

22 SLOVNÍCH HER

(téměř bez pomůcek)

Přátelé, kamarádi,

díky za stažení e-booku se slovními hrami, ke kterým ve většině případů nebudete potřebovat žádné pomůcky. Opět jsem se snažil hry popsat, jak nejpřehledněji to umím. Zároveň jsem je seřadil podle věku hráčů. Kde to šlo, jsem přidal i herní podklady a plány, abyste už nemuseli nic hledat. Snad se vám bude e-book líbit a užijete si s ním zábavu doma i na výletech. 😊

Jmenuji se Radek Zelenka. Vymýšlím společenské hry pro děti, které slouží jako zábava a dobrý prostředek k posílení vztahů.

Jednoduchá řešení "já se nudím" a "mě bolí nožičky" jsem nacpal do malých krabiček, protože je to ekologické, ekonomické a praktické.

E-book a další tipy na hraní jsem mohl napsat díky všem, kteří si koupili některou z mých her pro děti. Děkuji. 😊

Radek

Ještě bych chtěl poděkovat portálu hranostaj.cz, který je velkou studnicí nápadů. A taky mamce, která do nás celé dětství valila podobné hry pod tlakem. 😊

E-book můžete sdílet s kamarády, tisknout, kopírovat. Když budete chtít z e-booku něco použít na svoje stránky, prosím odkazujte na www.dummybear.cz

**"Hry jsou opravdu báječné
a nápadité!
Provedení je krásné
a krabička se
bez problémů
vejde do kabelky.**

TEREZA



VIDÍM, VÍM

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2+	5+	10 minut	Nic

Hru jsme zkoušeli v čekárně i venku. Je jednoduchá a výborně děti zabaví. Určitě ji oceníte, až budete s dětmi sedět ve vlaku, čekárně, na výletě, vlastně kdekoliv.

Procvičíte si pozorování, smysl pro detail i paměť. Vymezte nějaký prostor a dejte dětem půl minuty až minutu, aby si zapamatovaly co nejvíce věcí a podrobností. Pak zavřou oči a vy se jich ptáte, co kde je, kolik toho je, jakou to má barvu atd.

Prostorem může být třeba pohled do krajiny, na zeď s obrázky, na stůl v restauraci, na obrázek v knížce, prostě na cokoliv, kde je dost věcí k zapamatování.

PŘÍKLADY

Otázky přizpůsobte věku dětí. Koukáme se z okna čekárny na park a okolní domy. Mladším dětem bude stačit otázka na ano / ne, třeba „Je v parku klouzačka? Stojí u školy auto? Je tam obchod?“

Se staršími a zkušenějšími brousíme do větších detailů a barev, největším drsňákům přidáme otázky typu kolik. 😊

DVACÍTKA

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 6	5+	10 minut	Nic

Počítání do dvaceti je snadné, ale pojďme si to trochu zkomplikovat. Můžete hrát v autě, na procházce, na zahradě...

Základní hru můžete hrát i ve dvou, ale čím víc hráčů, tím lépe. Princip je vlastně úplně jednoduchý, cíl skupiny je nahlas napočítat do dvaceti. Jenže dané číslo z řady může říct vždy jen jeden z hráčů a k tomu platí, že:

- když řeknou dva lidi číslo zároveň, začínáte zase od jedničky
- když je ticho déle, jak 5 vteřin, začínáte zase od jedničky

Rozhodně si nedomlouvejte systém, to za vás časem vyřeší hra sama. Za pár her se do dvacítky dostanete bez větších problémů, tak jsme do hry zařadili sabotéra.

SABOTÉR

Vyberte si sabotéra, který se naopak snaží vyčihnout vhodný moment a říct číslo zároveň s jiným hráčem a tím vrátit celý tým na začátek.

Dejte si vždycky jednu zkušební hru a pak naostro. Když se mu podaří vás dostat na začátek, má bod. Když se mu to nepodaří, nemá nic. V obou případech předává roli dalšímu hráči.

KDO JSEM?

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 6	5+	15 minut	Nic

První hráč myslí na libovolnou věc nebo osobu. Ostatní hádají, koho nebo co si vybral. Střídají se v kladení otázek, hráč jim ale smí odpovídat pouze ano nebo ne. Kdokoliv se může po svém tahu (otázce) rozhodnout, že bude přímo hádat (má jen jeden pokus). Pokud neuhodne, pokračuje další hráč. Pokud uhodne, v dalším kole sám vybírá. Nebo se hráči mohou ve vymyšlení střídat. Když budete hrát s menšími dětmi, vyberte si členy rodiny, nebo úplně jednoduché věci, ideálně takové, které dítě vidí v místnosti nebo kolem sebe. V prvních hrách (i letech) bude opakovat otázky, které slyšel od vás, s tím se dá dopředu pracovat. 😊

ASOCIACE

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 6	5+	10 minut	Nic

Začínající hráč řekne podstatné nebo přídavné jméno. Další hráč v pořadí (po směru hodinových ručiček) musí do 5 vteřin říci jakékoliv slovo, které ho k tomu napadne, stejně tak pokračují další hráči. Pokud to některý z nich nestihne nebo řekne slovo, které už ve hře zaznělo, udělá 3 dřepy nebo kliky a začíná další kolo. Ani v dalších kolech by se neměla opakovat slova z kol předchozích. Ale pravidla si upravte, jak budete potřebovat. Stejně tak nebude vadit, když použijete slovní spojení nebo jména.

10 OTÁZEK O MNĚ

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 4	5+	10 minut	Nic

Tazatel (dítě) pokládá otázky ostatním (rodiče, popř. další přítomní). Otázky se týkají tazatelových oblíbených věcí a preferencí - barev, seriálů, postavíček, jídla, pití, míst, hraček, zvířátek a tak dále. Hádají všichni zároveň, kdo první uhádne správnou odpověď, má bod. Proč soutěž? Osvědčilo se nám, že soutěž překlene ostych, ale hrát můžete i bez bodů.

PRÁZDNINY

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 5	5+	15 minut	Nic

PŘÍPRAVA A PRŮBĚH HRY

Co si budete brát na prázdniny? A co byste si vzali na opuštěný ostrov? Zapamatují si všichni všechny předměty?

Začíná nejmladší hráč. Vybere (vymyslí) si jakoukoliv věc, např. batoh, a řekne „Až pojedu na prázdniny, vezmu si s sebou batoh.“ Další hráč zopakuje předchozí předměty a přidá svoji věc, třeba baterku: „Až já pojedu na prázdniny, vezmu si s sebou batoh a baterku“. Takto hra postupuje dál. Pokud kterýkoliv hráč udělá ve výčtu věcí chybu, hra končí. Můžete vyzkoušet i variantu, kdy vyhrává, kdo vydrží nejdéle, akorát se pak hráči, kteří vypadli, obvykle nudí.

ABECEDA

Nebo můžou hráči přidávat slova podle abecedy. První hráč si vybere nějaké slovo od A, druhý od B a tak. Je to trochu snazší, protože máte vodítko v podobě abecedy. A ti, kteří nemají abecedu ještě úplně zažitou, si ji zase krapet procvičí.

HEJ, JOHNY!

Tahle varianta je hodně praštná a vyžaduje celého člověka. Místo slov se totiž hraje se zvuky. Místo věty „Až pojedu...“ hráč řekne jen „Hej, Johnny“, zopakuje všechny dosavadní zvuky a přidá jeden vlastní.

Typy zvuků

Asi se nevyhnete různému prdění, ale povoleny jsou všechny možné zvuky jako tleskání, pískání, šumění, hučení, různé druhy smíchu, výkřiků, zvuky zvířat, startování motorky nebo auta, indiáni při útoku, zklamání (když nepadne z nadějně šance gól), prskání, luskání prsty (pozor, malé děti nemusí zvládat), dětský pláč...

ABECEDA

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 10	6+	10 minut	Nic

PRAVIDLA

Rozdělte se na 2 skupiny a vyberte libovolné téma, viz níže. Jeden z hráčů v duchu odříkává abecedu, druhý ho zastaví a tím se vylosuje písmenko.

Skupiny (nebo hráči) se střídají, na dané písmenko vymýšlí a říkají slova z vybrané množiny. Kdo vydrží déle, vyhrává.

Příklad: téma zvířata, vylosované písmeno D. První skupina říká dlask, druhá daněk, první dudek atd. Další témata: státy, města, jména, jídlo, rostliny, pohádkové postavy, hračky...

Když je dlouho ticho a druhý tým nemůže na nic přijít, zkuste odpočítávání kroky. Jasně že můžete použít stopky (mobil), ale můžete si na odpověď stanovit třeba 20 nebo 50 kroků. 😊

A ještě jeden tip. Se staršíma to můžete vyzkoušet i anglicky. Jména nebo věci půjdou i těm méně zkušeným.

PŘESTŘELKA

Počet hráčů

4+

Věk

6+

Délka hry

5 minut

Co potřebujete ke hře

Nic

PŘÍPRAVA A PRŮBĚH HRY

Hrají vždy hráči proti sobě. Zbývající hráči jim vylosují písmenko a zároveň si vyberou hráče, kterému budou počítat slova. Od chvíle, kdy je písmenko vyslovené, se soutěžící hráči snaží co nejrychleji říct 20 slov začínajících na vylosované písmenko. Mladším dětem snižte latku.

JAK VYLOSOVAT PÍSMENKO

Adam v duchu přeřikává abecedu. Bára řekne stop a Adam ohlásí písmeno, na kterém se zastavil. Pokud to Bára nestihne po prvním přeřikání, Adam přeřikává znovu, jen řekne na začátku abecedy nahlas A.

KDYŽ MÁTE PO RUCE STOPKY, TUŽKU A PAPÍR

Nastavte si stopky nebo časovač telefonu na 30 vteřin. Hraje jen jeden hráč. Ten, který je na řadě, si vylosuje kartičku. Kartičky si můžete přepsat ze seznamu níže. Hráč se snaží říct co nejvíce slov, která začínají na první 2 písmena z kartičky. Získává tolik bodů, kolik řekne slov.

JA = jahoda, jaro, jasně, Jarda, jak, jalovec, jarmark, jablko = 8 bodů

Stejně tak pokračují ostatní, vylosují si kartičku a mají 30 vteřin na vodopád slov. ☺

Hrajte tolik kol, kolik se vám bude chtít. Vyhrává, kdo má nejvíce bodů.

DALŠÍ PRAVIDLA

Která slova se uznávají? My jsme hráli všechny slovní druhy i jména. Slovo i jeho zdobnělina je každé za bod. Na jakékoliv ze začátečních písmen můžete dát háček nebo čárku.

VA = VÁ / ZA = ZÁ = ŽÁ = ŽA atd. Ale pravidla si klidně přizpůsobte věku. ☺

OBMĚNA

Hraje se celá minuta, první půl minuty hráč chrlí slova začínající na první dvě písmena a druhou půlminutu jen na první písmeno. Za slova z první půlminuty dostává 2 body a za druhou půlminutku 1 bod za každé slovo.

ZAČÍNAJÍCÍ PÍSMENA

BU, BA, DA, DU, HA, HE, HO, HU, IN, JA, KA, KO, KU, LA, LE, LI, LO, MA, MO, OV, PA, PE, PU, RA, RO, RU, SA, SE, SO, SU, TA, TE, TU, VA, ZA

SLOVNÍ FOTBAL

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 6	6+	15 minut	Nic

PRŮBĚH HRY

Začínající hráč řekne libovolné podstatné jméno (mladší mohou i křestní jména, názvy měst, řek, pohádek). Následující hráč pak musí říct jakékoliv slovo, které začíná na stejné písmeno, jako končilo slovo předchozí.

Pokud první hráč řekne slovo „kos“, druhý musí říci slovo začínající písmenkem „s“ (např. slon). Slovo dalšího hráče pak musí začínat na „n“ atd. V této hře vyhrávají všichni, hlavně ale rodiče, kteří se snaží dovést děti do cíle. 😊

TIP

S menšími dětmi se vyhýbejte samohláskám na konci slov. S většími si pak před hrou zopakujte slova začínající na písmeno „A“.

DALŠÍ VARIANTY

Se staršími dětmi a dospělými si můžete hru ozvláštnit tím, že budete hrát na dvě poslední a dvě první písmena.

SLON – ONDATRA – RADIÁTOR – ORBA – BABIČKA – KABELA – LAMPA – ATD.

Se dvěma písmeny se hraje také složitější varianta slovního fotbalu, tzv. STUPIDO, které v e-booku najdete na straně 20.

CO DĚLÁ TA VĚC?

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 8	6+	10 minut	Nic

Co dělá ta věc (How's your thing?) je vlastně obrácená hra Kdo / co jsem. Za mě můžu říct, že je ve více lidech (4+) mnohem zábavnější.

Hrát ji můžete doma, ale dá se i v autě (když si hádající nasadí sluchátka nebo si hodně dobře zacpe uši). Doma je to snazší, protože hadače můžete vyhodit za dveře, abyste se mohli v klidu domluvit.

Hráč tedy čeká za dveřmi a vy si teď dohodnete jednu věc, kterou každý z vás vlastní. To tedy říkají běžná pravidla, ale domluvit se klidně můžete na jakékoliv jiné věci.

Jakmile se domluvíte, pozvete hádajícího dovnitř. Ten se pak ptá postupně všech hráčů "Co dělá ta věc?". Po každé odpovědi může (ale nemusí) jednou hádat. Když uhádne, jde za dveře nový hadač. Náповědy by neměly být ani moc obecné, ani moc konkrétní. Hru ještě můžete řídit podle toho, jak je hadač trpělivý, nebo aby se hra moc nenatahovala. :-)

Tady jeden příklad, jak je čeština pěkná. Domluvili jsme se na slově „spodřary“.

Hadač: Co dělá ta věc?	Hráč 1: Pere se
Hadač: Co dělá ta věc?	Hráč 2: Válí se
Hadač: Je to táta?	Hráči: Ne.
Hadač: Co dělá ta věc?	Hráč 3: Hřeje
Hadač: Co dělá ta věc?	Hráč 1: Je z bavlny

RŮŽOVÝ SLIMÁK

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 6	6+	10 minut	Nic

Zkuste si zahrát slimáka. Tohle je hodně vtipná hra, ideální aspoň pro tři hráče. Nepotřebujete žádné pomůcky. Jeden hráč si vymyslí nějaké vtipné slovní spojení, např. růžový slimák. Ostatní se ho na přeskáčku ptají na různé otázky a on jim odpovídá stále stejně, tedy "růžový slimák".

Příklad otázek:

Co jsi měla dnes k obědu?	Růžového slimáka
Jak se jmenuje tvoje babička?	Růžový slimák
Co ti právě leze do ucha?	Růžový slimák

"Slimák" se nesmí zasmát. Pokud se zasměje, prohrává a střídá ho hráč, který kladl poslední otázku.

Co můžete být:

Sklenička plná žluklého oleje
Ocucaný bonbón
Chlupatý dudlík
Uchošťour
Chomáček vaty
Dekl od popelnice
Oslizlá housenka
Rozhňácaný knedlík

Děti si určitě něco zajímavého najdou. 😊

BAMBILION

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 6	3+	5 minut	Krabičku s hrami Bambilion (249 Kč)

Jo, jasně, je to reklama. ☺ Ale jestli vás e-book bavil a chtěli byste mít podobně dobré hry pro celou rodinu vždycky po ruce, stačí pár kliků a Bambilion máte v cuku letu doma.

Kdy se vám hodí?

- když někde čekáte (třeba v restauraci)
- když začínáte s hrami
- než se dovaří oběd
- když není moc času na dlouhé hry
- v přestávkách mezi učením
- když chcete být spolu

S čím pomůže?

- první počítání (i desítky)
- zlepší paměť
- potrénuje postřehu
- naučí je snáze se vyrovnat s prohrou
- logiku a pravděpodobnost

Proč jsou všechny hry Dummy Bear v malých krabičkách?

- můžete je mít po ruce vždy, když je potřeba (kapsa, kabelka, batůžek, přihrádka auta)
- na výrobu potřebujeme méně materiálu, díky tomu jsou hry levnější
- méně použitého materiálu prospívá i ekologii
- není ani potřeba tolik balícího materiálu a prostoru na přepravu

PAŘÍŽ

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
3 - 6	7+	15 minut	Nic

Hra má více názvů (vánoční trh, trh, Paříž...) i obměn (Sultán). V podstatě jde o odhalení množiny slov se stejnými vlastnostmi. To vše zabalené do jednoduchého herního mechanismu.

Hráči si zvolí kapitána (po každé hře se mění). Ten si vymyslí množinu slov (třeba šelmy) a hráči se jí snaží uhádnout. Z množiny si vybere slovo, třeba tygr a řekne: „Z Paříže jsem si přivezl tygra, co sis přivezl ty?“

Podívá se na prvního odpovídajícího hráče (A) a ten mu odpoví: "Já si přivezl klec".

Kapitán mu pak oznámí, jestli se trefil do množiny slov nebo ne. V tomto případě se netrefil, protože klec není šelma. Odpovídající hráč (A) teď může hádat (v každém kole má každý hráč jeden pokus). Pokud uhodne, získává bod, pokud ne, pokračuje další hráč (B). Ten také odpovídá.

"Já si přivezl pumu". Kapitán odpovídá "Ano". Hráč B hádá, tentokrát správně "šelmy" a získává bod.

PŘÍKLADY MNOŽIN SLOV

Jednoduché: domácí zvířata, rostliny, potraviny, hračky, věci určité barvy, sportovní náčiní apod.

Složitější: střední rod, určité množství písmen, jedna samohláska, začínající nebo končící na určité písmeno, dlouhá samohláska apod. Ale i na to si děti rychle zvyknou.

RYCHLEJŠÍ VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Zase si vyberte kategorii, třeba vyjmenovaná slova. Druhému hráči dejte hádanku. Z Paříže jsem si přivezl býka a pelyněk, ale nepřivezl jsem si sliz ani pilu.

Nebo třípísmenná slova. Z Paříže jsem si přivezl krb a srp, ale nepřivezl jsem si tramvaj ani košík.

Pro mladší děcka třeba zvířata. Z Paříže jsem si přivezl rybu a psa, ale nepřivezl jsem si písek ani pivo.

JEDNODUCHÁ VARIANTA PRO MENŠÍ DĚTI

Vymyslete si množinu (viz výše) a jednoduše říkejte slova z dané množiny. Úkolem dětí bude v tomto případě hádat správnou množinu. Role si samozřejmě můžete prohodit.

CO SEM NEPATŘÍ

Do množiny pěti slov přimíchejte slovo, které tam nepatří. Poznají děti, o které slovo jde?

A ještě přepis hry do dialogu Paříž :-)

Kapitán: Z Paříže jsem si přivezl jahodu.

Odpovídající hráč A: Z Paříže jsem si přivezl malinu. Kapitán: ano

Odpovídající hráč A: Lesní ovoce? Kapitán: ne

Odpovídající hráč B: Z Paříže jsem si přivezl rtěnku. Kapitán: ano

Odpovídající hráč B: Myslíš si všechny červené věci? Kapitán: ano

Odpovídající hráč B má bod.



NAŠTĚSTÍ – BOHUŽEL

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 5	7+	15 minut	Nic

Procvičíte si kreativitu i argumentaci. A jak už to tak bývá, se dozvíte něco o svých dětech. :-)

Vymyslete si nějakou kritickou situaci, třeba „na stromě mňouká kotě“. První hráč se snaží najít pozitivní vývoj situace a řekne „naštěstí už jedou hasiči, aby kotě sundali“. Další hráč se snaží otočit vývoj na druhou stranu „bohužel si spletli ulici a zabloudili“ a tak dále.

Hráči se střídají, ve dvou je to jasné, ve více hráčích se klidně může stát, že v jednom kole hráč říká „naštěstí“ a v dalším kole „bohužel“...

Hrajte do omrzení. ☺

Další tipy na startovní situace

- po cestě na koupaliště jsem potkal tygra
- na zahradě nám přistál parašutista
- v koši jsem objevila zbytky muchomůrky, k obědu byla smaženice
- včera mi spadlo na hlavu jablko
- vlezla jsem do autobusu a místo řidiče seděl pes
- vidíš to auto, co chce přejet brod, když je velká voda?

SYNONYMA

Jeden ze zkušenějších hráčů zvolí nějaké obecné slovo (podstatné jméno, přídavné jméno nebo sloveso), třeba slovo „malý“. Vymýšlejte co nejvíce synonym. Začíná nejmladší hráč, pokračuje druhý nejmladší atd. Když hráči neví, nic se neděje a pokračují starší. Můžete taky říkat slova všichni na přeskáčku a zkoušet dosáhnout co nejvyššího počtu slov.



Délka hry

10 minut

Počet hráčů

2 - 6

Co potřebujete ke hře

Nic

Věk

7+



OTÁZKY A ODPOVĚDI

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 10	7+	15 minut	Papír a tužku

PŘÍPRAVA

Bez krátké přípravy se v tomto případě neobejdeme. Natrháme nebo nastříháme si malé lístečky. Pro každého hráče 6 – 10 kousků. Každý hráč na polovinu lístků napíše otázky a na druhou polovinu odpoví. Otázky a odpovědi spolu vůbec nemusí souviset.

Lístky pak všichni přeloží a vloží do 2 krabiček, nádob, čepic, sáčků. Do jedné otázky, do druhé odpovědi. Průběh samotné hry je jednoduchý. Nejmladší hráč si vylosuje otázku a vybere si hráče, který mu na ni pomocí vylosovaného lístečku odpoví. Předá mu obě nádoby a dotyčný hráč vylosuje odpověď a přečte ji. Poté vylosuje další otázku, přečte ji a určí hráče, který si vylosuje odpověď, předá mu obě krabičky atd.

OTÁZKY A ODPOVĚDI

Otázky a odpovědi se budou lišit podle toho, s kým budete hrát. V rodinném kruhu budou otázky asi obecnější, v partě vrstevníků, zejména pubertálního věku budou asi víc na tělo. Je dobré používat jen určité typy otázek a odpovědí, aby k sobě plus minus pasovaly.

Typy otázek

Půjdeš se mnou
Děláš / máš rád(a)
Udělal(a) bys něco

Typy odpovědí

Nikdy
Kdykoliv
S podmínkou

Příklady otázek

Hladil bys vlasy sousedovi po pravici?
Máš rád, když na tebe lidi dělají „ňu ňu“?
Jsou vtipy tvojí mámy vtipné?
Strčila bys ruku mezi hady?
Šťouráš se v nose?
Vlezeš nahatý do Úhlavy?
Jsi panda?
Máš rád jednorožce?
Můžeš udělat 10 dřepů?
Máš mě ráda?
Dáš Ondrovi 35 tisíc na PC?

Příklady odpovědí

Leda by padaly lopaty.
Ty víš, že vždycky.
Jenom v létě a na začátku podzimu.
Jen se zavřenýma očima.
Jen za 1 000 000 korun.
Jen když mě bude držet Štěpánka za ruku.
Jak se na to vůbec můžeš ptát?
To je přece jasné!
Ani za zlatý prase.
Ano, hlavně s máslem.
To by mě v životě nenapadlo.



PRAŠTĚNÉ PŘÍBĚHY

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 10	7+	15 minut	Mobil, papír, tužku

Mám pro vás skvělý tip na vymýšlení příběhů. Vymýšlet je na povel a spatra většinou vážne na jednom podstatném detailu. Chybí nápad nebo směr. Z toho vede vcelku snadná cesta. Existují totiž stránky, kde se dají generovat náhodná slova, třeba <http://slova.cetba.eu/>. Ta nám vyhovuje, protože je úplně jednoduchá a můžete si zvolit i počet slov. A jdeme vymýšlet a psát.

PŘÍBĚH

Zadejte si počet slov, třeba 5. Stránka vám vygeneruje nahodilou kombinaci. A teď přemýšlejte, jak z nich poskládat příběh. Mladší děti se budou jen snažit spojit slova k sobě. Postupem času budou přikládat slovům významy a příběhy rozvíjet.

Třeba: Motocykl, Moucha, Žabky, Smrtka, Lázně

Do lázní přijel zamilovaný pár na motocyklech. Když vstoupili do budovy lázní, vzali si žabky, aby neušpinili podlahu. Vlezli si do bazénu, ale jeden z nich uviděl mouchu, která přenášela smrtelnou chorobu. Oba věděli, že si pro ně jde smrtka.

KAPITOLA Z OBLÍBENÉ KNIHY

Pro starší borce mám velkou výzvu. Vygenerujte si slova, zase stačí 5 a vymyslete a napište kapitolu do své oblíbené knihy nebo do knihy, kterou právě čtete. Jak se poperete třeba se slovy bříza / puk / lokna / drápek / lednice?

KDYŽ NEMÁTE PAPÍR A TUŽKU

Ať už jste kdekoliv, můžete si vymýšlet a skládat příběhy jen tak, bez psaní. Až budete ve vymýšlení přeborníci, určujte si kategorie. Vymýšlejte strašidelné příběhy, vtipy, smutné historky nebo příběhy z budoucnosti. Nebo zkoušejte vtipné básničky. 😊

DEKONSTRUKCE

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 6	7+	15 minut	Tužku a papír pro každého

PŘÍPRAVA HRY

Každý si vezme tužku a papír. Vymyslete slovo a určete časový limit, minuta je tak akorát. Když máte různě staré děti, můžete časový limit odstupňovat. Vedoucí hry na viditelné místo (tabule) napíše nebo dětem nadiktuje delší slovo. Všichni hrají zároveň, každý hráč musí v časovém limitu poskládat co nejvíc slov z písmenek, které obsahuje hlavní slovo. Pro každé jedno nové slovo může použít jen písmenka, která obsahuje hlavní slovo. Když je tam jedno K, může použít jen jedno K atd.

PŘÍKLAD

Dospělák nadiktuje slovo KNOFLÍK. Všichni teď mají jednu minutu, aby napsali co nejvíc slov. Třeba FÍK / LOK / NOK / FLOK / KLON / KOLÍK

Víc nestíhám a teď bodování. Za každé písmeno z nových slov získávám bod, v tomto případě 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 6 = 23 bodů

Nebo třeba slovo DEKONSTRUKCE – SKON, STRUK, NOK, NOS, DOK, KOKR, KRK, KROK, KONSTRUKCE, KEC, REK...



Najděte si jakékoliv delší slovo 8 – 10 písmenek. Fakt cokoliv, prostě to není

KATASTROFA – STROFA, RAS, TRASA, KASTA, STRAKA, KASA

VYMYSLĚT – MYS, LET, SLET, LEM, VESLY

SLOVÍČKO – VÍČKO, LOV, KOS, LOK, OKO, LOS, SOKOL, KOLOS, LÍČKO, ČOKL

Základní zadání jsou podstatná jména v prvním pádu a jednotném čísle, ale klidně si upravte podle sebe. ☺

PROČ TO DĚLAJÍ?

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 8	7+	20 minut	Nic, případně tužku a papír

Když nemáte tužku ani papír, můžete hrát jen tak spatra. A pokud je v partě někdo, kdo dokáže vymyslet zajímavé otázky, může je pak na přeskáčku dávat ostatním.

Nebo si otázky napište na papírky. Všichni hráči si vylosují po otázce a po krátké přípravě řeknou odpověď.

Tip: Na začátku každého kola si můžete stanovit, jestli mají být odpovědi vtipné, strašidelné, smutné, romantické.

Tip: Rozhodně to ke hře není nutné, ale když budete chtít, můžete odpovědi hodnotit. V tom případě odpovídají všichni na stejnou otázku. Poté hlasují, či odpověď byla nejlepší.

PŘÍKLADY OTÁZEK

Proč sedí pán u vody a nemá v ruce rybářské pruty?

Proč jede autobus s otevřenými dveřmi?

Proč má holčička každou ponožku jinou?

Proč je politik pan Vávra na setkání s voliči bosý?

Proč se hokejista při samostatném nájezdu zastavil?

Proč ta krabice píská?

Proč pan učitel po cestě ze školy sprostě nadává?

Proč ta kočka honí našeho psa?

Proč teta už 10 minut zírá do zrcadla?

Jak je možné, že na tak velké stavbě najednou nejsou žádní dělníci?



INKOUST

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2 - 6	8+	15 minut	Nic

Vcelku vtipná slovní hra (známá taky jako SMOLARĚ) s prvky strategie pro děti tak od 8 let. Procvičíte a rozšíříte slovní zásobu. Cílem hry je ve skupině lidí tvořit slova po písmenkách, prohrává ten, kdo už není schopný přidat další písmenko.

Na začátku hry si určete, jaká slova budete používat. Pro první hry a hry s mladšími dětmi doporučuji podstatná jména v jednotném čísle a prvním pádu. Pak přidávejte další slovní druhy a pády až dojdete do bodu, kdy nebudete potřebovat žádné omezení.

Začínající hráč řekne jakékoliv písmenko, třeba K. Druhý hráč přidá další písmenko, třeba O. Hráči pokračují v přidávání písmenek. Není nutné, aby v každém kroku vzniklo plnohodnotné slovo, vždy to ale k plnohodnotnému a existujícímu slovu musí vést. Ten, kdo nezvládne přidat další písmenko, má záporný bod v podobě trestného písmenka.

Kdo prohraje, dostává trestné písmenko I, kdo už ho má, dostává N atd. Kdo je první INKOUST, prohrává celou hru.

PŘÍKLAD

První hráč: K

Druhý hráč: O

Třetí hráč: B

První hráč: Y

Druhý hráč: L

Třetí hráč: A

První hráč: prohrává, už nedokáže přidat další písmenko a začíná další kolo.

Kdyby třetí hráč zvolil písmenko K, pak by trestný bod získal druhý hráč, protože první hráč by přidal A a uzavřel slovo KOBYLKA. Jak by se hra vyvíjela se slovem KOBYLINEC? 😊

Přidané písmenko musí vždy vést k nějakému existujícímu slovu a hráč, který přidává písmenko, musí být vždycky schopný říct, k jakému slovu písmenko směřuje. Blafování povoleno, ale pokud neprojde, je oceněno trestným písmenkem.

Příklad blafování

První hráč: P (myslí si Pastva)

Druhý hráč: O (myslí si POLévka)

Třetí hráč: S (myslí si POSTel)

První hráč: T (myslí si POSTel)

Druhý hráč: A (myslí si POSTAva)

Třetí hráč: neví, tak blafuje a řekne N a doufá, že první hráč ještě něco vymyslí.

První hráč: nevymyslí nic, proto se obrací na třetího hráče, co myslel za slovo. Ten nedokáže říct, proto získává trestný bod. Kdyby věděl, tak získává trestný bod první hráč.



KONTAKT

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
3 - 5	8+	15 – 20 minut	Nic

Když se prokoušete pravidly a pár zkušebními hrami, bude Kontakt trvalou součástí vašeho herního repertoáru. Ve hře Kontakt hraje jeden hráč (řekněme mu Dan) proti zbytku.

Dan si vymyslí podstatné jméno, raději trochu složitější, nahlas ho neřekne, ale ostatním prozradí první písmeno. Zbytek hráčů se snaží slovo uhodnout.

Teď je řada na ostatních. Jejich cílem je vytlout z Dana další písmenko z jeho slova. Toho dosáhnou tak, že si myslí stejné slovo. Ale popořadě.

Ostatní hráči se střídají ve vymýšlení a popisu slov, které začínají na stejné písmenko, nebo později řady písmenek z Danova slova. Při popisování nesmí říct kořen slova. Když se někdo z ostatních spoluhráčů chytí a myslí si, že má slovo, které odpovídá popisu, řekne „KONTAKT“. Napovídající hráč a hráč, který řekl KONTAKT, teď odpočítají 5, 4, 3, 2, 1 a řeknou naráz myšlené slovo. Pokud se slova shodují, musí Dan říct další písmenko ze svého slova. Když se slova neshodují, kolo se anuluje a napovídá další hráč.

Dan se ale může bránit. V průběhu odpočítávání může říct slovo, které se napovídalo. Když ho trefí, odpočítávání se zastaví, kolo se nuluje a hráči musí vymýšlet další slovo.

Když hráči náhodou trefí Danovo slovo, hra končí.

PŘÍKLAD

Dan si myslí slovo PAPOUŠEK. Nechá si to pro sebe a ostatním řekne písmeno P. Bára vymýšlí (myslí si slovo PÁREK) a popisuje. Někdy se to vyrábí z masa. Honza říká KONTAKT. Dan neví, Bára s Honzou odpočítávají a oba zároveň řeknou „PÁREK“. Dan nevěděl a tak musí prozradit další písmenko. Hráči teď vymýšlí a popisují slova začínající na PA.

Kdyby býval Dan věděl, pak by v průběhu odpočítávání řekl PÁREK a slovo anuloval. Hráči by vymýšleli další slova začínající na P.

STUPIDO

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
3 - 8	8+	20 minut	Nic

Máte rádi slovní fotbal, ale chcete se posunout o kousek dál? Zahrajte si STUPIDO, slovní hru pro starší děcka (8+) a dospěláky.

STUPIDO je varianta slovního fotbalu, ve které se používají poslední 2 písmenka (OBRAZ – použijete AZ). Hráč A řekne slovo, hráč B si navazující slovo jen myslí a ostatním popíše. Když někdo ví, o které slovo se jedná, řekne STOP. Hráč C pak navazuje na předchozí slovo (hráče B). Opět si slovo jen myslí a popíše. Pokud neví, může blafovat (třeba "je to zvíře..."), pokud kdokoliv řekne stop, je z toho hráč venku).

Kdokoliv a kdykoliv může hráče, který je na řadě, nebo hráče, který řekl stop, vyzvat, aby vysvětlil všechna slova od začátku. Pokud to dotyčný zvládne, má vyzývající trestné písmenko. Pokud ne, má trestné písmenko vyzvaný (více níže).



Hráči mohou před popisováním slov udělat ve výše zmíněných 2 písmenkách změny. Velká změna prohodí pořadí písmenek (AZ na ZA), malá změna přidá nebo odebere háček nebo čárku (např. ZA na ZÁ). Změny můžete kombinovat.

Nejlíp se hra pochopí na příkladu, tak jdeme na to.

Hráč A: OBRAZ

Hráč B (myslí si slovo ZÁBAVA): velká a malá změna – „veselice“

Hráč D: STOP

Hráč C (myslí si slovo VÁNOCE): malá změna – „svátek“

Hráč B: STOP

Hráč D (myslí si slovo ČERVOTOČ): malá změna – „ve dřevě“
(obrAZ – ZÁbaVA – VánoCE - ČErvotOČ)

A tak dále. Náповědy by měly být co nejobecnější, aby se co nejvíc hráčů ztratilo a už se nevrátilo zpátky do hry. Pokud totiž kterýkoliv z hráčů řekne STOP, hru zastaví bez ohledu na to, jestli ostatní ví nebo ne. Hráč A už se pravděpodobně ztratil a až na něj přijde řada, může buď blafovat, nebo vyzve hráče D, aby celý řetěz slov odkryl. Hráč D tedy odhalí celý řetěz slov. Obraz - zábava – Velikonoce – červotoč. Velikonoce dávají smysl a tak je řetěz v pořádku. Hráč A má trestný bod.

Hráči sbírají trestná písmenka, začínají písmenkem S, pokračují T, U atd. Kdo jako první nasbírá STUPIDO, tak je... :-)

ČERT

Počet hráčů	Věk	Délka hry	Co potřebujete ke hře
2	8+	15 minut	Nic

První hráč si vybere libovolné písmenko, např. „n“ a řekne „Čert ukradl písmenko n“. Pak si vymyslí a popíše nějakou situaci nebo dá druhému hráči otázku, ideální na delší otevřenou odpověď. Např. Jsi královna lesa a turista tu odhodil obal od žvýkačky, co uděláš?

Druhý hráč pak musí odpovídat a nesmí zmíněné písmenko použít. Např. „Utíkala bych za ím a až bych ho dohala, tak bych mu te obal vrátila zpátky do batohu“. Po zodpovězené otázce nebo vyřešené situaci si prohodte role a hrajte, dokud vás to bude bavit.

Pro začátek můžete zvolit lehčí téma, třeba:

Čert ukradl písmeno "v" - co by sis dal k snídani?

Čert ukradl písmeno "s" - co bys dělala v hračkárně?

Čert ukradl písmeno "p" - o čem byl poslední díl tvojí oblíbené pohádky nebo seriálu?

Další témata a otázky:

Máš neomezenou moc, co bys změnila?

Jaké tři přání by ti měla splnit zlatá rybka?

Vyhrál jsi v loterii, jak s penězi naložíš?

Kam a proč by ses vrátil(a) v čase?

Řekni mi vtip.

Popiš mi tvoje nejoblíbenější zvíře / kamaráda.

Popiš mi recept na...

Jak se vyrábí chleba / máslo / židle / tričko...

Představ si, že ses ocitl na opuštěném ostrově:

- jak se cítíš?

- co musí na ostrově být, abys přežil?

- jak se dostaneš pryč?

- co by sis vzal, kdyby sis mohl vzít 1 / 3 / 5 věcí?

- co by ti nejvíc chybělo? (a proč zrovna wi-fi?)

Klidně můžete dávat doplňující otázky a trošku děcka pošouchnout. Uvidíte, kam se dostanete :-)



