

# SPOLEČENSKÉ HRY

## Pro děti od 6 do 11 let

Jana Havířová



ŘEČ A JAZYK HROU

FANTAZIE A PŘEDSTAVIVOST

HRAJEME SI A UČÍME SE

## 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.

**Jana Havířová**

## **SPOLEČENSKÉ HRY**

**Pro děti od 6 do 11 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 2372. publikaci

Odpovědná redaktorka Mgr. Karolína Šnajdrová

Sazba a zlom Antonín Plicka

Počet stran 92

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 80-247-0825-6** (tištěná verze)

ISBN 978-80-247-6008-7 (elektronická verze ve formátu PDF)

© Grada Publishing, a.s. 2011

# Obsah

---

Úvod .....	7
Řečové hry .....	9
Vědomostní hry .....	16
Jazykové hry .....	42
Hry na rozvoj fantazie a představivosti .....	50
Hry na smysly .....	54
Použitá literatura .....	90

Každá hra by měla rozvíjet osobnost dítěte, jeho chápání a vnímání světa. Hry v této knize si kladou za cíl podněcovat fantazii, představivost, ale také rozšiřovat jazykovou zásobu, správné vyjadřování a řečové schopnosti dětí. Rovněž by si u nich měly děti zopakovat vědomosti získané při vyučování. Především ale hry slouží k pobavení, odpočinku a rozvíjení zdravé soutěživosti.

Hry sbírám po celou mou dvacetiletou praxi vychovatelky ve školní družině. Některé jsem získala od svých starších kolegyně, jiné jsem vyčetla z různých publikací, především ale hry pro děti vymyslím. Přivedl mě k tomu nedostatek financí ve školství. Nebylo možné nové hry nakupovat, a tak jsem je začala vytvářet. Jednak se pobyt ve školní družině stal pro děti zajímavější, jednak jsem se snažila, aby si lépe zapamatovaly nebo prohloubily látku probíranou při vyučování. Děti si hrály a ani nevěděly, že se vlastně učí.

V naší školské soustavě zaujímají školní družiny jedno z předních míst. Pojetí výchovně vzdělávací činnosti ve školní družině vychází z myšlenky společensky organizovaného volného času, který děti tráví mimo přímý bezprostřední vliv rodiny ve veřejném prostředí, za působení pedagogických pracovníků. Posláním školní družiny je vytvořit dětem hezké prostředí, kde by si s chutí hrály a cítily se šťastné. Největším vyznamenáním pro vychovatelku je, když děti nepospíchají domů a chtějí v družině zůstat déle.

Školní družina ovšem plní náročné výchovně vzdělávací úkoly, jejichž cílem je všestranně vzdělaný člověk, a to i včetně některých rodičovských povinností. Účelně využívá volný čas dětí a organizuje jejich odpočinek a relaxaci.

Nejschůdnější cesta k odhalování a promýšlení nových vztahů i k řešení problémových situací je pro děti právě hra. Poskytuje jim změnu, odpočinek, ale především radost a zábavu. Pro vychovatelku je i důležitým

motivačním prostředkem, který pomáhá vzbuzovat zájem o důležité předměty, a současně činností zaměřenou na rozvoj psychických funkcí jako vnímání, pozornost, představivost, paměť, myšlení a obrazotvornost.

Hra je vždy proces aktivní a dynamický. Zaměstnává v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti a současně je cvičí a rozvíjí. Dobrá hra je především zábavná. I kdyby člověku nepřinášela nic víc než trochu radosti a uvolnění, měla by své oprávnění. Většina her však navíc rozvíjí některou stránku lidské osobnosti, cvičí jisté vlastnosti a v tom tkví jejich hlavní smysl.

Tato kniha obsahuje různé hry pro děti ve věku od šesti let do jedenácti let. Je určena hlavně vychovatelkám ve školní družině, rovněž ale učitelům prvního stupně základní školy a také rodičům. Hry je též možné využít při výuce dramatické výchovy a dalších předmětů.

Všechny hry lze hrát v místnosti, třeba i na malém prostoru. Na žádnou z nich není potřeba pořizovat nákladná zařízení nebo vybavení. Stačí kartičky z tvrdého papíru, tužky, barevné kuličky nebo knoflíky a hrací kostka.

Hry jsou rozděleny do několika kapitol, podle zaměření nebo podle toho, jaké schopnosti dětí hra rozvíjí.

V knize najdete:

- ▶ Řečové hry
- ▶ Vědomostní hry
- ▶ Jazykové hry
- ▶ Hry na fantazii a představivost



pomůcky

## Řečové hry

---

Řeč má vedle své hlavní úlohy sloužit lidskému dorozumění ještě důležitou roli při rozvoji myšlení. Je proto nezbytné, aby si děti vytvářely správné pojmy a bohatou slovní zásobu. Bez dostatečné slovní zásoby děti nejenže nedovedou přesně vyjádřit své myšlenky, ale nemohou ani jasně myslet. Pojmy si mohou děti utvořit jen tehdy, když vědí, co se určitým slovem míní. Podpora jazykového a myšlenkového rozvoje dětí je tedy velmi důležitá a dobrých výsledků lze dosáhnout i formou her.

---

### Abeceda

---



kartičky s písmeny abecedy

Na malé kartičky napíšeme písmena abecedy. Zamícháme je a rozložíme písmenem dolů na hrací plochu, například koberec. Každý hráč postupně vybere jednu kartičku a otočí ji. Potom musí říct v určeném limitu slovo začínající vybraným písmenem. Předem určíme, jaká slova mají hráči jmenovat. U malých dětí stačí jakékoliv slovo začínající vybraným písmenem, pokročilejší hráči mohou jmenovat věc, zvíře, rostlinu, město, řeku, stát atd. Kdo si na žádné slovo v časovém limitu nevzpomene, dostává trestný bod. Časový limit určíme podle věku dětí a podle náročnosti vymyšlených slov; obvykle stačí, než napočítáme pomalu do desíti. Takto můžeme určovat limit i v dalších hrách. Vyhrává hráč s nejnižším počtem trestných bodů.

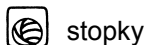
**Obměna:** Hru můžeme ztížit tím, že slova začínající vylosovaným písmenem musí jmenovat všichni hráči a teprve potom další hráč losuje novou kartičku s dalším písmenem.



---

## Rychlý vypravěč

---



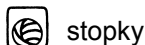
stopky

Hráče rozdělíme do dvou družstev. Každé družstvo si vybere jednoho vypravěče. Oba vypravěči se postaví proti sobě čelem a na povel začnou oba mluvit o čemkoliv, ale co možná nejrychleji a bez pomlk. Paže mají za zády nebo volně spuštěné podél těla, gestikulování není povoleno. Vydří-li hráč mluvit dvě minuty a neusmát se, získává bod pro své družstvo. Hráč, kterému došla dříve řeč nebo se začal smát, prohrál.

---

## Nezničitelný básník

---



stopky

Hráč recituje báseň před svými kamarády. Posluchači se snaží básníkovi vysmívat, pokřikují na něj různé dotazy, zesměšňují jeho gesta, vyzývají ho, aby přestal. Básník musí recitovat klidně beze spěchu dál, s plným sebeovládáním, nesmí se nechat zmást. Když se mu podaří báseň přednést, má bod.

**Obměna:** Tuto hru můžeme zpestřit tím, že hráč zazpívá písničku nebo v limitu jedné minuty hovoří jako konferenciér na dané téma.

---

## Tam a zpět

---



míček

Hráči sedí vedle sebe v kruhu a předávají si míček. První řekne nahlas nějaké slovo (například Hamburk), ten, kterému se v mysli vybaví další

slovo (například přístav), jej řekne nahlas, pokračuje třetí (parník), čtvrtý (moře) atd. Když míček doputuje k poslednímu hráči, vrátí se opět k prvnímu, který začne jmenovat řetěz slov, ale v opačném pořadí. Kdo se splete, prohrál. Při této hře je možné určit zapisovatele, který dohlíží na správnost slov v řetězci.

---

## Na ostrov si vezmu

---



kniha Robinson Crusoe

Nejprve dětem vyprávíme o hrdinovi knihy Robinson Crusoe; můžeme z ní přečíst i ukázkou. Potom rozsadíme hráče do kruhu. Všichni si představí, že jedou také na takový ostrov a vymyslí věci, které budou potřebovat. První hráč začne hru slovy: „Na ostrov si vezmu kufr.“ Druhý hráč větu opakuje a přidá další předmět, například: „Na ostrov si vezmu kufr, lano.“ Další hráč opět opakuje a přidá další slovo. Kdo se zmýlí, vypadává ze hry.

**Obměna:** S pokročilými hráči můžeme hrát tak, že větu neopakuje soused, ale hráč, na kterého ukáže vedoucí hry.

---

## Věž ze slov

---



nejlépe čtverečkový papír a psací potřeby

Děti rozdělíme do několika skupin. Každá z nich má svého zapisovatele. Hráči dostanou za úkol vytvořit slova tak, aby každé nové slovo bylo o jednu hlásku delší než to předchozí. Zapisují slova pod sebe takovým způsobem, aby poslední písmeno přesahovalo předcházející řádku. Přitom první písmeno každého slova musí být stejné jako vrchol pyramidy. Vyhrává ta skupina, která v časovém limitu postaví vyšší věž.

Například:

K  
KO  
KOS  
KOST  
KOZEL  
KOLENO  
KOPEČEK

O  
OP  
OKO  
OKNO  
OKOLO  
OVEČKA  
OSLÍČEK

---

## Slovní kopaná

---



žádné

Hráči sedí v kruhu. Každý hráč po řadě ve směru hodinových ručiček vymyslí v časovém limitu slovo začínající písmenem, kterým předchozí slovo končilo. Když nestihne slovo vymyslet, dostává gól a vhadzuje jakékoliv nové slovo jako na začátku hry. Například: vlak–kus–sova–Alena atd. Žádné slovo se nesmí opakovat, jinak hráč dostává také gól. Vyhrává ten, kdo obdržel nejmenší počet gólů.

**Obměna:** Pro zdatnější hráče můžeme hru ztížit tím, že další slova musí začínat na poslední slabiku předchozího slova.

---

## Na barvy

---

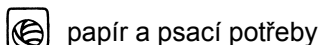


Každý hráč v kruhu jmenuje jeden předmět v místnosti, který má předem určenou barvu. Žádný předmět se nesmí opakovat. Pokud hráč v časovém limitu deseti sekund neodpoví, vypadává ze hry.

---

## Na pachatele

---



Hráče rozdělíme do dvou družstev. Z každého družstva pošleme jednoho zástupce (detektiva) za dveře. Potom určíme pachatele. Všichni si ho dobře prohlédnou, aby se pak za ním neotáčeli a detektivům tak nenapovídali. Zavoláme detektivy. Stříhnou si o to, kdo se bude ptát první, a začnou vyšetřovat. Své otázky kladou tak, abychom mohli odpovídat ano nebo ne. Pokud odpovíme ano, ptá se detektiv dál, když odpovíme ne, ptá se druhý detektiv. Takto hra pokračuje, dokud některý z detektivů pachatele neodhalí. Pak jeho družstvo získává bod. Vyhrává družstvo s nejvyšším počtem bodů. Je samozřejmé, že při hře nikdo nenapovídá.

**Obměna:** Je možné hrát v družstvech se zapisovatelem. Hráči jsou opět rozděleni do skupin, každá z nich má jednoho zapisovatele. Pošleme rychle jednoho z hráčů za dveře. Ten bude představovat pachatele. Potom každé družstvo písemně odpoví na otázky: Jaké má pachatel vlasy, oči, co měl oblečené na horní polovině těla, co na dolní, jaké má boty, ponožky a jak je vysoký (to je třeba porovnat s nějakým předmětem nebo osobou v místnosti). Potom zavoláme pachatele zpět. Zapisovatelé se postaví se svými zápisky k němu a kontrolujeme správnost popisu. Za každou správnou odpověď dostává družstvo bod. Hráči družstva s nejvyšším počtem bodů jsou nejlepší detektivové a vyhrávají.

---

## Na zvířátka

---



žádné

Hráče rozdělíme do dvou i více skupin. Z každého družstva pošleme za dveře jednoho hadače. Potom vybereme zvíře, které budou mít za úkol uhodnout. Zavoláme hadače zpět. Vylosují si pořadí (třeba hrací kostkou) a v něm budou klást otázky. Hadači pokládají otázky tak, abychom mohli odpovídat ano nebo ne a aby se dozvěděli co nejvíce o hledaném zvířátku. Opět platí, že pokud odpovíme ne, ptá se další hadač a předchodzí ztrácí slovo. Bod dostává družstvo, jehož hadač uhodne zvíře. Vyhrává skupina s nejvyšším počtem bodů.

---

## Na dopravní prostředky

---



žádné

Hráči sedí v kruhu. Vedoucí hry si vymyslí nějaký dopravní prostředek a hráči mají uhodnout, o který se jedná. Postupně hráč pokládá jednu otázku tak, aby poznal, o jaký dopravní prostředek se jedná, a vedoucí hry mohl odpovědět ano nebo ne. Kdo dopravní prostředek uhodne, získává bod. Pokud všichni hráči položí svou otázku a nikdo dopravní prostředek neuhodne, mají možnost se mezi sebou domluvit a potom se mohou ještě třikrát zeptat. Když ani pak neuhodnou, vedoucí hry jim prostředek prozradí a zároveň získává bod on. Tato hra děti hodně baví, zvláště když můžou zvítězit nad vedoucím hry, tedy nad vychovatelkou. To se pak velmi snaží spolupracovat v kolektivu.

---

## Velký Mogul

---



žádné

Velký Mogul byl velmi rozmazlený vládce. Stále si na své poddané vymýšlel různé chytáky, aby je pak mohl potrestat a vsadit do hladomorny. Jeden z hráčů je Velký Mogul, u mladších dětí je dobré, aby to byl vedoucí hry. Velký Mogul si rozmazleně vymýšlí úkoly pro své poddané. Chce například, aby mu dali najíst, ale nenávidí zrovna ten den nějaké písmeno, například A. Všichni hráči musí postupně jmenovat jídlo, v jehož názvu se nevyskytuje zvolené písmeno, tedy A. Musí jmenovat jídlo, které ten den ještě Velký Mogul nejedl (nikdo ho ještě nejmenoval). Kdo nestihne odpovědět v časovém limitu (než napočítáme pomalu do desíti), je svržen do hladomorny a vypadává ze hry. Až se všichni hráči vystřídají, vymyslí si Mogul zase jiný úkol. Chce se například napít nebo jít na procházku a obléknout ho musí poddaní. Tentokrát nechce slyšet pro změnu jiné písmeno. Nebo může vyžadovat, aby mu poddaní vyprávěli pohádku. Děti musí jmenovat názvy různých pohádek a opět mají za úkol vynechávat jedno z písmen.

**Obměna:** Variací úkolů je celá řada. Pro starší děti můžeme hru ztížit tím, že se Velkému Mogulovi mohou znelíbit třeba dvě písmena najednou. Hru vyhrávají ti hráči, kteří zůstanou nejdéle ve hře.

---

## Aliterace

---



papír a psací potřeby

Hráči mají za úkol vymyslet co nejdelší smysluplnou větu, v níž všechna slova začínají na stejné písmeno. Například: Malá Monička Máchová mydlí modrým mýdlem maličké miminko Marušku. Pan Pavel Pokorný pořádko pracoval po pracovním procesu. Hru vyhrává ten, kdo vymyslí nejdelší větu.

## Vědomostní hry

---

Vědomosti, které hrou rozvíjíme, musí navazovat na znalosti už ovládnuté. Tím si je děti ještě více a lépe zapamatují. Také vidí, že to, co se naučily ve škole, mohou lépe uplatnit v praxi při řešení úkolů her.

---

### Kdo jsem

---

 zavírací špendlíky, kartičky se jmény slavných osobností

Každému hráči přišpendlíme na záda tabulku se jménem známé osobnosti (Karel Čapek, Karel Gott, Lucie Bílá, Václav Havel, Josef Mánes atd.). Hráč ale nesmí vědět, či jméno nosí. Hráči se procházejí v herně a pokládají si otázky, na které se může odpovídat pouze ano nebo ne. Jedné osoby se hráč může zeptat pouze pětkrát, potom se už musí ptát jiné. Když hráč uhodne své jméno, odstoupí ze hry a vyhrává. Hru lze hrát pouze o vítězství nebo o několik prvních míst.

**Obměna:** Pro mladší děti lze hru usnadnit tím, že místo jmen známých osobností připevníme tabulky se jmény pohádkových postav nebo zvířat.

---

### Dopravní značky

---

 obrázky dopravních značek, kartičky s názvy značek

V herně rozmístíme obrázky s dopravními značkami. Každý hráč si vylosuje jednu nebo více (podle počtu hráčů) kartiček s názvy dopravních značek.

Tyto značky bude v herně hledat. Když je najde, smí si je vzít k sobě. Až sesbírá všechny vylosované značky, zajede do garáže (sedne si na předem vyhrazené místo a čeká na ostatní). Ostatní hledají dále. Značky, které jim nepatří, nechají ležet. Až jsou sesbírány všechny značky a všichni hráči jsou v garáži, rozloží před sebe do jednoho sloupečku názvy značek a do druhého vyobrazení značek. Každý hráč řekne, co jeho značky znamenají a jak se zachovat na silnici, když je spatří. Za každou správně přiřazenou značku a každou správnou odpověď dostává hráč po jednom bodu. Vyhrává ten, kdo získá nejvyšší počet bodů. Na konci hry můžeme ještě značky rozdělit podle určení na značky zákazové, příkazové, výstražné, informativní a značky na křižovatkách. To je možné provést společně nebo v družstvech. Každé družstvo potom shromáždí určený druh značek.

---

## Matematická stezka

---



kartičky s příklady, případně izolepa

Na kartičky napíšeme příklady, které na sebe navazují, vytváříme tedy jakéhosi matematického hada. Ke každému příkladu napíšeme do horního pravého rohu pořadové číslo. Pomocí izolepy kartičky upevníme na dobře viditelná místa v herně tak, aby vše bylo volně přístupné. Příklady neumísťujeme za sebou, ale zpřeházeně.

**Příklad hry:** Každý hráč vyráží do hry s číslem 10 a k němu hledá kartičku s pořadovým číslem jedna (v pravém horním rohu kartičky, může být označeno jinou barvou než příklady nebo napsáno slovy). Tam je napsáno +5, hráč si tedy připočítá k číslu 10 číslo 5. Takže si v duchu spočítá  $10 + 5 = 15$ . Číslo 15 si zapamatuje a hledá kartičku s pořadovým číslem dvě, tedy druhý příklad. Tam je  $-7$  a tak počítá příklad  $15 - 7 = 8$ . Pamatuje si číslo 8. Dále hledá třetí kartičku. Na ní je +3, tedy  $8 + 3 = 11$ . Čtvrtá kartička má  $-5$ ,  $11 - 5 = 6$ , kartička pátá  $-2$ ,  $6 - 2 = 4$ . Kartička číslo šest +9, tedy  $4 + 9 = 13$ . Kartička sedmá +4,  $13 + 4 = 17$ , osmá  $-10$ ,  $17 - 10 = 7$ . Kartička číslo devět  $-6$ ,  $7 - 6 = 1$  a desátá, poslední kartička +12,  $1 + 12 = 13$ . Toto číslo je posledním v řetězci příkladů, je to tedy výsledek celého matematického



hada. Který z hráčů se dostane k desátému příkladu a zná výsledek, přijde ho napsat na papír k vedoucímu hry tak, aby to ostatní hráči neviděli. Jestliže je výsledek správný, vyhrál a je nejlepším počtářem. Když má nesprávný výsledek, může začít počítat znovu. Druhý hráč se správným výsledkem je dobrý počtář, třetí je počtář, čtvrtý horší počtář, pátý ještě horší počtář, šestý mnohem horší počtář, sedmý nepočtář atd. Obtížnost příkladů v této hře můžeme přizpůsobit věku hráčů. Hra je vhodná jak do místnosti, tak i ven, do přírody.

---

## Roční období

---



kartičky s obrázky symbolů ročních období, příloha číslo 1, 2 a 3

Na kartičky nakreslíme obrázky, které patří k ročním obdobím, například sněženku, kuličky, kuřátko, pomlázku, obilí, plavky, stan, bouřkový mrak, vlaštovky na drátě, školní tašku, šípky, papírového draka, sněhuláka, vánoční stromek, sáně, kulicha, značky počasí. Můžeme také napsat názvy jednotlivých měsíců. Každý hráč má za úkol vybrat z rozložených obrázků jeden, který patří k určenému ročnímu období. Potom vysvětlí, proč si vybral právě tento obrázek. Pokud vybere správně, dostane bod. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

**Obměna:** Hru je možné hrát i v družstvech. Hráče rozdělíme do čtyř skupin, každá představuje jedno roční období. Kartičky s obrázky rozmístíme v herně tak, aby byly dobře viditelné. Děti nesmí ale vidět, kam kartičky schováváme (mohou být třeba v jiné místnosti). Hráči mají za úkol najít a nasbírat co nejvíce obrázků, které patří jejich družstvu. Ostatní obrázky, patřící jinému ročnímu období, nechávají ležet. Když jsou sesbírány všechny lístky, rozmístí každé družstvo svoje kartičky před sebe na koberec a kontrolujeme správnost. Hráči z ostatních družstev jsou porota. Odstraníme kartičky, které do daného ročního období nepatří, a spočítáme správné kartičky. Vyhrává družstvo, které se nejméně spletlo a nasbíralo nejméně cizích lístků.

---

## Vzduch, země, moře

---



žádné

Vyvolávač, u mladších dětí by to měl být vedoucí hry, se obrátí na některého hráče a zavolá: VZDUCH, ZEMĚ nebo MOŘE. Na zavolání VZDUCH musí hráč říct jméno nějakého ptáka, na zavolání ZEMĚ pozemského živočicha a na zavolání MOŘE některé mořské zvíře. Vyhrává ten, kdo dokáže vždy odpovědět.

**Obměna 1:** Hru můžeme pozměnit při stejných pravidlech na PTÁKA, ZVÍŘE a KVĚTINU nebo například NÁBYTEK, JÍDLO a OBLEČENÍ atd. Variant jistě najdete celou řadu.

**Obměna 2:** Tuto hru můžeme také hrát ve větším prostoru, například v tělocvičně. Podlahu rozdělíme křídou na tři díly. Napíšeme na ně nápisy: VZDUCH, ZEMĚ, MOŘE. Hráči se postaví na část ZEMĚ. Potom jmenujeme zvířata. Hráči mají za úkol přesunout se do té části hracího prostoru, kam jmenované zvíře patří. Například zavoláme „vlaštovka“ a hráči se přesunou do části nadepsané VZDUCH, jmenujeme „velryba“, hráči se přesouvají do části MOŘE a nakonec oznámíme „medvěd“ a hráči jsou zpět v části ZEMĚ. Kdo se splete nebo pozdě zareaguje, vypadává ze hry. Vyhrávají ti, kdo zůstanou nejdéle ve hře.

---

## Matematické pexeso

---



kartičky s čísly od 0 do 20 se znakem rovná se na zadní straně, kartičky s čísly od 0 do 20 s plusem a mínusem na zadní straně; dvě od každého čísla

Na hrací plochu rozmístíme kartičky s číslicemi od 0 do 20 tak, aby nebylo možné čísla číst, zadní strana těchto kartiček je označena symbolem rovná se. Vedle umístíme kartičky s čísly od 0 do 20 číslicí dolů, na jejich zadní