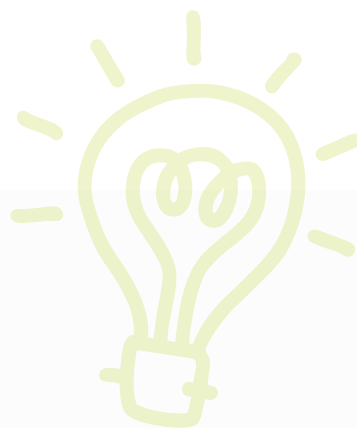


LEGO® Education Předškolní věk

Hry s postavičkami ze souprav:

45022 Lidé různých povolání
45023 Pohádkové postavy

Překlad originálu metodického materiálu,
zpracováno EDUXE, s.r.o., Velké Pavlovice



LEGO® Education
Preschool

SO MANY WAYS TO
LEARN, TOGETHER



LEGOeducation.com

LEGO a DUPLO jsou ochranné známky společnosti LEGO. ©2017 The LEGO Group



education

Začínáme

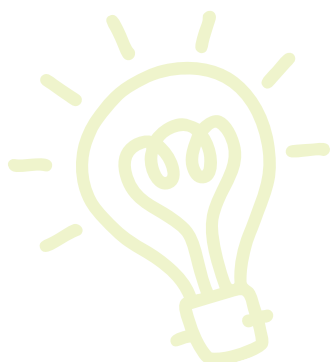
Rozpoutejte dětskou fantazii jedinečnými LEGO postavičkami.

Sledujte, jak se děti ponoří do her a uvedou svoje vlastní příběhy do života.

Děti při stavění, s použitím herních karet, uplatní svoje sociální dovednosti, znalosti z oblasti matematiky i jazyka.

Hrací karty slouží i jako stavební návod. Předpokládaná doba pro postavení 21 postaviček je 20 minut.

Každá hra má časovou dotaci 10 minut.



Obsah



Hra:	Strana:
Hádání	3
Pexeso	4
Záměna	5
Trumfy	6
Najdi a popiš	7
Párování	8
Hra s ovocem	9



Hádání

Hráči

2-3

Pravidla

Podle vyobrazení na kartách hráči sestaví všechny postavičky a postaví je do řady.
Jeden z hráčů zamíchá karty a vytvoří z nich herní balíček (karty lícem dolů).

Cíl

Uhodnout, o kterou postavičku se jedná.

Vzdělávací hodnota

Raný jazyk a literatura

- Vyprávění a poslouchání

Raná věda a matematika

- Otázky a odpovědi
- Řešení problémů

Sociální a emocionální

- Střídání rolí

Jak hrát

- První z hráčů vezme z herního balíčku kartu, prohlédne si ji a před ostatními skryje
- Další hráči mu postupně kladou otázky, na které může odpovídat pouze: "ano/ne"
- Úkolem hráčů je uhodnout postavičku, která se na kartě nachází
Příklad: Hráč se zeptá: "Je postavička kluk?"
Podle odpovědi "ano/ne" odstraní z řady nevyhovující postavičky
- V kladení otázek se hráči střídají
- V případě, že hráč postavičku označí nesprávně, je na jedno kolo vyřazen ze hry
- Vyhrává hráč, který postavičku uhodne

Jiný způsob hry

Chcete-li hru zkrátit, zvolte menší počet karet a odpovídajících postaviček.



Pexeso

Hráči

1-4

Pravidla

Podle vyobrazení na kartách hráči sestaví všechny postavičky a postaví je do řady.

Jeden z hráčů zamíchá karty a položí je do řady, (lícem dolů).

Počet postaviček a karet můžete upravovat podle věku a dovedností hráčů.

Cíl

Najít co největší počet postavičkám odpovídajících karet.

Jak hrát

- První z hráčů vybere postavičku a otočením jedné z karet hledá její vyobrazení
- Pokud najde k postavičce správnou kartu, dá je na svoji stranu a pokračuje ve hře
V opačném případě vrátí kartu i postavičku do hry a pokračuje další hráč
- Hra končí, jestliže jsou rozebrány všechny karty a postavičky
- Vyhrává ten, kdo získal největší počet karet s postavičkami

Vzdělávací hodnota

Raný jazyk a literatura
• Vyprávění a poslouchání

Raná věda a matematika
• Bádání a popisování
• Porovnávání a počítání
• Koncentrace paměti

Sociální a emocionální
• Střídání rolí



Záměna

Hráči

2-4

Pravidla

Podle vyobrazení na kartách hráči sestaví všechny postavičky a postaví je do řady.

Jeden z hráčů zamíchá karty a položí je do řady, (lícem dolů).

Hráči zvolí zapisovatele bodů.

Počet postaviček a karet můžete upravovat podle věku a dovedností hráčů.

Cíl

Najít na postavičkách co nejvíce provedených změn.

Jak hrát

- První hráč vezme z řady dvě karty a ukáže je ostatním spoluhráčům

- Spoluhráči si po dobu několika sekund důkladně prohlédnou obrázky na kartách. Pak zavřou oči nebo se otočí
- První hráč provede změny na postavičkách z karet:
 - přesunem dílů z jedné postavičky na druhou
 - přesunem dílů přímo na postavičce
- Hráči si prohlíží změněné postavičky, hledají co se na nich změnilo a upravují je do původního stavu
- Změny na postavičkách provádí tak dlouho, dokud tyto neodpovídají vyobrazení na kartách
- Podle karet sleduje první hráč, zda byly nalezeny a opraveny všechny změny
- Za každou nalezenou a opravenou změnu získává hráč dohodnutý počet bodů, které zapisovatel zaznamenává
- Po nalezení a opravení všech změn pokračuje hra dalším kolem.
- Hráči se v roli prvního hráče střídají
- Vyhrává hráč, který najde a opraví nejvíce změn

Jiný způsob hry

1. Mladším dětem můžete hru zjednodušit tím, že změny na postavičkách budou hledat s pomocí hracích karet
2. Pro zkušenější hráče - první hráč neukáže karty postaviček, ostatní hráči se i tak snaží změny najít

Vzdělávací hodnota

Raný jazyk a literatura

- Vyprávění a poslouchání

Raná věda a matematika

- Sledování a popisování
- Koncentrace paměti

Sociální a emocionální

- Střídání rolí



Trumfy

(pouze k soupravě 45023 Pohádkové postavy)

Hráči

2-4

Pravidla

Podle vyobrazení na kartách hráči sestaví všechny postavičky a postaví je do řady.

Jeden z hráčů zamíchá karty a rozdává je hráčům tak, aby jich měli všichni stejný počet.

Karty, které jsou navíc, odloží na odhazovací hromádku.

Cíl

Pomocí trumfů získat co nejvíce postaviček.

Jak hrát

- První hráč si prohlédne karty a zvolí jednu z kategorií, která bude mít hodnotu trumfu. Kategorie jsou: Nástroje, Kouzla, Poklady a Síla
- První hráč sdělí ostatním vybranou kategorii, například: "Trumfem bude kouzlo" (symbol čarovná hůlka)
- Hráči vyberou jednu ze svých karet a vynesou ji na herní plochu
- Hráč s nejvyšší hodnotou karty anebo trumfu získává vnesené karty a jim odpovídající postavičky
- Vítěz kola ukládá postavičky na odpovídající karty

- Pokud je výsledek kola nerozhodný, vynesou hráči další kartu.
- Hráč s nejvyšším trumfem vyhrává všechny karty a postavičky
- Karty smí být přehrávány pouze jednou
- Hráč, který vyhraje, zahajuje další kolo vnesením karty
- Hra pokračuje, dokud nejsou použity všechny rozdané karty
- Vítězem se stává hráč s největším počtem vyhraných karet a postaviček

Jiný způsob hry

1. Pokud mají hráči problém s držetím karet v ruce, mohou karty vyskládat před sebe, hodnotou karet dolů
2. Zjednodušení hry - hráči najednou otočí jednu ze svých karet. První hráč určí trumfy. Hráč s nejvyšší hodnotou trumfu vyhrává karty a postavičky z tohoto kola. Hra dál pokračuje podle výše uvedených pravidel
3. Pokud mají hráči problémy s rozpoznáváním čísel, připravte jim číselnou osu, ke které mohou karty přikládat a tak snadno zjistit, kdo je v daném kole vítězem

Kategorie	
Nástroje	Kouzla
Poklady	Síla



Vzdělávací hodnota

Raný jazyk a literatura

- Vyprávění a poslouchání

Raná věda a matematika

- Sledování a popisování
- Řešení problémů

Sociální a emocionální

- Střídání rolí

Hra vyžaduje soupravu 45023 Pohádkové postavy

Najdi a popiš

Hráči

2-4

Pravidla

Podle vyobrazení na kartách hráči sestaví všechny postavičky a postaví je do řady.
Doplňky postaviček hráči položí stranou.
Jeden z hráčů zamíchá karty a vytvoří z nich herní balíček (karty lícem dolů).

Cíl

Získat co nejvíce postaviček tím, že jako první postavičku charakterizujete.

Jak hrát

- První hráč (rozhodčí probíhajícího kola) vezme z herního balíčku kartu a otočí jí lícem nahoru tak, aby ji všichni spoluhráči viděli.
- Spoluhráči se snaží co nejrychleji najít postavičku zobrazenou na kartě a ukázat na ni
- Hráč, který na postavičku ukáže jako první (v případě sporu jej určí rozhodčí), rychle promyslí, jak ji charakterizovat.
Například: "Postavička se jmenuje Soňa a ráda bruslí"
- Každý z hráčů musí o postavičce vymyslet něco originálního, popis se nesmí opakovat

- V případě, že hráč během krátké chvilky o postavičce nic nepoví, ztrácí tah, hrací kartu dá do spodu herního balíčku a pokračuje další hráč.
- V případě že hráč ve stanoveném čase sdělí správnou charakteristiku postavičky, získává hrací kartu i s postavičkou
- Hráči se střídají v roli rozhodčího - otáčení vrchní karty
- Hra pokračuje dokud nejsou všechny hrací karty a figurky rozděleny
- Hráč s nejvyšším počtem karet a postaviček vítězí

Jiný způsob hry

Hráči mohou uvádět nepravdivá, smyšlené tvrzení.
Například může hráč říct: "Postavička má na hlavě klobouk"



Vzdělávací hodnota

Raný jazyk a literatura

- Vyprávění a poslouchání

Raná věda a matematika

- Sledování a popisování
- Řešení problému

Sociální a emocionální

- Střídání rolí
- Postavení a odpovědnost



Párování

Hráči

2-3

Pravidla

Podle vyobrazení na kartách hráči sestaví všechny postavičky a postaví je do řady. Jeden z hráčů zamíchá karty a vytvoří z nich herní balíček (karty lícem dolů).

Cíl

Hráči pracují jako skupina.

Cílem hry je získat šest postaviček s kartami na základě vysvětlení, čím se třetí postavička liší od vybraného páru.

Jak hrát

- První hráč sejme z herního balíčku tři karty a přiřadí k nim postavičky
- Následně rozhodne, které dvě z postaviček tvoří pár
- Třetí postavičku postaví vedle zvoleného páru
- První hráč vyzve spoluhráče k vysvětlení, čím se třetí postavička od páru liší. Jakékoliv rozumné vysvětlení je přijatelné
- Pokud hráč rozdíl nenajde, kolo je neúspěšné a karty i s postavičkami jsou vyřazeny ze hry

- Dokáže-li hráč zdůvodnit čím se postavička od páru liší, získává pár postaviček včetně karet. Třetí postavička se vrací i s kartou do hry
- Ve snímání karet a tvorbě párů se hráči střídají dokud nebudou sestaveny všechny páry
- Skupina vyhrává získáním nejméně šesti postaviček a karet

Jiný způsob hry

Chcete-li hru zjednodušit, hrajte bez karet.

Požádejte hráče, aby si všechny postavičky prohlédli, rozřídili do skupin a vysvětlili, proč do které skupiny patří. Vyzvěte děti k sestavení příběhu o postavičkách.

Vzdělávací hodnota

Raný jazyk a literatura
• Vyprávění a poslouchání

Raná věda a matematika
• Kategorizace a třídění

Sociální a emocionální

- Spolupráce
- Střídání rolí
- Porozumění vztahů



Hra s ovocem

(pouze k soupravě 45022 Lidé různých povolání)

Hráči

2-3

Pravidla

Podle vyobrazení na kartách hráči sestaví všechny postavičky a postaví je do řady.

Jeden z hráčů zamíchá karty a rozdává je hráčům tak, aby jich měli všichni stejný počet.

Karty, které jsou navíc, odloží na odhazovací hromádku.

Cíl

Hráči pracují jako skupina.

Cílem hry je získat deset postaviček z karet, které kombinací vyobrazeného počtu jablek nebo banánů odpovídají vyhlášenému množství a druhu ovoce.

Jak hrát

- Jeden z hráčů, aniž by viděl svoje karty, vyhlásí množství a druh ovoce.
V rozsahu od 1 do 10 požaduje jablka nebo banány
- Hráči si prohlédnou svoje karty a podle počtu a druhu vyobrazeného ovoce je kombinují tak, aby dosáhli vyhlášené hodnoty
- Za karty, které požadavek splňují, získává skupina postavičky vyobrazené na kartách.
Například: Vyhlášeno je: "Sedm banánů".
Každý hráč, který kombinací karet dosáhne tohoto počtu banánů, získává pro skupinu postavičky vyobrazené na kartách
- Hráč může kombinovat karty s pěti a dvěma banány

- Hráč může kombinovat karty s jedním a šesti banány
- Hráč může kombinovat karty se čtyřmi a třemi banány
- Hra končí, jakmile skupina získá deset postaviček anebo použije všechny karty

Jiný způsob hry

1. Pokud mají hráči potíže s držetím karet, mohou je mít lícem nahoru položeny před sebou
2. Pro zvýšení spolupráce mohou hráči kombinovat karty mezi sebou
Například: Vyhlášeno jsou čtyři jablka. Jeden z hráčů dá kartu se dvěma jablky a druhý kartu se dvěma jablky. První hráč by rovněž mohl dát kartu s jedním jablkem, druhý hráč kartu s jedním jablkem a třetí hráč kartu se dvěma jablky
3. Chceme-li zvýšit obtížnost hry, mohou hráči změnit operaci s čísly ze sčítání na odčítání.
Hráči musí vyložit karty, na kterých počet jablek či banánů odpovídá rozdílu počtu vyobrazeného ovoce.
Například: Vyhlášeno jsou tři banány. Jeden z hráčů dá kartu s pěti banány a druhý kartu se dvěma banány

Vzdělávací hodnota

Raná věda a matematika

- Kombinace čísel
- Jednoduché sčítání a odčítání

Sociální a emocionální

- Spolupráce
- Střídání rolí



Hra vyžaduje soupravu 45022 Lidé různých povolání