

# DESKOVÉ A KARETNÍ HRY

Pro děti od 8 let

Jana Moravcová



ŠKOLA HROU

JAZYKOVÉ JEVI HRAVĚ

PEXESA A KVARTETA

## Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

*Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.*





Copyright © Grada Publishing, a.s.

**Mgr. Jana Moravcová**

**DESKOVÉ A KARETNÍ HRY**

**Pro děti od 8 let**

Vydala Grada Publishing, a.s.  
U Průhonu 22, 170 00 Praha 7  
tel.: +420 220 386 401, fax: +420 220 386 400  
[www.grada.cz](http://www.grada.cz)  
jako svou 2304. publikaci

Odpovědná redaktorka Jana Jandovská Kubínová  
Sazba a zlom Milan Vokál  
Počet stran 124  
Vydání 1., 2005

Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a. s.  
Husova ulice 1881, Havlíčkův Brod

© Grada Publishing, a.s., 2005  
Cover Photo © profimedia.cz/CORBIS

**ISBN 80-247-1339-X** (tištěná verze)

ISBN 978-80-247-6034-6 (elektronická verze ve formátu PDF)

© Grada Publishing, a.s. 2011

<b>Úvod</b>	<b>7</b>
<b>Abeceda</b>	<b>8</b>
<b>Antipexeso</b>	<b>12</b>
<b>Bingo</b>	<b>18</b>
<b>Cesta do lesa</b>	<b>23</b>
<b>Cestička</b>	<b>29</b>
<b>Čtverce</b>	<b>36</b>
<b>Domino</b>	<b>39</b>
<b>Domino – slovní druhy</b>	<b>43</b>
<b>Hvězda</b>	<b>46</b>
<b>Karty s obrázky</b>	<b>53</b>
<b>Kdo dojede dřív</b>	<b>59</b>
<b>Kvarteto</b>	<b>64</b>
<b>Labyrint</b>	<b>69</b>
<b>Loto</b>	<b>77</b>
<b>Okénka</b>	<b>83</b>
<b>Pexeso</b>	<b>90</b>
<b>Sjezdovky</b>	<b>94</b>
<b>Slovní druhy</b>	<b>100</b>
<b>Tercteto</b>	<b>106</b>
<b>Varianty</b>	<b>111</b>
<b>Víčka</b>	<b>113</b>
<b>Závody</b>	<b>120</b>



Deskové hry uváděné v této publikaci slouží především k procvičování nejrůznějších jazykových jevů. Především z učiva 3. a 4. třídy základní školy. Deskové hry pomáhají především tam, kde je nutné s dětmi velmi intenzivně procvičovat, a právě dlouhodobé cvičení se někdy stává pro děti unavující. Znamé hry s figurkami a kostičkami jim úkoly velmi usnadňují. Většinu her lze hrát ve dvojicích, takže výborně poslouží i rodičům, kteří chtějí svým dětem zpříjemnit učení. Stejně tak se uplatňují ve školních družinách a speciálních třídách pro děti s poruchami učení. Deskové hry velmi dobře poslouží také ve školách při nemocnicích, kde je třeba udělat dětem učení zvlášť zajímavým.

Ze své pedagogické praxe mohu potvrdit, že tento druh procvičování je velmi efektivní. Každý, kdo hrál s dětmi například pexeso, ví, jak obdivuhodně rychle se děti naučí, jaké kartičky k sobě patří a kde je hledat. Navíc chyby, které v takovémto učení děti udělají, nejsou nikterak záporně hodnoceny, ale stávají se vlastně součástí herní strategie.

Většinu her lze hrát téměř okamžitě. Vyžadují jen přípravu figurek, kostiček nebo vystřihání kartiček. Pro mladší děti je vhodné pořídit kopii hrací desky, případně ji i zvětšit, aby bylo hraní jednodušší.

Většina her je opatřena kontrolním slovníčkem, kde jsou všechny jazykové jevy ze hry seřazeny podle abecedy a umožňují tak hráčům samostatnou kontrolu bez pomoci dospělého. Pokud – například ve větších třídách – učitel vyčlení jednoho hráče jako rozhodčího, může on sám ve slovníčku kontrolovat správnost odpovědí. Protože jsou jevy seřazeny abecedně, i tento „rozhodčí“ procvičuje – v tomto případě práci s abecedním seznamem.

Veškeré zde uváděné hry lze velmi snadno variovat pro potřeby každého konkrétního dítěte, a to pouhou záměnou slov nebo procvičovaného jevu.

Přeji vám i vašim dětem hodně radosti a legrace při hravém učení.

autorka



## Význam ikon použitých v jednotlivých hrách

---

 co hra procvičuje

 počet hráčů

 pomůcky

 popis hry

 kontrola

-  řazení slov podle abecedy
-  1 nebo 2 hráči proti sobě
-  kartičky se slovy
-  Hráč si připraví kartičky a pokouší se je sestavit podle abecedy, a to do dvou sloupců. Jako kontrola slouží hráčům obrázek pod textem. Hru lze hrát také jako soutěž jednotlivců. Můžeme počítat čas nebo nechat dva hráče skládat najednou tentýž obrázek.
-  Jako kontrola slouží obrázek pod textem.



## Karty se slovy 1

<b>auto</b>		<b>brusle</b>
<b>fazolka</b>		<b>guma</b>
<b>chleba</b>		<b>indiánek</b>
<b>jablko</b>		<b>jehelníček</b>
<b>košíková</b>		<b>lod'</b>
<b>mávání</b>		<b>opička</b>
<b>rybařík</b>		<b>řepa</b>
<b>sobota</b>		<b>Tábor</b>
<b>ulička</b>		<b>vložit</b>



<b>Jana</b>		<b>Janda</b>
<b>Jaroušek</b>		<b>Jenda</b>
<b>Jeníček</b>		<b>Jekl</b>
<b>Josef</b>		<b>Josefka</b>
<b>Jiříček</b>		<b>Jiřík</b>
<b>Jupiter</b>		<b>Juráš</b>
<b>Jurášek</b>		<b>Jurážek</b>



## Karty se slovy 3

<b>balkon</b>	<b>běžec</b>
<b>biskup</b>	<b>bláto</b>
<b>Emanuel</b>	<b>Emil</b>
<b>Emilka</b>	<b>Esmeralda</b>
<b>Franta</b>	<b>František</b>
<b>Františka</b>	<b>Ferda</b>
<b>lopata</b>	<b>lopuch</b>
<b>Lužiny</b>	<b>lucerna</b>
<b>lyžařka</b>	<b>lyže</b>

-  pravopis vyjmenovaných a příbuzných slov
-  2–4 hráči
-  karty se slovy
-  Karty se slovy jsou obráceny textem vzhůru. Hráč si vybere libovolnou kartičku a určí, jestli je slovo na ní napsané pravopisně správně či nikoliv. (Pro snadnější průběh hry je dobré, pokud učitel označí rubovou stranu kartiček symbolem pro správnou a špatnou odpověď.) Hráč, který odpoví správně, si kartičku ponechává. Hráč, který se zmýlí, ji vrací zpět. Vyhrává ten, kdo má na konci hry nejvíce kartiček.
-  Nejlepší je označit karty z rubové strany. Pokud to není možné, doplňuje hru kontrolní slovníček.



## Karty se slovy

víklat	abich	Michal	opice
těšce	zasychat	zvýrátko	kobilka
klopýtat	zavírat	zívnul si	pylina
lechké	Linda	jazýček	hoblina

pychlavý	myslivec	obydlí	ve více	výšeň
netopýr	mišlenka	kolýk	sklizeň	pitlýk
upýr	vydra	víviklaný	obilí	rozsypat
hasýč	pilník	výborný	vizrálé	nevídany

mydlina	pýchavka	bubyna	lidé	napyš
chmýří	sladké	vinobraní	chvíle	syloměr
víno	příbjech	vinohrad	lýtost	richle
sýček	slišet	příštalka	Milan	slišet

houbička	chybyčka	zima	vydět	nevyskočil
vižle	žvýkat	ulice	vyset	neslýcháný
bježec	cibule	dudlák	pylka	víkladní
fík	klika	lýzat	vyzrát	Ruzyně



## Kontrolní slovníček

abych	myslivec	sýček
běžec	myšlenka	těžce
bublina	napiš	ulice
cibule	neslýchaný	upír
dudlík	netopýr	ve výšce
fík	nevídaný	vidět
hasič	nevyskočil	viklat
hoblina	obilí	víno
houbička	obydlí	vinobraní
chmýří	opice	vinohrad
chvíle	pichlavý	viset
chybička	pilina	višeň
jazyček	pilka	výborný
klika	pilník	vydra
klopýtat	píšťalka	výkladní
kobylka	příběh	vyviklaný
kolík	pýchavka	vyzrálé
lehké	pytlík	vyzrát
lidé	rozsypat	vyžle
Linda	Ruzyně	zasychat
lítost	rychle	zavírat
lízat	siloměr	zima
Michal	sklizeň	zívnuť si
Milan	sladké	zvířátka
mydlina	slyšet	žvýkat



slovní druhy



nejméně 3 hráči



hrací karta pro každého hráče



Hráči mají před sebou karty, na kterých jsou číslice od 1 do 10. (Představují jednotlivé slovní druhy.) Starším hráčům můžeme dát jen prázdnou mřížku a nechat je doplnit si čísla samostatně – zde je ale poněkud náročnější kontrola. Počet okének v mřížce volíme podle vyspělosti hráčů. Jeden hráč nebo dospělý postupně vybírá z nabídky jednotlivé kartičky a čte slova. Jestliže přečtené slovo představuje slovní druh, jehož číslo mají hráči na kartičce, zaškrtnou si ho (některé ze slov může znamenat více slovních druhů). Vítězí ten, kdo má zaškrtnou celou mřížku. Pokud hraje učitel s celou třídou a potřebuje tedy snazší kontrolu, může dát všem žákům stejnou hrací kartu. Slova vybírá hráč – rozhodčí – z nabídky anebo si je vymýšlí sám.



V této hře je nutná kontrola dospělého.



## Hrací karty pro tři hráče

<b>5</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>8</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>
<b>5</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>6</b>

<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>1</b>
<b>5</b>	<b>2</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>