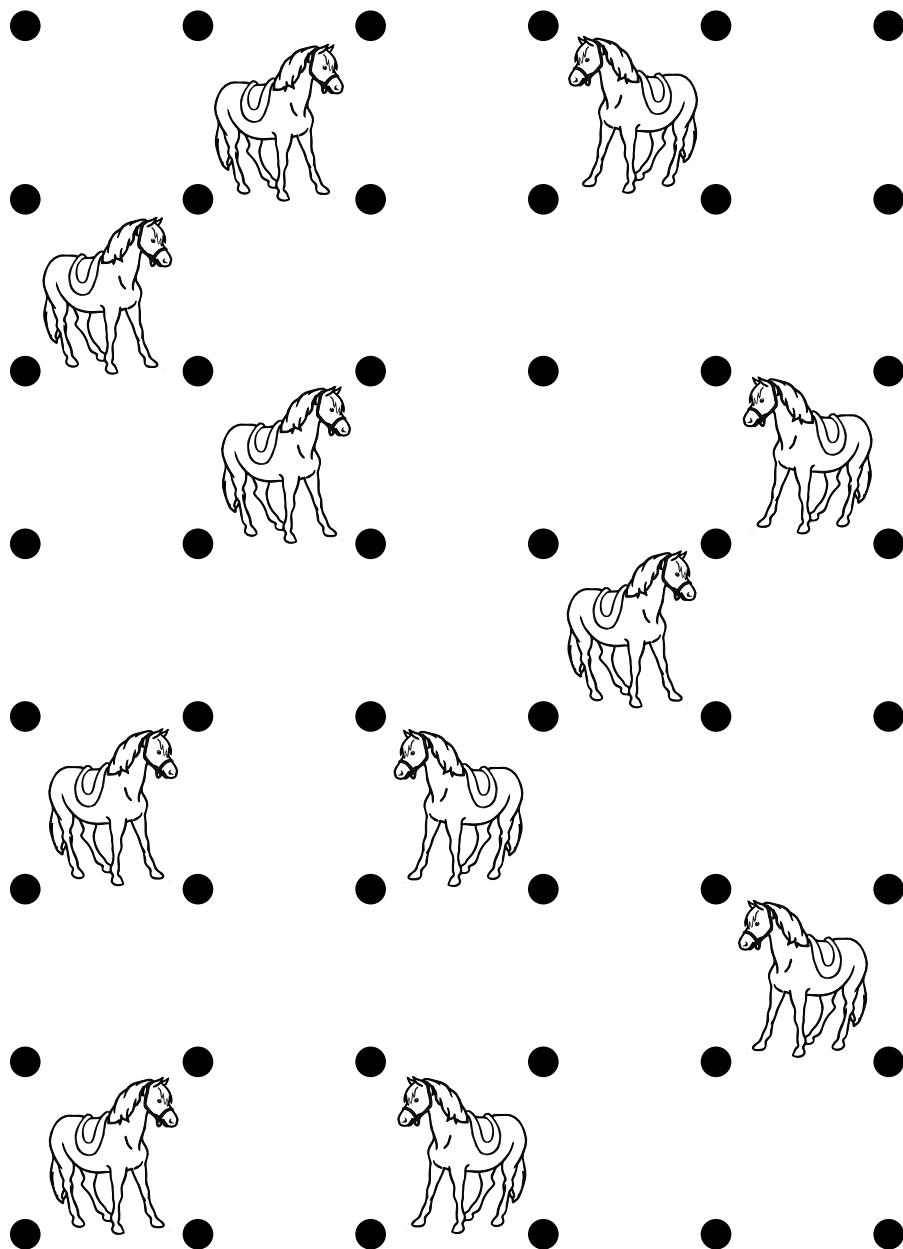
JUPITER je 11x větší než Země

NEPTUN je 4x větší než Země

OSTROVY

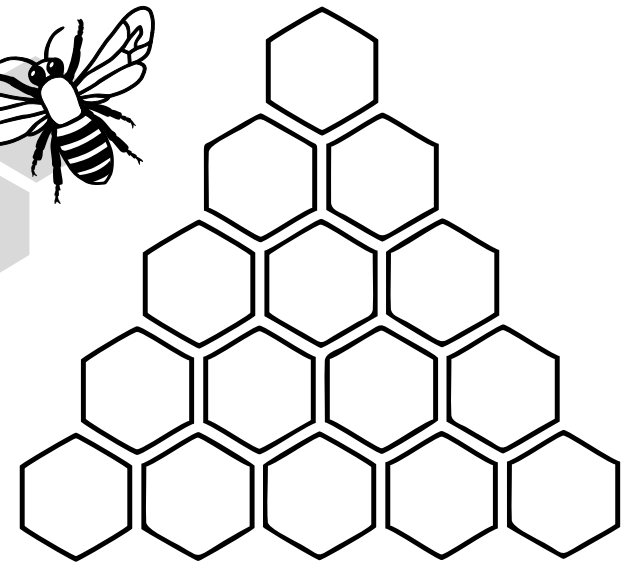
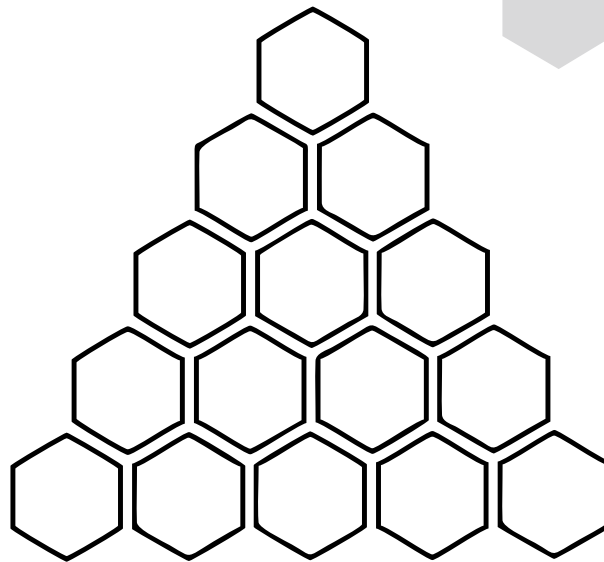
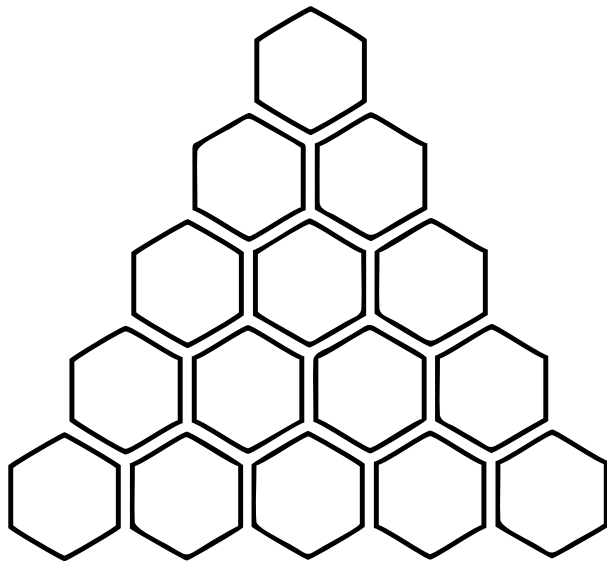
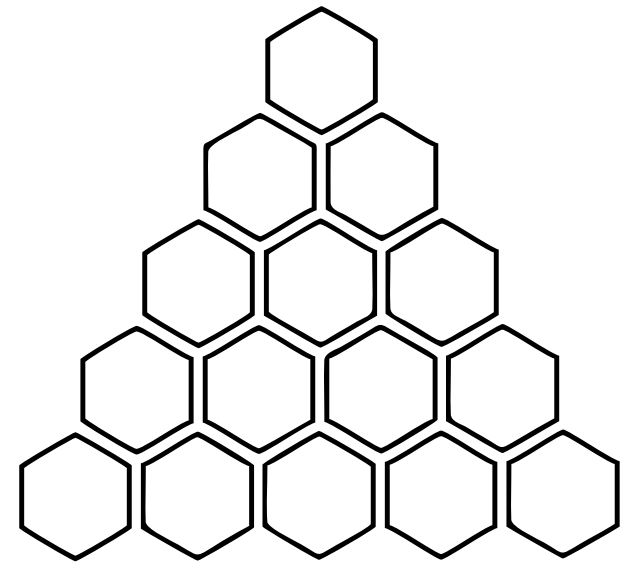
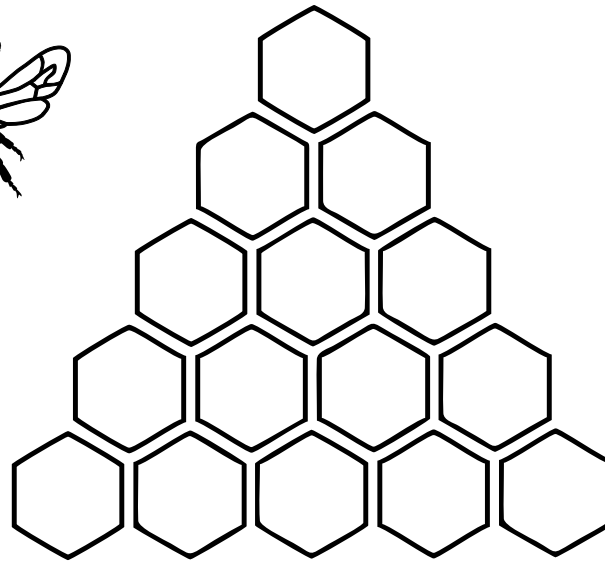
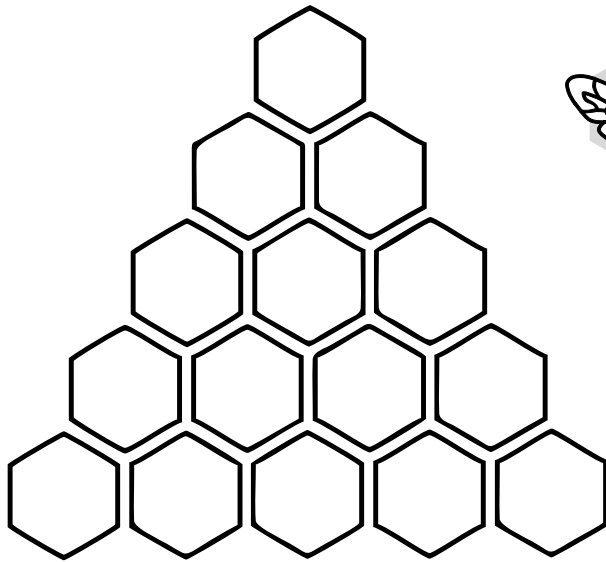
Nápady pro Aničku





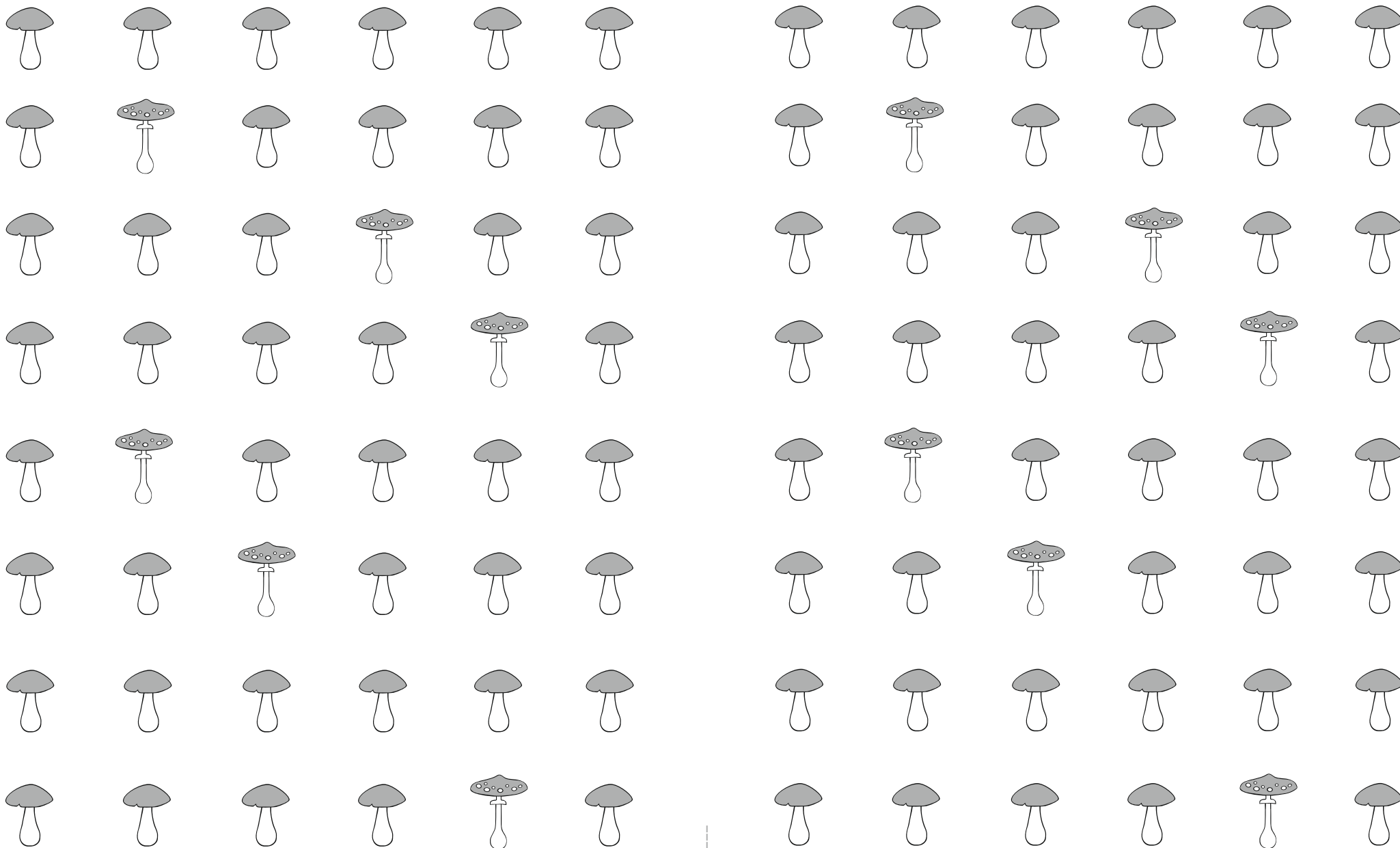
•	•	•	•	•	•	•	•
2	6	3	1	5	4		
•	•	•	•	•	•	•	•
5	1	4	7	2	5		
•	•	•	•	•	•	•	•
1	8	6	5	7	1		
•	•	•	•	•	•	•	•
7	2	8	4	2	7		
•	•	•	•	•	•	•	•
3	4	1	3	6	3		
•	•	•	•	•	•	•	•
8	6	8	4	1	8		
•	•	•	•	•	•	•	•
2	5	7	6	3	2		
•	•	•	•	•	•	•	•
7	4	1	3	6	3		
•	•	•	•	•	•	•	•

•	•	•	•	•	•	•	•
2	6	3	1	5	4		
•	•	•	•	•	•	•	•
5	1	4	7	2	5		
•	•	•	•	•	•	•	•
1	8	6	5	7	1		
•	•	•	•	•	•	•	•
7	2	8	4	2	7		
•	•	•	•	•	•	•	•
3	4	1	3	6	3		
•	•	•	•	•	•	•	•
8	6	8	4	1	8		
•	•	•	•	•	•	•	•
2	5	7	6	3	2		
•	•	•	•	•	•	•	•
7	4	1	3	6	3		
•	•	•	•	•	•	•	•



NA HOUBY

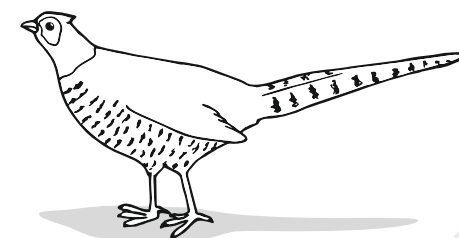
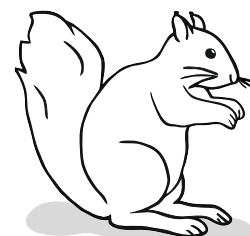
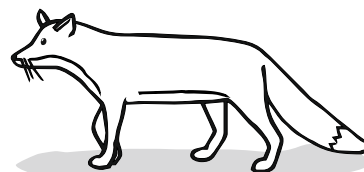
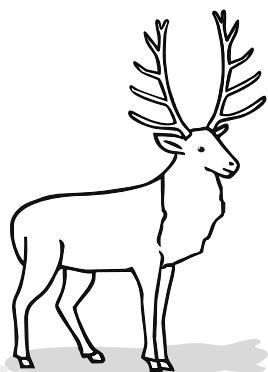
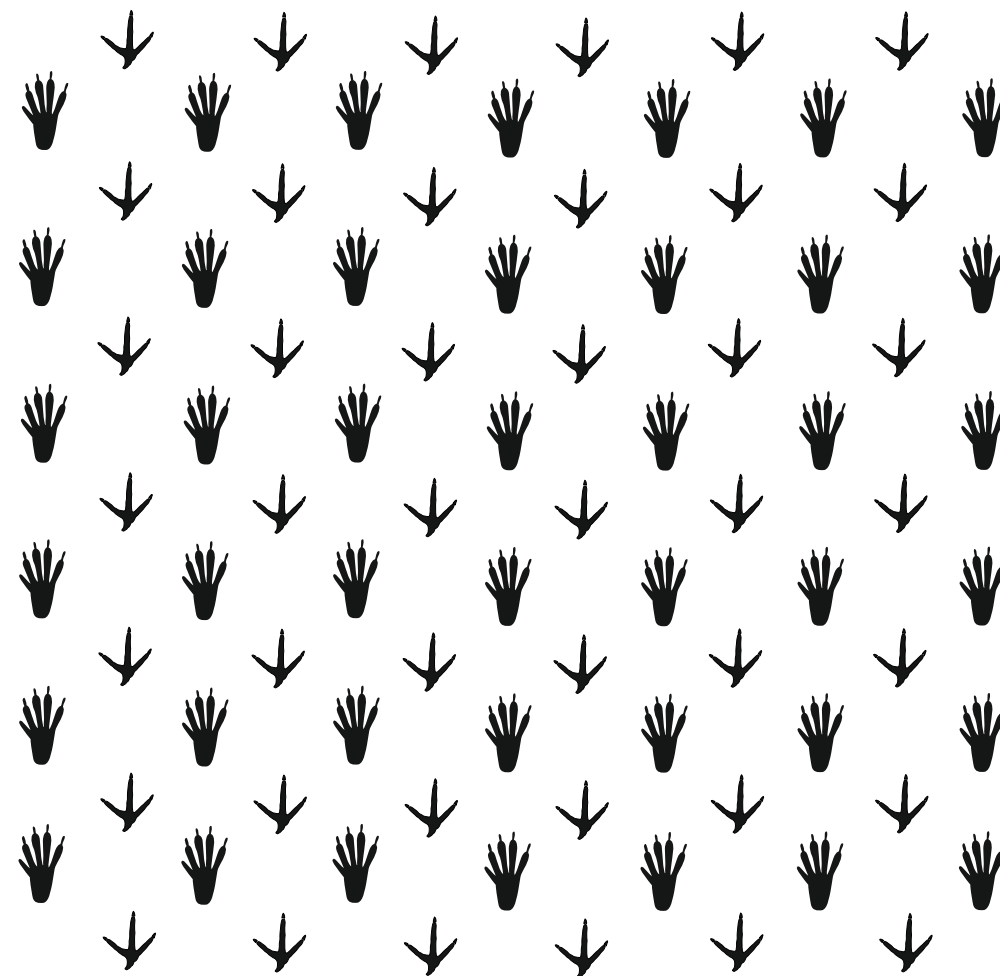
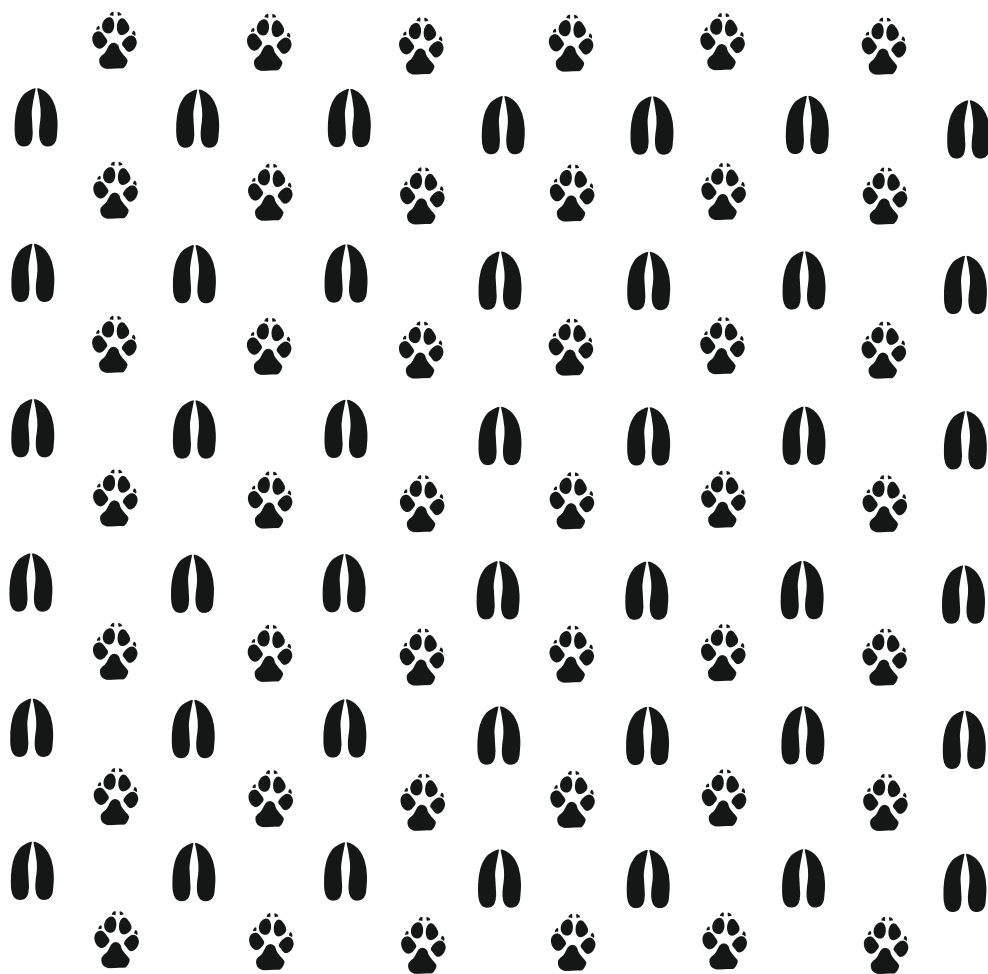
Nápady pro Aničku 



#napadyproanicu

STOPY

Nápady pro Aničku 



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1x

--	--	--	--

1x

2x

--	--	--

3x

--	--

4x

--

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1x

--	--	--	--

1x

2x

--	--	--

3x

--	--

4x

--

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1x

--	--	--	--

1x

2x

--	--	--

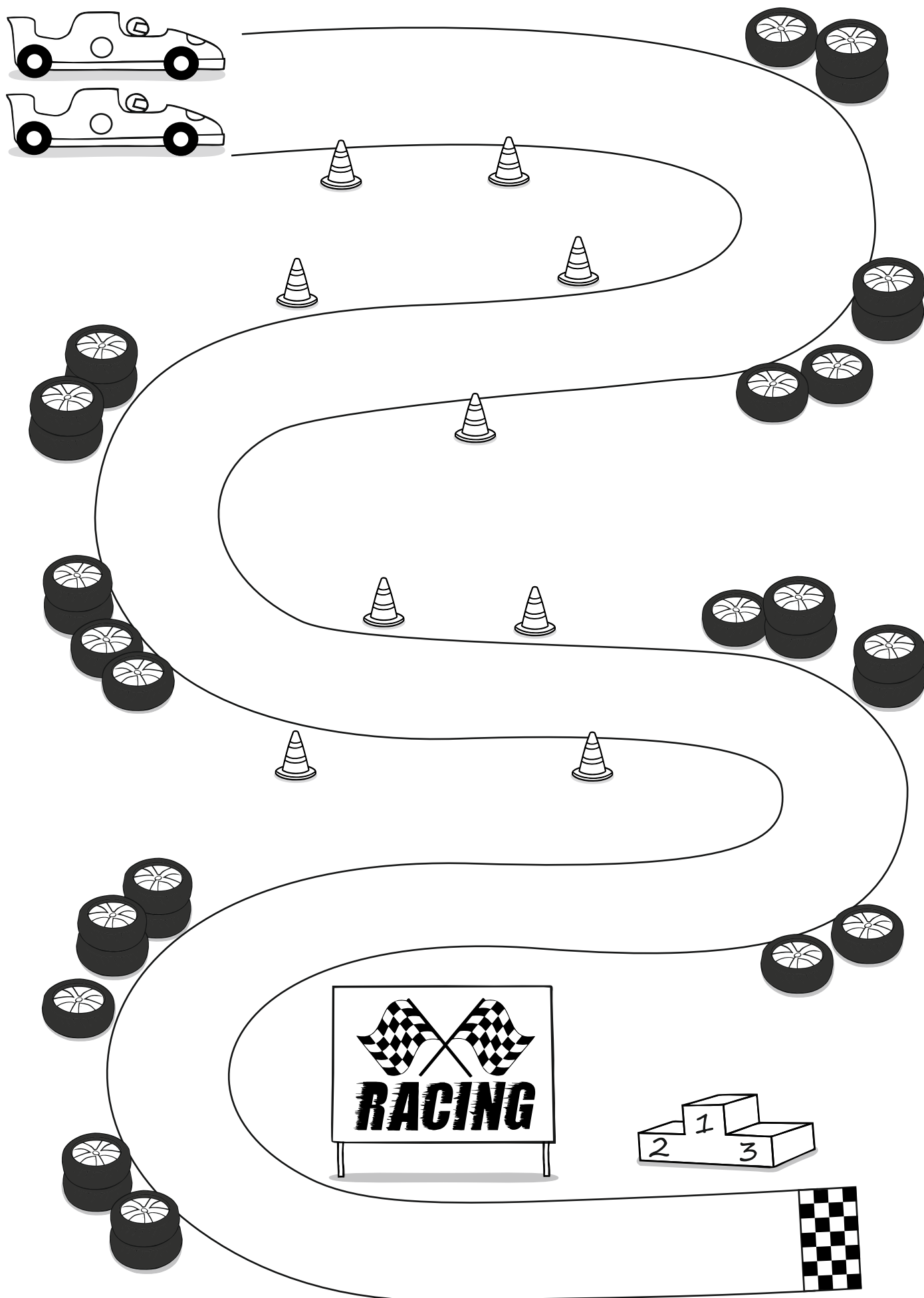
3x

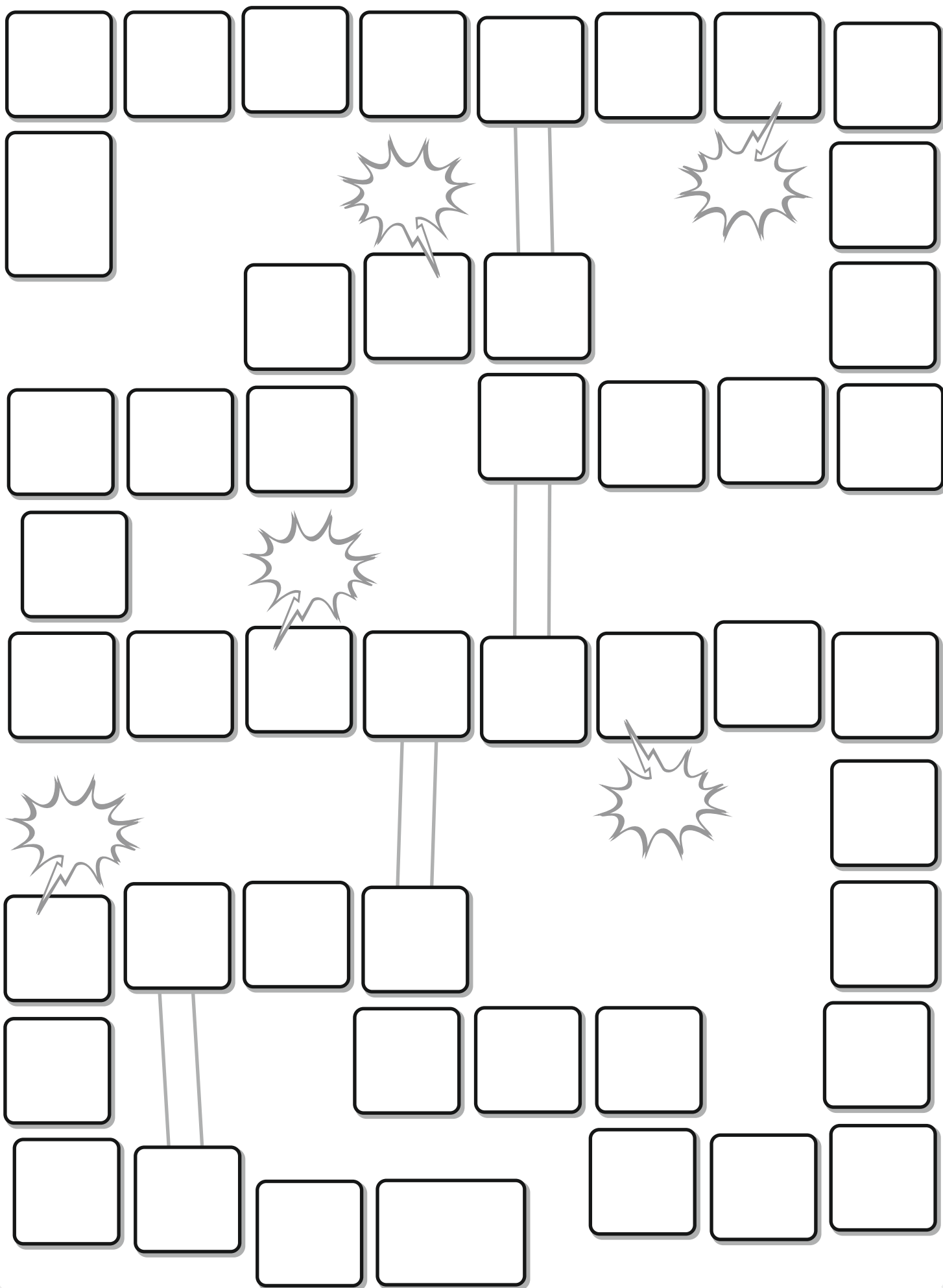
--	--

4x

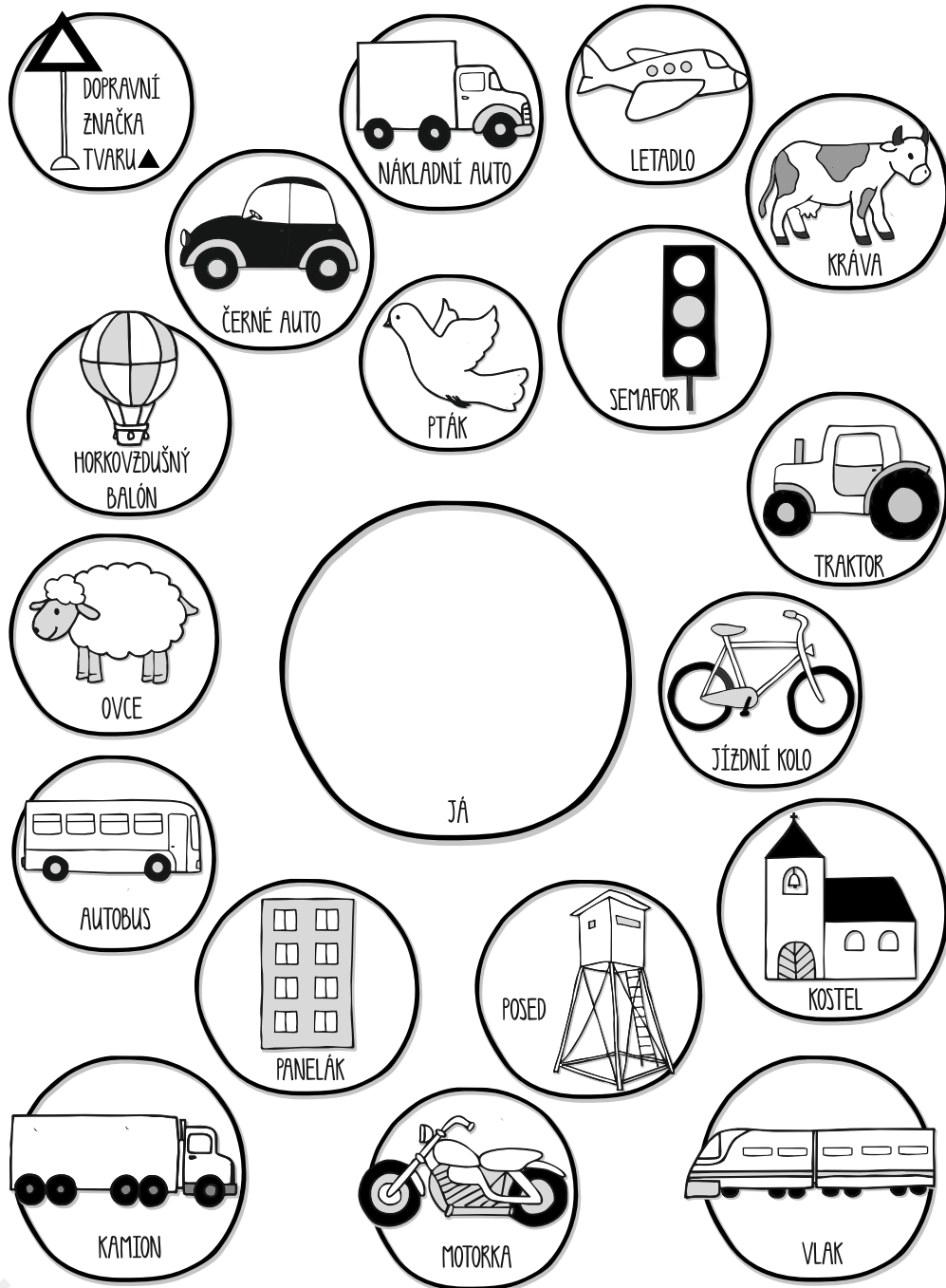
--

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

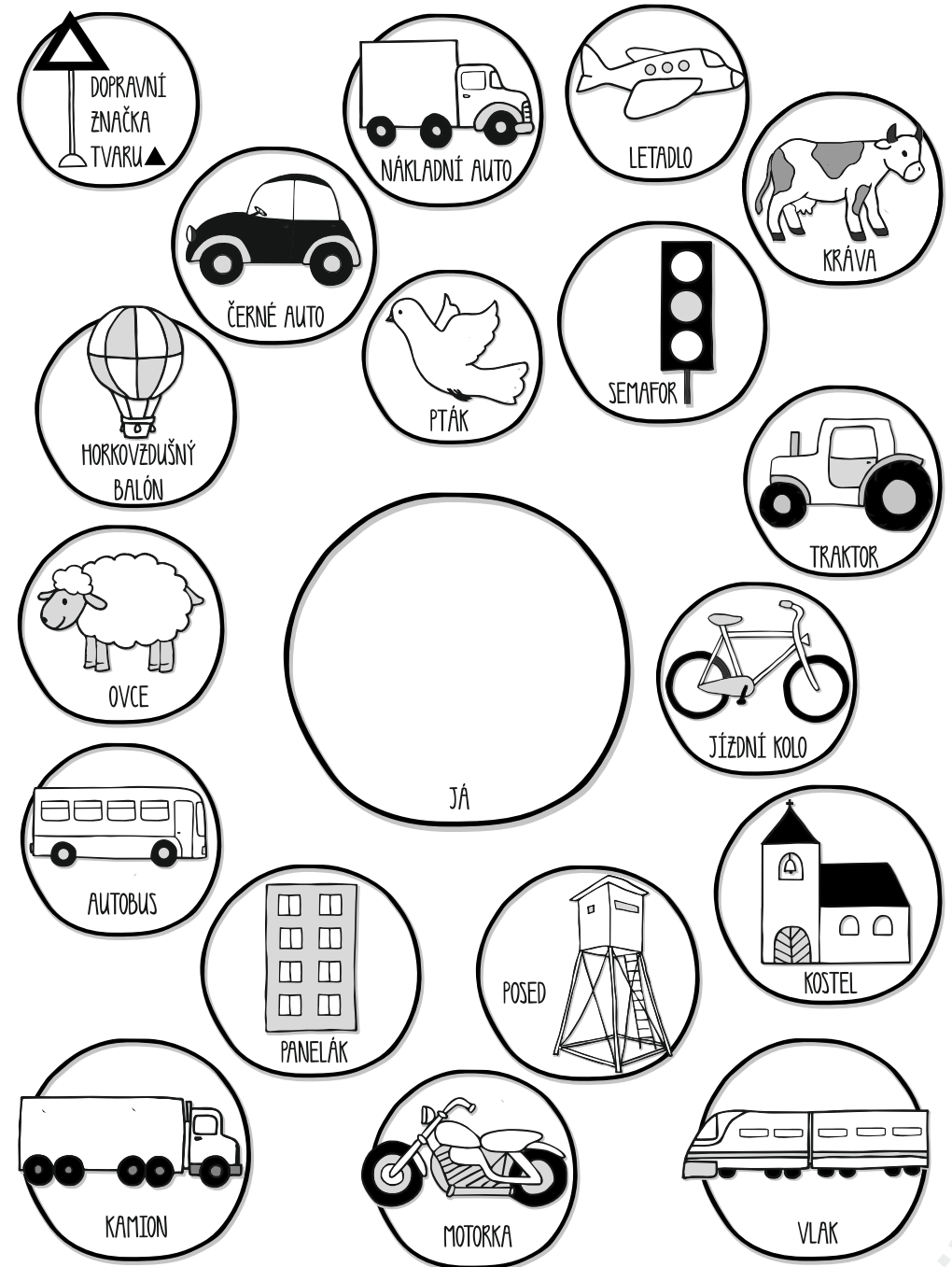




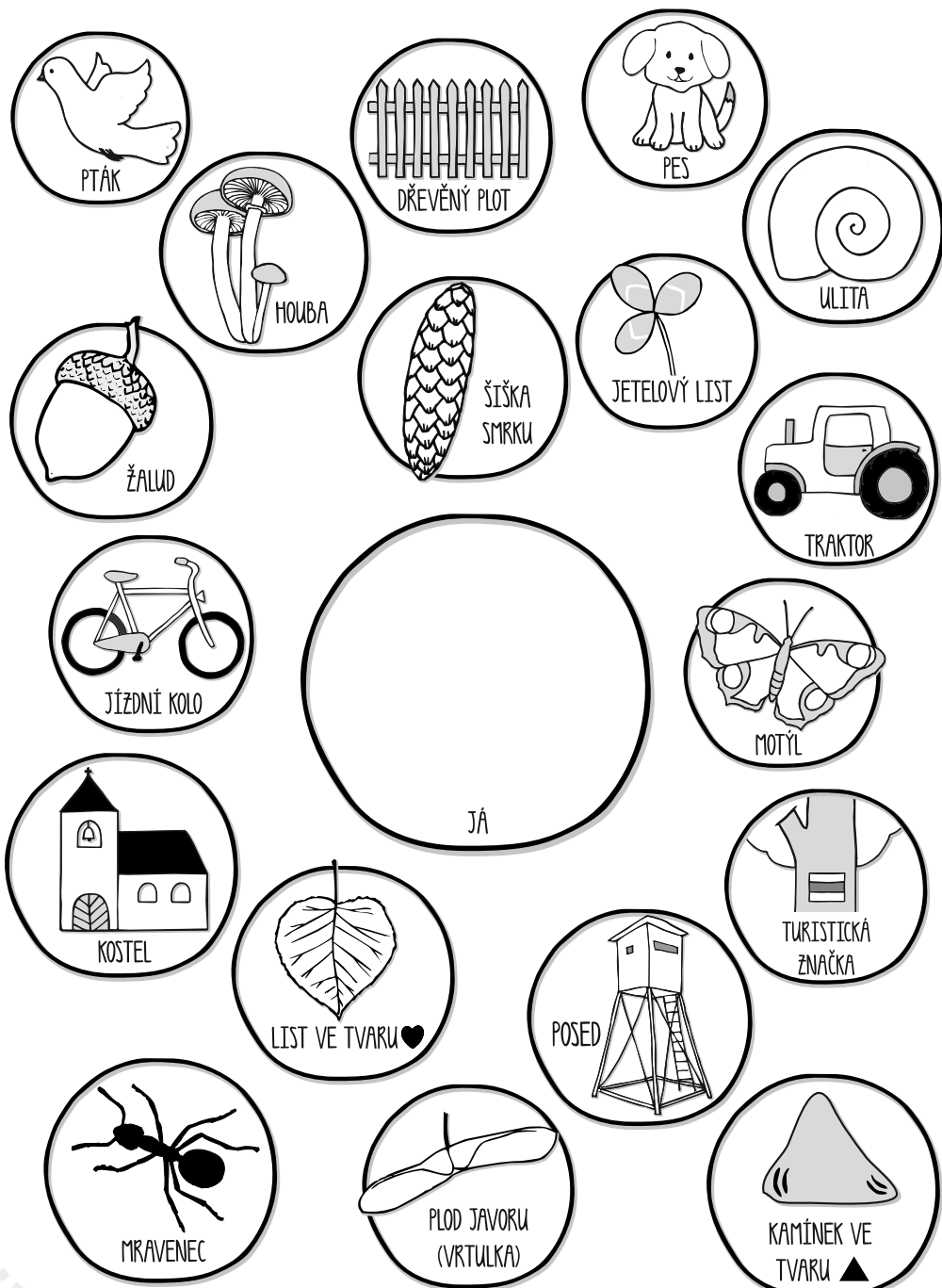
NA CESTĚ



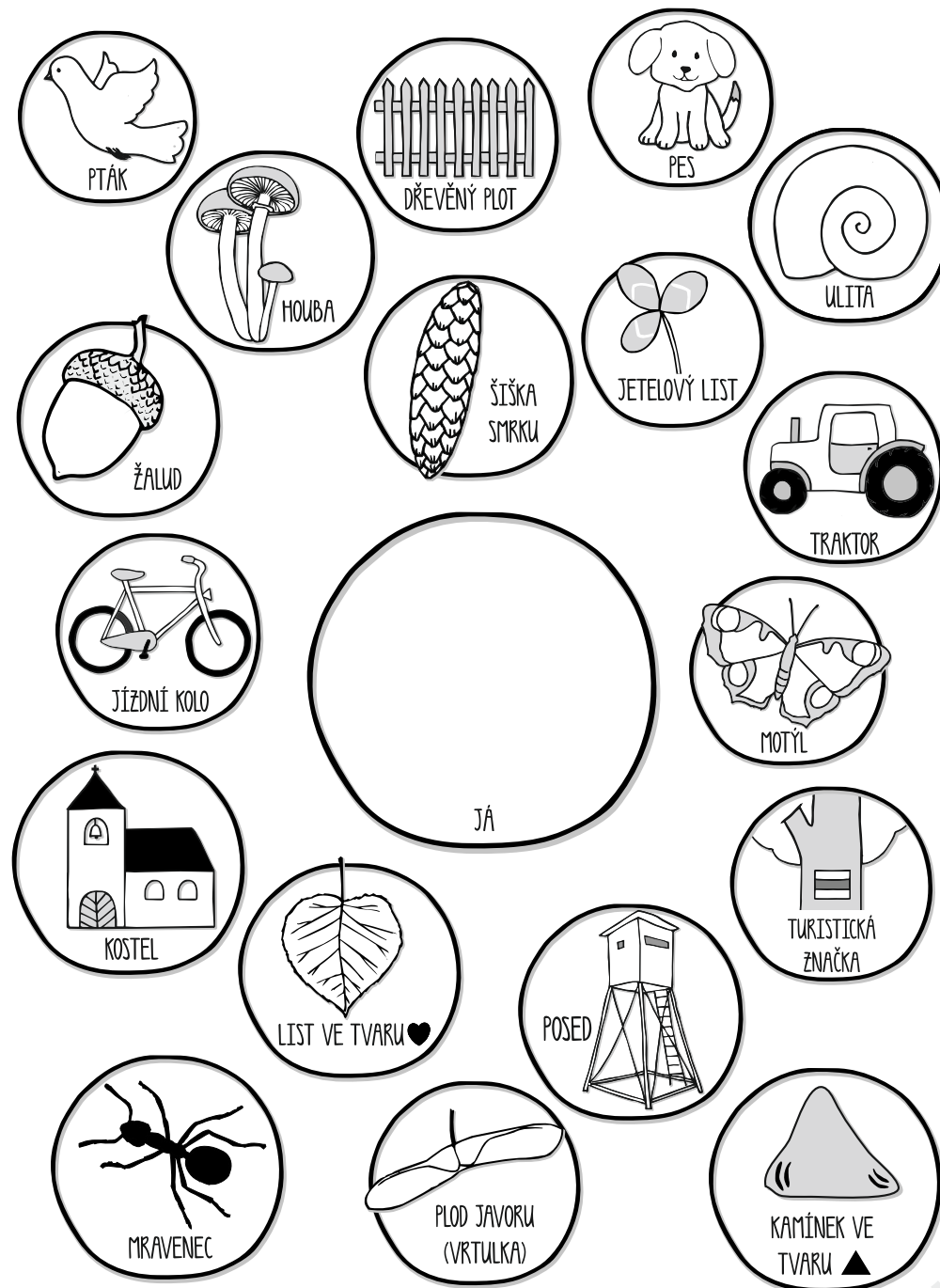
Nápady pro Aničku



NA VÝLETĚ



Nápady pro Aničku



SLUNEČNÍ SOUSTAVA*počet hráčů: 2**potřebujete: **pětikorunu, dvě odlišné pastelky****Obměna oblíbené hry ze školních přestávek 80. let.*

První hráč položí pětikorunu na raketu. Prstem cvrnkne minci směrem k některé planetě. Pokud se mince alespoň částí zastaví na planetě, hráč si plochu planety překrytou mincí vybarví svou barvou. Pokračuje druhý hráč z místa, kde mince skončila. Nemůže však útočit na planetu, na které mince právě částečně leží. Pokud se hráč na planetu netrefí, nic nevybarvuje a pokračuje druhý hráč. Pokud mince skončí mimo papír, druhý hráč cvrnká z rakety. Planeta patří jednomu z hráčů, pokud je jeho barvou překryta alespoň polovina kolečka – započítává si za ni jeden bod. Pokud hráč svou barvou obsadí celou planetu (i více tahy), započítává si dva body. Nelze přebarvovat plochu, která již byla druhým hráčem vybarvena. Hra končí ve chvíli, kdy již nemají hráči co obsazovat. Sečtou body za jednotlivé planety, vyhrává hráč s vyšším počtem bodů.

OSTROVY*počet hráčů: 2**potřebujete: **pětikorunu, dvě odlišné pastelky****Obměna oblíbené hry ze školních přestávek 80. let.*

Hráči si na začátku rozdělí lodě (mohou si je vybarvit svou barvou). První hráč položí pětikorunu na svou loď. Prstem cvrnkne minci směrem k některému z ostrovů. Pokud se mince alespoň částí zastaví na ostrově (myšleno je pouze kolečko se vším, co obsahuje, ale nikoli, co z něj přečnává), hráč si plochu ostrova překrytou mincí vybarví svou barvou. Pokud se hráč na ostrov netrefí, nic nevybarvuje. Hráči se v tahu pravidelně střídají, vždy cvrnkají ze své lodě. Ostrov patří jednomu z hráčů, pokud je jeho barvou překryta alespoň polovina kolečka – započítává si za něj jeden bod. Pokud hráč svou barvou obsadí celý ostrov (i více tahy), započítává si dva body. Nelze přebarvovat plochu, která již byla druhým hráčem vybarvena. Hra končí ve chvíli, kdy již nemají hráči co obsazovat. Sečtou body za jednotlivé ostrovy, vyhrává hráč s vyšším počtem bodů.

OHRADY*počet hráčů: 2**potřebujete: **dvě odlišné pastelky****Strategická, původem francouzská hra, ve světě známá pod názvem Dots and Boxes.*

Hráči spojují v každém tahu dvě tečky, každý svou barvou. Čáry na sebe nemusí navazovat. Snaží se uzavřít čtverec, který je tvořen pouze jejich barvou. Vzájemně si však brání. Podaří-li se hráči uzavřít čtverec, přeškrtně ho. Hra končí ve chvíli, kdy již žádný hráč nemůže uzavřít další čtverec. Nakonec si hráči sečtou body. Ve verzi s obrázky se započítává jeden bod za prázdný čtverec, dva body za čtverec s obrázkem. Pro variantu s čísly platí za čtverec tolik bodů, kolik označuje číslo uvnitř.

VČELÍ PLÁSTY*počet hráčů: 2**potřebujete: **dvě odlišné pastelky****Rychlá strategická hra, každá hra se hraje v jedné pyramidě.*

První hráč přeškrtně rovnou čarou svojí barvou 1 až 5 dílků, druhý hráč udělá to samé s libovolným počtem dílků. Hráči se pravidelně střídají. Nelze škrtnat již přeškrtnutá políčka. Vyhraje ten, kdo donutí soupeře škrtnout poslední dílek.

NA HOUBY*počet hráčů: **od 1 hráče****potřebujete: **kostku a tužku/pastelku pro každého hráče****Zábavná počítací hra.*

Každý hráč potřebuje svou hrací kartu. Hráč hodí kostkou, podle toho, kolik na kostce padne, tolik hříbů si může spojit (obtáhne skupinu čarou). Houby v jedné skupině musí být vedle sebe nebo pod sebou, skupina může zahýbat. Hráč se musí vyhnout jedovatým muchomůrkám. V případě více hráčů se hráči střídají v hodu. Vyhrává ten, kdo první vysbírá všechny jedlé houby. V případě jednoho hráče se hráč snaží vysbírat všechny jedlé houby na co nejméně tahů.

STOPY*počet hráčů: 2**potřebujete: **dvě odlišné pastelky****Strategická hra s přírodovědným kontextem.*

Jeden hráč je jelen a druhý liška, příp. bažant a veverka. Postupují po svých stopách a snaží se spojit obě protilehlé strany nepřerušenou cestou. Jelen a veverka spojují levou stranu s pravou, bažant a liška horní stranu s dolní. Hráči se střídají ve hře. V jednom tahu může hráč spojit dvě své sousedící stopy (svislou nebo vodorovnou čárou), čáry na sebe nemusejí navazovat, nesmí však protnout soupeřovu čáru. Zvítězí hráč, kterému se podaří spojit obě strany.

TIP: Vytisknete-li si hry větší (jednu polovinu na A4), můžete místo čar pokládat kousky špejlí, klacíků nebo zápalky a papír tak využijete opakovaně.

LODĚ*počet hráčů: 2**potřebujete: **dvě tužky/pastelky****Oblíbená, dnes již trochu zapomenutá strategická hra.*

Každý hráč potřebuje svou hrací kartu se dvěma čtverci 10x10 polí. Do prvního čtverce si hráči zakreslí svoji flotilu. Obsahuje 11 lodí podle předlohy. Lodě mohou být různě otočeny, nesmí se však dotýkat (rohem mohou). První hráč se ptá druhého souřadnicí (např. A6). Druhý odpovídá „voda/moře“, „zásah“ (má-li na dané souřadnici část lodě), nebo „zásah potopená“ (je-li už potopena celá loď). Hráči se pravidelně střídají a do druhého čtverce si zaznamenávají místa, kde je voda (tečkou) a kde loď (křížkem). Vítězí hráč, který jako první potopí soupeři všechny lodě.

ZÁVODNÍ DRÁHA*počet hráčů: 2**potřebujete: **dvě odlišné pastelky****Další tradiční hra ze školních lavic 80. a 90. let.*

Hráči si označí barevně svou závodničku. První hráč škrtně čáru od auta po závodní dráze. Čára nesmí být tažená, ale opravdu jen škrtnutá. Pak stejným způsobem vyjede druhý hráč. Hráči se pravidelně střídají. Hráč navazuje tam, kde končí jeho čára, nebo se dotýká mantinelu (vyjíždí z dráhy). Vyhrává hráč, který jako první projede cílem.

VLASTNÍ HRA*počet hráčů: 2–6**potřebujete: **figurky, kostku, pastelky/fixy****Vyrobte si vlastní stolní hru. Plán je nachystaný, téma a pravidla jsou na vás.*

Šedé čáry mohou sloužit pro zkratky nebo naopak vrácení zpět. Pole s bleskem mohou mít speciální funkci (háziš ještě jednou, jedno kolo nehraješ, úkol apod.).

NA CESTĚ*počet hráčů: **od 1 hráče****potřebujete: **tužku/pastelku****Hledací hra na cestu autem, vlakem nebo autobusem.*

Hráč nejprve nakreslí sebe do prostředního kolečka. Potom pozoruje okolí a snaží se během cesty zahlédnout co nejvíce věcí, které jsou na obrázcích. Věc, kterou viděl, přeškrtně, nebo spojí čarou se středovým kolečkem.

NA VÝLETĚ*počet hráčů: **od 1 hráče****potřebujete: **tužku/pastelku****Hledací hra na výlet do přírody.*

Hráč nejprve nakreslí sebe do prostředního kolečka. Potom pozoruje okolí a snaží se během výletu zahlédnout co nejvíce věcí, které jsou na obrázcích. Věc, kterou viděl, přeškrtně, nebo spojí čarou se středovým kolečkem.

Další hry a nápady na tvoření najdete na www.napadyproanicu.cz.

Autor: *Nápady pro Aničku*  Petra Pakostová, Libušino údolí 110, Brno