



# ABECEDA

## PŘED PRVNÍ HROU

Herní kartičky jsou rozdělené na tři části:

### 1) písmenka samohlásky a první písmenka pro malé čtenáře

LOTO 1: A, E, I, O, U, Y

LOTO 2: B, C, D, K, M, T

### 2) písmenka souhlásky

LOTO 3: F, G, H, CH, J, L

LOTO 4: N, P, R, S, V, Z

### 3) písmenka s háčky a neobvyklá písmenka (červený grafický symbol)

LOTO 5: Č, Ř, Š, Ž, W, X

Pro první seznámení se s písmenky a trojicemi, které tvoří, použijte plakáty LOTO.

Doporučujeme začít s nejjednoduššími písmenky, začněte s plakáty LOTO 1 a LOTO 2, později pokračujte s plakáty LOTO 3 a LOTO 4, a až na závěr použijte plakát LOTO 5.

## HRA LOTO-TRIO

Plakáty LOTO-TRIO mají kartičky zobrazeny černobíle, aby přiložená barevná kartička byla dobře viditelná. Hráči pak dobře rozeznají, která kartička z trojice jim chybí a kterou je potřeba dohledat.

### Nabízíme několik variant této hry.

1. Rozložíme plakát s vyobrazenými kartičkami (můžete použít jeden nebo více plakátů). Rozprostřeme zamíchané hrací kartičky **lícem nahoru** před sebe na stůl. Hledáme trojice, které k sobě patří, a pokládáme je na předkreslené obrázky. Pro vyšší obtížnost je možné hledat jen určité skupiny. Po vytvoření trojice ji nezapomínejte správně pojmenovat!

2. Rozložíme plakát s vyobrazenými kartičkami (můžete použít jeden nebo více plakátů). Zamíchané hrací kartičky poskládejte tentokrát **lícem dolů**. Není možné si tak vybrat hráčem preferovanou kartičku, ale musíte hrát kartou, kterou otočíte. Pokud je přiložení chybné (a nebo i pojmenování kartičky), karta se obrátí znovu rubem nahoru a zůstává na svém místě, dokud ji opět někdo neotočí. Hraje se do vyčerpání všech kartiček položených na ploše.
3. Přeložíme plakát na půlku tak, že vidíme pouze **jednu kartičku** z celé trojice a její pojmenování. Hráči pak přiřkládají zbývající kartičky do trojice již podle grafického symbolu nebo vztahu na kartičkách, bez pomoci plakátu.

### Varianty pro více hráčů:

4. Rozložíme plakát s vyobrazenými kartičkami (můžete použít jeden nebo více plakátů). Kartičky zamícháme **rubem nahoru** a vytvoříme stejné hromádky podle počtu hráčů. Na povel všichni zúčastnění hráči otočí kartičku ze své hromádky a jejich úkolem je co nejrychleji ji správně přiložit na předlohu na LOTO-TRIO plakát, a také ji správně pojmenovat! Nejrychlejší hráč obdrží bod. Hra pokračuje, dokud nejsou rozděleny všechny kartičky. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.
5. Rozložíme plakát s vyobrazenými kartičkami (můžete použít jeden nebo oba plakáty). **Vyřadíme jednu kartu** z každé trojice (např. písmena). Zamíchané kartičky rozložíme **rubem nahoru** na stůl. Následně hledáme dvojice jako při hře pexeso a nalezené dvojice kartiček opět přiřkládáme do rámečků se správným pojmenováním. Tah je úspěšný tehdy, když je v jednom tahu nalezena správná dvojice a je správně položena na plakát. Zvítězí ten, kdo jich správně přiloží větší počet.
6. 2 hráči si předem rozdělí 6 konkrétních trojic. Z vybraných karet si položíme vždy jednu kartu z každé trojice na plakát **lícem nahoru**. Ostatní kartičky dáme do víka krabice a vytahujeme po jedné kartě jako **bingo**. Kdo vytaženou kartičku vlastní, zakřičí „**mám!**“ a přiřadí správně na předkreslené okénko. V případě, že má hráč vytvořené trojice ze všech karet, které mu byly na začátku určeny, vykřikne „**bingo**“ a vítězí.



# HRA PEXETRIO

## HERNÍ VARIANTY HRY PEXETRIO

### 1) PEXETRIO – varianta pro začátečníky

Tato varianta slouží k seznámení hráče (hráčů) s námětem hry – s jednotlivými trojicemi. Karty jsou rozloženy na hrací ploše **licem nahoru**. Hráči sestavují karty před sebe do správných trojic. Jako poznávací znamení jim slouží grafický identifikační symbol. Každá trojice má svůj grafický symbol. Po složení trojic se hráči učí trojici správně pojmenovat. Pro kontrolu správného pojmenování použijte přiloženou minicyklopedii. Další úkol je správně pojmenovat vše, co hráči vidí na jednotlivých kartičkách. Trojici tvoří předmět a zvíře, které začíná na písmenko, které je zobrazeno na třetí kartičce této trojice. Hráči mají za úkol vyjmenovat další předměty nebo zvířátka, která začínají na toto písmenko.



## 2) PEXETRIO – varianta pro mírně pokročilé

Před započítím hry si oddělením třetích kartiček vytvoříte dvojice. Vyřadíte kartičky například s předměty a zůstane vám dvojice zvíře – písmenko. Složení dvojic můžete po odehrání několika herních kol změnit. Tzn. vrátíte vyřazené kartičky zpět a vyřadíte kartičky buď se zvířátky, nebo s písmenky. Tím procvičujete znalost obsahu kartiček.

Kartičky otočte rubem nahoru a hledejte dvě kartičky, které patří k sobě. Jako kontrola slouží opět grafické symboly. Tato varianta připomíná klasické pexeso s tím rozdílem, že dvojice nemají shodné obrázky, ale začínají stejným písmenkem.

**Varianta s nižším počtem trojic:** Před započítím hry oddělte několik trojic (3, 6, 9). Zmenšením počtu trojic snížíte obtížnost hry. Snížit můžete i počet dvojic.



## 3) PEXETRIO – varianta pro všechny

Pexekarty se promíchají a rozloží na stole rubovou (jednobarevnou) stranou nahoru. Při rozkládání dbejte na to, aby se karty nepřekrývaly. Hraje se ve směru hodinových ručiček, začíná nejmladší hráč. Postupně otočí tři libovolné kartičky. Potom se podívá:

- **Mají tři otočené kartičky různé symboly, tedy netvoří trojici, která patří k sobě?** Pak měl hráč smůlu. Karty otočí zpět a na řadě je další hráč.  
Když si nejste jisti, jestli karty patří do jedné trojice, máte dvě možnosti:
  - 1) Zkontrolujete, jestli je u všech tří karet v jednom z rohů zobrazen tentýž symbol.
  - 2) Podíváte se pozorně do minicyklopedie. Tam jsou zobrazeny obrázky všech trojic.Vždy je třeba otočit tři karty bez ohledu na to, zda první dvě karty k sobě patří nebo ne.

- **Mají tyto tři kartičky stejný symbol a tvoří jednu trojici?** Výborně! Hráč si tyto tři kartičky vezme a odloží si je na stůl k sobě. Pak otočí tři další kartičky. Jeden hráč smí otáčet po třech kartách tak dlouho, dokud nachází karty patřící do stejné trojice.

### Konec hry

Hra končí, když byly všechny karty uprostřed stolu sebrány jednotlivými hráči po trojicích. Každý hráč teď složí na sebe do komínku karty, které před ním leží. Pak se „komínky“ postaví vedle sebe a porovnájí se. Hráč s nejvyšším komínkem vítězí.

### 4) Varianta MISTR

Při nalezení celé trojice musí hráč zakončit úspěšný tah správným pojmenováním trojice! Pokud nepojmenuje trojici správně, tak jeho tah je neplatný a pokračuje další hráč v pořadí.



# Hra MULTI-TRIO – ABECEDA – pravidla

## Náročnost:

- 1 – děti do 6 let
- 2 – děti 6 – 8 let, které už ovládají abecedu
- 3 – věk 9+

## Pro následující hry platí tato pravidla:

Kartičky s písmeny A, I, O, Y mohou nahrazovat tato písmena s čárkami, tedy Á, Í, Ó, Ý.  
Kartička s písmenem U může nahrazovat písmena prodloužená, tedy Ú, Ů  
Kartička s písmenem E může nahrazovat písmena Ě, ě

## ŘEKNI SLOVO!

**Náročnost:** 1

**Orientační doba trvání:** 15–30 minut

**Vhodné pro:** děti i celou rodinu, kolektivy

**Procvičuje se:** slovní zásoba, rychlost, kreativita, paměť

Na úvod všechny kartičky zamícháme a vyskládáme je do 2–3 sloupečků rubem nahoru. Určete jednoho hráče, který bude „obraceč písmen“, a zároveň bude rozhodčí.

### Hra začínám prvním tahem:

Rozhodčí vezme první kartičku a položí ji lícem nahoru mezi hráče tak, aby ji mohli zároveň spatřit všichni hráči. Úkolem hráčů je vyslovit co nejdříve slovo, které začíná na písmeno na otočené kartičce. Hráč, který správné slovo vysloví jako poslední, tuto kartičku získává a položí si ji před sebe. Cílem hry je „získat“ co nejmenší počet kartiček – trestných bodů. Počet tahů je roven počtu připravených kartiček. Po skončení hry si hráči porovnají sloupečky kartiček, které získali jako trestné body.

### Platí následující pravidla:

**1)** při hře nesmí být vysloveny názvy předmětů nebo zvířat, které jsou zobrazeny na právě otočené kartičce. Hráč, který se nechá strhnout průběhem hry a tento název vysloví, automaticky tah prohrává a „získává“ tuto kartičku jako trestný bod.

**2)** každé písmenko se během hry objeví ve třech tazích. Není dovoleno v jednom kole použít již jednou vyslovené slovo. Toto pravidlo hlídá hráč – rozhodčí.

**3)** Pokud jako poslední vysloví své slovo dva hráči ve stejnou chvíli, následuje „rozstřel“: rozhodčí musí vyslovením slova „rozstřel“ a ukázáním na příslušné hráče dát pokyn, aby tito hráči vyslovili co nejdříve nové slovo podle pravidel. Tím se určí „poslední“ hráč a držitel trestného bodu pro tento tah.

### Tipy pro herní varianty:

**1)** pro úvodní hry ponechejte v platnosti všechny slovní druhy. Pokud jsou hráči již zdatnější školáci, můžeme určit výběr slovních druhů nebo témat, která budou hráči při hře vyslovovat. Například můžete určit, že platit budou pouze podstatná jména. Také můžeme určit výběr slov tématicky: například hrajeme se slovy pouze z přírody (názvy rostlin, živočichů, jejich činnosti atp.) Výběr záleží na vospělosti a zaměření hráčů.

- 2) při malém počtu hráčů (2–3) můžeme omezit počet kartiček (například na polovinu).
- 3) pro hladký průběh hry můžeme před započítím hry vyřadit písmena, která v českém jazyce jsou málo využívaná. Jedná se o písmena X, Y, W, případně další. Tato volba záleží na věku a schopnostech zúčastněných hráčů.
- 4) tuto hru je možné hrát i ve větším kolektivu například 4–10 hráčů. Upozorňujeme, že při větším počtu hráčů je důležitá úloha rozhodčího: doporučujeme, aby v tomto případě rozhodčí nebyl zároveň hráčem, aby se mohl plně věnovat průběhu hry a hodnocení jednotlivých tahů.

## VYTVORĚ SLOVA

**Náročnost:** 1

**Orientační doba trvání:** 10 minut

**Vhodné pro:** děti

**Procvičuje se:** slovní zásoba, rychlost, kreativita, paměť

**Pomůcky:** herní plakáty s políčky, hrací kartičky se všemi písmeny

Připravíme si herní plakát. Na začátek řádku položíme kartičku – písmeno. Úkolem dítěte je pak na řádek dotvořit slovo podle předmětu nebo živočicha, který je na obrázku zobrazen. Můžeme používat pouze písmenka z hromádky. Každé písmenko je v hromádce třikrát. Hra se stává nejzajímavější, když se začíná zásoba písmen vyčerpávat.



**Varianta 1:** úkolem hráče je vytvořit takovou kombinaci slov, která umožní dokončit největší počet slov podle obrázků na jednotlivých kartičkách.

## ABECEDA (pro jednoho hráče)

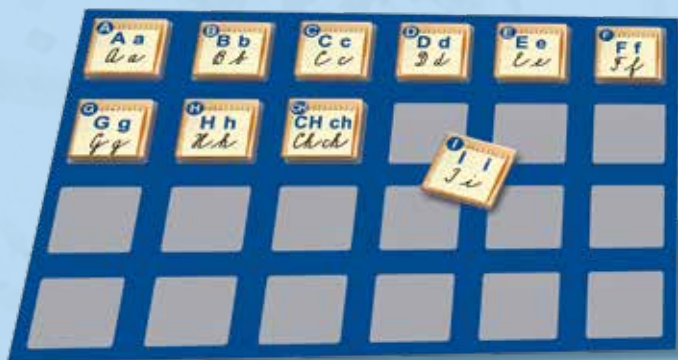
**Náročnost:** 2

**Počet hráčů:** 1

**Doba trvání:** 5–10 minut

**Procvičuje se:** postřeh, znalost abecedy, koncentrace, pozornost

**Pomůcky:** 2 herní plakáty s políčky, hrací kartičky se všemi písmeny



**Postup:** Herní plakáty s políčky položte vedle sebe na stůl a připravte si sadu kartiček se všemi písmeny. Cílem hry je sestavit kompletní řadu písmenek ve správném pořadí české abecedy. Postupně přikládejte jednotlivá písmenka na herní plakát a snažte se ve správném pořadí sestavit celou abecedu. Doporučujeme písmenka přikládat na herní plán tak, abyste je přehledně viděli: písmenka můžete během hry postupně posouvat na správná místa. Protože celá sada obsahuje každé písmenko třikrát, přebytečné kartičky odkládáme mimo hrací plán. Můžeme si vytříděním do tří sad (každá sada obsahuje všechny písmenka abecedy jednou) připravit kartičky pro další hru.

**Vyhodnocení:** celou správnou řadu písmenek seřazenou do abecedy najdete na zadní straně krabice. Jakmile dokončíte řazení písmenek, zkontrolujte si, zda jste řadu – abecedu sestavili ve správném pořadí.

**Tip:** můžete si pomoci stopek na hodinkách či telefonu měřit čas, jaký potřebujete pro sestavení celé řady. Sestavte si v rodině nebo třídě pořadí, kdo z vás má nejlepší čas.

## ABECEDA

**Náročnost:** 2, 3

**Počet hráčů:** 2–3

**Doba trvání:** 15–30 minut

**Procvičujte se:** postřeh, rychlost, koncentraci, pozornost

**Pomůcky:** 4 až 5 herních plakátů s políčky, kompletní sada hracích kartiček se všemi písmeny. Tyto hrací kartičky musíme před započítím hry vytřídit do tří sad: každá sada obsahuje kompletní řadu písmenek od A do Ž.

Poznámka: pro toto třídění můžeme použít předchozí hru ABECEDA (pro jednoho hráče)

**Postup:** Pro každého hráče připravte vždy 2 herní plakáty s políčky a jednu sadu kartiček se všemi písmeny. Kartičky si každý hráč před sebou položí lícem dolů a zamíchá. Nejstarší hráč hru odstartuje a všichni se snaží postupným obracením svých kartiček sestavit správně celou abecedu. Během hry mohou hráči kartičky posouvat a přeskládat, vždy podle toho, jaké kartičky mají k dispozici. Cílem hry je sestavit správnou řadu kartiček – abecedu. Vítězí nejrychlejší hráč, pokud je pořadí správné (viz kontrola na zadní straně krabice). Pokud budete hrát hru o více kolech, určete si systém bodování (např. 5-3-1 podle dosaženého pořadí) a cílový počet bodů, který musí vítězný hráč dosáhnout.

**Varianta 1:** Kartičky můžete ponechat lícem nahoru a zamíchat je. Získáte jednodušší variantu hry. Každý hráč má svou sadu kartiček.

**Varianta 2:** Všechny kartičky smíchejte uprostřed mezi hráči a herními plakáty. Hráči hledají písmenka ze všech karet a skládají abecedu na svých herních plánech. Nezáleží na motivu kartičky, musí být dodrženo pouze správné pořadí abecedy podle písmenek v horních rozích kartiček. Vítězí nejrychlejší hráč, pokud je pořadí správné (viz kontrola na zadní straně krabice).

**Varianta 3:** Kartičky skládejte v opačném pořadí, vytvářejte tedy řadu od Ž do A.

## HLEDEJ SLOVA

**Náročnost:** 2–3

**Počet hráčů:** 2

**Doba trvání:** 10–30 minut

**Procvičujte se:** slovní zásoba, logické myšlení, představivost

**Pomůcky:** herní plakát s políčky, hrací kartičky se všemi písmeny, tabulka, křída, vyřadte X, Y, W. Případně můžete tyto kartičky ponechat ve hře a stanovit, že tyto kartičky budou mít funkci žolíka: tzn., že ve hře mohou nahradit potřebné písmenko.



**Postup:** Hráči se dohodnou, kdo začne. Jeden zadává slovo a druhý slovo hledá. Každý hráč má před sebou herní plakát. Cílem hry je hledat čtyři slova, která se skládají z písmen, která



máme k dispozici na herních kartičkách. Během jedné partie je možné zadávat a hledat vždy jedno slovo se třemi písmenky, jedno slovo se čtyřmi písmenky, jedno slovo s pěti písmenky a jedno slovo se šesti písmenky. Pořadí slov podle počtu písmenek je libovolné a záleží na hráčích. Na herní plakát soupeře položí první hráč kartičku s počátečním písmenem a posledním písmenem hádaného slova. Toto slovo napíše na tabulku, kterou pak otočí textem dolů. Mezi kartičkami je volný prostor podle počtu písmen, které je potřeba doplnit. Druhý hráč začne dobře mířenými dotazy hádat slovo, které hledá. První hráč může odpovídat pouze ano nebo ne. Není dovoleno používat otázky typu: „Obsahuje slovo písmenko A?“ Hádající hráč postupně dokládá na herní plán písmenka – kartičky podle toho, jak vyhodnotí odpovědi soupeře na své otázky. Jakmile slovo uhodne, získává hráč stejný počet bodů, z kolika písmenek je slovo sestaveno. Vzniklé slovo zkontrolujeme otočením tabulky s napsaným textem. Úlohy se vystřídají, slovo navrhne druhý hráč přiložením prvního a posledního písmena na hrací plán soupeře. Nyní se vyptává a hledá slovo první hráč. Jakmile slovo uhádne, opět přiloží kartičky – písmenka na herní plakát. Hra pokračuje opět výměnou rolí. Za uhodnuté slovo získává hráč bod. V průběhu hry hráči mohou použít pouze hrací kartičky – písmenka, která jsou k dispozici: každé písmenko se vyskytuje třikrát. Použitá písmenka hráči musí bedlivě sledovat. Hráč, který zadává hádané slovo a použije již vyčerpané písmenko, odevzdává jeden svůj bod soupeři.

### Platí pravidla:

**a)** každý hráč zadává během hry čtyři slova a čtyři hádá. Každé písmeno může být použité pouze 3x jak pro úvod a zakončení slov, tak pro použití uprostřed slov.

**b)** Každé písmeno může být použité pouze 3x. Toto pravidlo mějte na paměti při vymýšlení slov: nejčastěji používané samohlásky „A“ a „O“ si při vymýšlení nevyplývejte hned na počátku hry.

**c)** pokud se rozhodneme použít kartičky X, Y, W jako žolíky, pak při dotvoření slova nejsou kartičky – žolíci započítávány do celkového součtu bodů. V této herní variantě přestává platit předchozí pravidlo b), tzn. že hráči mohou zadávat slova i s písmenky, která již byla v předchozích tazích třikrát použita.

**d)** můžeme hru zjednodušit tím, že určíme, jaká slova se mají hádat. Například, že to jsou rostliny, zvířata nebo předměty z hrací místnosti atp.

## HÁDEJ SLOVA / ŠIBENICE / OBĚŠENEC

**Náročnost:** 2, 3

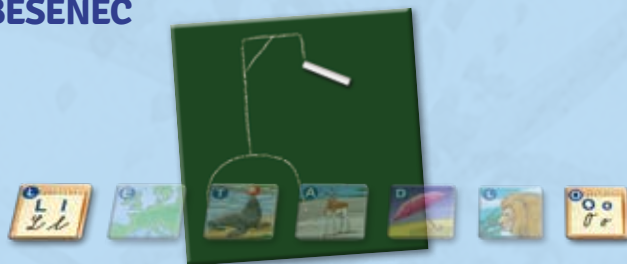
**Počet hráčů:** 2

**Doba trvání:** 10–30 minut

**Procvičuje se:** slovní zásoba, dlouhodobá paměť, logické myšlení

**Pomůcky:** herní plakát s políčky, hrací kartičky se všemi písmeny, tabulka, křída. Herní plakáty můžeme

na sebe navázat tak, aby řada písmenek byla delší (dva herní plakáty umožní řadu 12 písmenek, tři herní plakáty umožní extrémně dlouhou řadu 18 písmenek)



**Postup:** Zadáme téma a jeden z hráčů si promyslí konkrétní slovo (např. téma je rostlina a slovo, které budeme po písmenkách odkrývat, bude KOPRETINA). Na herní plakát umístí hráč, který slovo vymýšlí, první a poslední písmenko. Mezi nimi vynechá tolik políček, kolik je zbývajících písmen hádaného slova. Druhý z hráčů pak hádá jedno písmenko. Pokud se ve slově vyskytuje, najde kartičku s tímto písmenkem a položí ji na odpovídající místo. Pokud se písmeno ve slově nevyskytuje, křídou namaluje na tabulku základnu – kopec pod šibenicí. Pokud slovo uhodnuté písmenko obsahuje vícekrát, doplní se na všechny odpovídající pozice

ve slově. Postupně se odhaluje hádané slovo. Při neúspěšných dotazech na písmenka přibývají části šibenice a postavy. Pokud si je hráč, který slovo hledá, jistý, že již slovo ví, i když ještě nejsou všechna písmena doplněna, může říci řešení nahlas a získává tak vítězný bod. Pokud se mylí, bod získává protihráč. Hra trvá do uhodnutí slova nebo do chvíle, kdy je je šibenice s postavou dokreslena. Hru můžeme opakovat s dalším slovem tak dlouho, dokud to účastníky ještě baví.

**Tip:** Pro ulehčení orientace účastníků můžeme na dolní části herního plakátu pokládat kartičky s písmeny, která už byla zvolena, ale v daném slově se nevyskytují.

**Varianta 1:** Některá písmenka můžeme předem vyplnit na odpovídající místa, tím snížíme obtížnost hry.

**Varianta 2:** Můžeme doplňovat písmenka nejen do jednotlivých slov, ale i do různých slovních spojení (např. KOPRETINA BÍLÁ).

## NA SMOLAŘE

**Náročnost:** 2

**Orientační doba trvání:** podle chuti hráčů pokračovat ve hře

**Vhodné pro:** děti i dospělé, skupiny

**Procvičuje se:** slovní zásoba, kreativita

**Pomůcky:** herní plakáty s políčky, hrací kartičky se všemi písmeny, tabulka, křída

**Postup:** Jeden z hráčů vysloví libovolné písmeno a položí kartičku s tímto písmenem na plakát. Jeho soused přidá další, ale jen takové, aby obě písmena spolu dávala začátek nějakého slova. Následující hráči přikládají další písmena a to tak, že každý, přidá-li své písmeno, musí mít na mysli nějaké určité slovo (hraje se pouze s podstatnými jmény v 1. pádě jednotného čísla), které z dosud vyslovených písmen může vzniknout. Kdo položí písmeno, jímž je ukončeno slovo, počítá si trestný bod. Na příklad u slova SMRK je první písmeno S, druhé je M atd. až poslední je písmenko K. Ten, kdo se první stává smolařem, vypadává ze hry. Zvítězí ten, kdo má ve finálovém utkání posledních dvou hráčů nejméně trestných bodů. Trestné body se zapisují i v případě, že se nedá pokračovat v tvorbě slova. Třeba k písmenům Ž, Á, B připojí Z. Ten, který po něm přichází na řadu, se jej může zeptat, jaké slovo měl na mysli. Nedokáže-li ten, který Z navrhl, říci slovo začínající na ŽÁBZ (takové slovo neexistuje!), píše si trestný bod. Další hráč pak začíná nové kolo libovolným písmenem. Trestný bod dostává i ten, kdo se ptá předchozího hráče, co měl na mysli, ale dostane správnou odpověď. Například ptá-li se hráče, který k písmenům Ž, Á, B připojil R, co tím myslel, a ten mu odpoví ŽÁBRY.

**Varianta 1:** hru hrajte s jiným předem určeným slovním druhem, např. přídavná jména, slovesa atd.

## MALÁ KŘÍŽOVKA

**Náročnost:** 3

**Orientační doba trvání:** 30 minut

**Vhodné pro:** děti i dospělé, skupiny

**Procvičuje se:** slovní zásoba, kreativita, rychlost

**Pomůcky:** herní plakáty s políčky, hrací kartičky se všemi písmeny, tabulka, křída na zapisování

**Postup:** Hráči se dohodnou na délce slova, např. 4 písmena. Podstatné jméno Smrž? No, dobře. Pak si na herní plakát napište (pokládáte kartičky s písmenky) jednotlivá písmena pod sebe a následně stejná písmenka naskládáte od spodu nahoru. Vzniknou dva sloupce písmenek v opačném pořadí.

• s ž (smrž, soutěž)

- m r (mramor, mor, motor)
- r m (rám, rozum)
- ž s (žas, životopis)

Určený hráč vymyslí slovo, které začíná a končí některou dvojicí písmen. Ale neřekne ho! Vysloví jen popis slova, jeho definici. Například u slova SOVA řekne noční pták. Stejným způsobem je používán u křížovek. Podle této definice musí ostatní hráči přijít na to, které slovo si hráč myslí. Pakliže slovo někdo uhodne, dostanou oba hráči (ten, kdo slovo vymyslel a ten, kdo je uhodl) jeden bod. Jestliže slovo nikdo neuhodne, získá hráč (ten, kdo slovo vymyslel) body dva. Definice však musí být správné. Jinak se mu naopak jeden bod strhne. Pro zápis bodů můžeme opět používat tabulku a křídlo.

## PŘESMYČKY

**Náročnost:** 3

**Počet hráčů:** 2

**Orientační doba trvání:** 30 minut

**Vhodné pro:** děti

**Procvičuje se:** znalost českých měst, případně znalost jiných slov (pojmu), které potřebují hráči v dané chvíli procvičit, postřeh, rychlost

**Pomůcky:** tabulka, křída, nebo herní plakát, kartičky

**Postup:** Dospělý nebo starší dítě napíše na tabulku některé z těchto 20 slov: 1. RAPAĤ, 2. BORN, 3. PETLICE, 4. ŃLZPE, 5. PEKÍS, 6. ČEBŘÍŤ, 7. CHÁOND, 8. ORSTVAA, 9. ÍSÚŤ, 10. VIJAHAL, 11. BORÁT, 12. RŘOVEP, 13. JOOMNZ, 14. BŃŘŤEO, 15. MUŠPRKE, 16. ČÍNJI, 17. KŠVOVY, 18. OOCMLU, 19. AEIU ECBPRD, 20. CRBLIREE.

Pak vysvětlíte, že se přeskupením písmen z každého nesrozumitelného slova vznikne název města. Děti luští město a ten, kdo správně odpoví, získává bod. Kdo naopak odpoví špatně, má trestný bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

(Správné znění: 1. Praha, 2. Brno, 3. Teplice, 4. Plzeň, 5. Písek, 6. Třebíč, 7. Náchod, 8. Ostrava, 9. Ústí, 10. Jihlava, 11. Tábor, 12. Přerov, 13. Znojmo, 14. Třeboň, 15. Šumperk, 16. Jičín, 17. Vyškov, 18. Olomouc, 19. Pardubice, 20. Liberec)

**Varianta 1:** vyberte jinou skupinu slov a hrajte popsaným způsobem, např. ovoce, zvířata v ZOO, domácí zvířata, jména oblíbených filmových postav, atd.

**Varianta 2:** můžeme použít herní plakáty a kartičky, ze kterých si zadání (slova v zašifrovaném tvaru) skládáme. Tato varianta je pro hráče jednodušší, mohou si písmenka – kartičky přeskupovat, až najdou hledané slovo.

## SLOVA KONČÍCÍ NA ...

**Náročnost:** 2

**Orientační doba trvání:** 20 minut

**Vhodné pro:** děti, skupiny

**Procvičuje se:** slovní zásoba, rychlost, kreativita

**Pomůcky:** herní plakáty s políčky, hrací kartičky se všemi písmeny, tabulka, křída

**Postup:** Na herní plakát položte kartičky, které tvoří koncovku slov (např. –dlo, –tika, –ička, –íče, –ů). Děti sedí v kruhu a mají za úkol říkat slova, jež končí určenou koncovkou. Každý vysloví slovo, které ještě nikdo neřekl a ukáže na někoho dalšího. Ten má stejný úkol jako jeho předchůdce. Neodpoví-li do 10 vteřin, nebo bylo-li slovo již vyřčeno, vypadává. Kdo se udrží ve hře nejdéle, vyhrává.

**Varianta 1:** pro zkušenější hráče zkratě čas na vyřčení slova

## SESTAVTE VĚTU

**Náročnost:** 2

**Počet hráčů:** 2 a více

**Orientační doba trvání:** 20 minut

**Vhodné pro:** děti

**Procvičuje se:** slovní zásoba, rychlost, kreativita

**Pomůcky:** herní plakáty s políčky, hrací kartičky se všemi písmeny, tabulka, křída

**Postup:** Na herní plakát položte 5 různých písmen. Kdo z hráčů nejrychleji sestaví větu o 5 slovech, která budou začínat danými písmeny, získává bod. Slova musí mít ve větě v tom pořadí, v jakém rozhodčí hry poskládal písmena na herní plakát. Věta musí mít přirozený slovosled a logický smysl. Hráči si nejdříve v duchu celou větu sestaví. Nedoporučujeme vykřikovat věty bez rozmyslu. Za špatně vystavěnou větu nebo nedokončenou větu se chybujícímu hráči bod odebrává. Pro záznam bodů opět použijeme tabulku a křidu. Ve hře pokračujeme, dokud některý z hráčů nedosáhne stanovený počet bodů a vyhrává.

**Varianta 1:** pro zkušenější hráče použijte více písmen a tvořte delší věty.

## PROCVIČOVÁNÍ ČESKÉHO JAZYKA A GRAMATICKÝCH JEVŮ

### Hrátky s písmenky

Kartičky rozřídí na souhlásky a samohlásky. Najdi tvrdé, měkké a obojetné souhlásky

**Tvrdé:** h ch k r d t n

**Měkké:** ž š č ř c j ď ť ň

**Obojetné:** b f l m p s v z

Z kartiček vytřídí písmena O U, A U a s těmito dvojhláskami vytvářej slova

Např. doupě, klouzat, houpat

Pozn. O dvojhlásku se nejedná, když O a U patří do různých slabik

Např. po-u-smát se

Dvojhlásky AU a EU

Máme také dvojhlásky AU a EU, vyskytují se v citoslovcích a slovech přejatých

Např. mňau, pau-za, eu-ro

### Vyjmenovaná slova

Z kartiček skládej vyjmenovaná slova a tím si je procvičuj.

#### Vyjmenovaná slova po B:

být, bydlit, obyvatel, byt, příbytek, nábytek, dobytek, obyčej, bystrý, bylina, kobyla, býk, Přebyslav

(bych, bys, by, abych, aby, kdyby, bývalý, starobylý, obývat, živobyť, odbyt, odbýt, pozbyt, úbytek, zbytek, přebytek, zabývat se, dobyvatel, obývat, obydlí, bydlo, bydliště, bytost, bytelný, bystřina, býložravec, babyka, Hrabyně, Bydžov, Zbyněk, Zbyslav)

#### Vyjmenovaná slova po L:

slyšet, mlýn, blýskat se, polykat, plynout, plývat, vzlykat, lysý, lýtko, lýko, lyže, pelyněk, plyš (slyšitelný, mlynář, blýskavice, blyštět se, zalykat se, vzlykot, vyplývat, oplývat, plynulý, plyn, rozplynout se, plytký, lysina, vlys, slynout, Volyně, Lysolaje, lysá)

### **Vyjmenovaná slova po M:**

my, mýt, myslit, mýlit se, hmyz, myš, hlemýžď, mýtit, zamykat, smýkat, dmýchat, chmýří, nachomýtnout se, Litomyšl  
(mycí, myčka, umyvadlo, mýdlo, mydlit, mýval, mysl, vymyslet, myšlenka, úmysl, smysl, průmysl, myslivec, myslivna, omyl, myšák, mýto, mýtina, vymykat se, výmyk, přimykat, smyk, smyčec, smyčka, průsmyk, dmychadlo, sumýš, mys, Přemysl, Kamýk)

### **Vyjmenovaná slova po P:**

pýcha, pytel, pysk, netopýr, slepýš, pyl, kopyto, klopýtat, třpytit se, zpytovat, pykat, pýr, pýřit se, čepýřit se  
(pyšný, pýchavka, přepych, pytlák, ptakopysk, třpytka, nevyzpytatelný, pýří, Spytihněv)

### **Vyjmenovaná slova po S:**

syn, sytý, sýr, syrový, sychravý, usychat, sýkora, sýček, sysel, syčet, sypat  
(synovec, zlosyn, sytost, nasýtit, syreček, sýrárna, syrovátka, zasychat, zasychat, sykot, nasypat, sypký, zásyp, násyp, sypek, osypaný, Bosyně, Sychrov, Syslov)

### **Vyjmenovaná slova po V:**

vy, vysoký, výt, výskat, zvykat, žvýkat, vydra, výr, vyžle, povyk, výheň  
a slova s předponou vy-, vý  
(Vysočina, vyšší, výška, povýšit, zvýšit, převyšovat, zvyk, zvyklost, návyk, zlozvyk, obvyklý, žvýkačka, přežvýkavec, vykat, cavyky, Vyškov, Výtoň, Vyšehrad, Vysočany)

### **Vyjmenovaná slova po Z:**

brzy, jazyk, nazývat, Ruzyně  
(jazýček, jazykověda, vyzývat, ozývat se)

## **HOMONYMA**

Zamysli se a z kartiček tvoř homonyma, neboli slova souzvučná, která stejně znějí, ale jsou různého původu i významu. Popiš význam všech variant.

Např. jeřáb (strom, pták, stroj), servis (autodílna, podání při míčových hrách, jídelní soubor)

## **SYNONYMA**

Zamysli se a z kartiček tvoř synonyma, neboli slova souznačná, která mají různou formu, ale stejný nebo podobný význam.

Např. pěkný – hezký, branka – gól, kůň – oř

## **ANTONYMA**

Zamysli se a z kartiček tvoř antonyma, neboli slova opačného významu, která označují jevy stejného druhu, ale opačných vlastností.

Např. spát – bdít, ticho – hluk, každý – žádný

Někdy antonyma tvoříme pomocí předpon ne-, bez-

Např. rovný – nerovný, nadějný – beznadějný

## **DOPLŇUJ PŘEDPONY**

Předpona je část slova, která stojí před kořenem na začátku slova a mění jeho význam, nemění však jeho slovní druh.

Najdi slovo, ke kterému budeš moci přidávat předpony a tvoří slova s novým významem.

Např. pře- stavba, vý- stavba, zá- stavba, nad- stavba

## POUŽITÍ PÍSANKY

Pro procvičování psaní písmenek použijte tu část tabulky, kde jsou nakresleny řádky. Zadní část tabulky můžete používat pro zaznamenávání bodů pro zúčastněné hráče při všech hrách.



# ABECEDA – jednotlivá písmenka a říkanky

## A



Dvě čárky nahoře spojím  
a mezi ně linku vpojím.  
Tak začíná abeceda,  
vždyť to není žádná věda.

## B



K čárce přidám malá bříška,  
naučím se to do zítřka.  
Pak babičce budu psát,  
protože ji mám tak rád.

## C



Protože jsem správný kluk  
nakreslím „C“ – malý luk.  
Až vyrostu, dnes už vím,  
střílet se z něj naučím.

## Č



Kreslím „C“ a nad ním háček,  
vypadá jak malý ptáček.  
Nebojte se, milé děti,  
písmeno „Č“ neuleť!

# D



*Dělám čárku, na ní břicho,  
soustředím se, buďte ticho!  
Až se vrátím z procházky,  
přimaluji obrázky.*

# E



*„E“ je jako hřeben malý,  
co mu zuby vypadaly.  
Asi si je čistil málo,  
mnoho mu jich nezůstalo.*

# F



*Jeden zloděj za chvíličku,  
uloupil Ěčku nožičku.  
Jen se neboj, nic to není,  
zloděj půjde do vězení.*

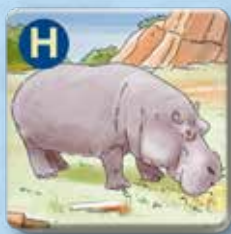
# G



*„G“ je luk a nožička,  
nebo malá seslička.  
Mnoho slov však na „G“ není,  
neodradí mě to od učení.*



# H



Písmenko „H“, to je prima,  
postýlku mně připomíná.  
Dvě čárky a jedna linka,  
v postýlce se dobře spinká.

# CH



„C“ a „H“ psát těžké není,  
spojením se tak v „CH“ změní.  
Jen si musím pozor dát,  
až ho budu doma psát.

# I



Jednu čárku udělám,  
písmenko v ní poznávám.  
Íčko, to je lehké psát,  
umí ho i kamarád.

# J



Pěkný háček na ryby,  
namaluji bez chyby.  
Opatřím si udičku,  
třeba chytím rybičku.

# K



„K“ se píše jako „I“,  
jenom zobák dokreslí.  
Žádný pták to ale není,  
v písmeno se rychle změní.

# L



Když čárky a linky spojíme,  
tak písmenka „L“ stvoříme.  
Jsou to malé židličky,  
kterým chybí nožičky.

# M



Nakreslím si harmoniku,  
písmeno „M“ už mám v mžiku.  
Chtěl bych na ni zkusit hrát,  
ale musím ještě psát.

# N



Tři čárky si spolu spojím,  
možná se i trošku bojím,  
abych je hezky maloval,  
v písmenko „N“ spojoval.

# O



*Maluji si obláček,  
spíš placatý koláček.  
Práci mi to velkou dalo,  
ruku mi to unavilo.*

# P



*Kreslím čárku, břicho na ní,  
pomalu jde na mě spaní.  
Ještě chvíli budu psát  
a pak půjdu rychle spát.*

# R



*Písmeno „R“ zkusím psát,  
musím si s ním chvíli hrát.  
Nejdřív čárku, břicho, nožku,  
už ho umím aspoň trošku.*

# Ř



*Říci „Ř“ to mi dá fušku,  
do ruky si беру tužku.  
Jednodušší je ho psát,  
stačí háček nad „R“ dát.*

# S



Na zahradě leze had,  
učím se ho malovat.  
A když hada k hadu dám,  
už nebude v trávě sám.

# Š



Znovu kreslím hada v trávě,  
korunku však dostal právě.  
Je to totiž hadí král  
a písmenem „Š“ se stal.

# T



Stoleček si udělám  
a písmeno „T“ už mám.  
Písmena se učím rád,  
proto budu pilně psát.

# U



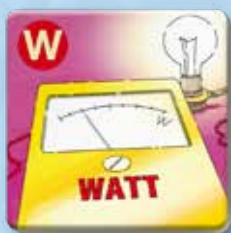
Dolíček si udělám,  
písmeno „U“ dobře znám.  
Namaluji údolí,  
ruka, ta mě nebolí.

# V



Dvě čárky si dole spojím,  
že přetáhnu, se trochu bojím.  
„V“ jsou kornouty na zmrzlinu,  
pro celou moji rodinu.

# W



Vedle sebe dvě „V“ stojí,  
v dvojité „W“ se tak spojí.  
Na „W“ zatím slova neznám,  
až vyrostu, tak je poznám.

# X



Přeškrtavám nožkou nožku,  
usmívám se přitom trošku.  
Nedá mi to velkou práci,  
„X“ si škrtavám pro legraci.

# Y



Na „I“ si „V“ stoupnout chtělo,  
pak se jim to zalíbilo.  
Sluší jim to jako hrom,  
z těch dvou vznikl Ypsilon.

Z



*I když se bouřky trošku bojím,  
v blesk tři čárky lehce spojím.  
Je to „Z“ a bouřka není,  
v krásný den se dnešek mění.*

Ž



*Nad „Z“ háček namaluji,  
písmeno „Ž“ pojmenuji.  
Písmena už všechna znám,  
teď budu číst knížky sám.*

## Multi-trio LES



Soubor 14 her (LOTO-TRIO, PEXETRIO, MULTI-TRIO, CHMATAVKA, Kvízové otázky atd) ve 38 herních variantách, ve kterých se hráči naučí poznávat lesní faunu a flóru. Velký plakát všech zvířat a rostlin, bohatá encyklopedie o všech zvířatech a rostlinách. Pro hráče od 3 do 99 let, počet hráčů od 1 až 6, některé varianty jsou vhodné i pro kolektiv až 20 hráčů.

**Obsahuje:** 72 herních kartiček: 48 kartiček – 16 trojic se zvířaty, 24 kartiček – 8 trojic s rostlinami  
Plakát LESA – velký herní plán (rozměr 66 x 46 cm)  
12 velkých LOTO trio karet pro různé herní varianty, hrací kostku, podrobný návod na všechny herní varianty, vzdělávací kvíz, encyklopedii zvířat a rostlin

## Multi-trio Dopravní značky



Multi trio DOPRAVNÍ ZNAČKY je soubor her pro poznávání základních dopravních značek a jejich výklad pomocí her Pexetrio a jejich herních variant pro hráče od 3 do 99 let, počet hráčů od 1 až 6, některé varianty jsou vhodné i pro kolektiv až 20 hráčů.

Soubor her je doplněn o velký herní plán dopravního hřiště, kde si hráči mohou pomocí figurek chodců, cyklistů nebo motorových vozidel zkusit pravidla, která dopravní značky předepisují na konkrétních případech.

Hra obsahuje podklady pro test 15 dopravních situací, které se děti musí učit již v raném věku jako chodci nebo cyklisté.

**Obsahuje:** 24 dopravních značek, (72 kartiček), 8 figurek chodců, cyklistů a motorových vozidel  
Herní plány (4 ks) pro herní varianty LOTO trio  
Herní plán Dopravního hřiště pro testování různých dopravních situací  
Herní plány (8 ks) pro Dopravní testy  
Podrobný návod pro všechny herní varianty  
pro věk 4–5 let: herní varianty pro první seznamování se s dopravními značkami (LOTO trio)  
pro věk 4–5 let: herní varianty pro první seznamování se s dopravními značkami a jejich významem (Pexetrio)  
pro věk 5–7 let: herní varianty pro první cestování na plánu pomocí dopravních značek  
pro věk 6–8 let: herní varianty pro dopravní testy a jejich vyhodnocování, podklady pro dopravní výchovu



# ABECEDA

ilustrace: Josef Fraško  
grafická úprava: Jaime Zabala  
sazba, předtisková příprava: Vladimír Ludva  
spolupráce na části hrátky s písmenky: Mgr. Jana Jarušková

© Betexa CZ 2021

[www.pexetrio.cz](http://www.pexetrio.cz)  
[www.efko.cz](http://www.efko.cz)