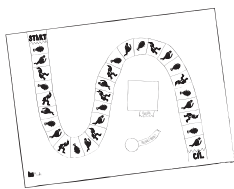


ZAHRAJ SI

LIDSKÉ TĚLO



► herní plán



► 4 hrací figurky



► přesýpací
hodiny



► 175 hracích
kartiček



► 3 barevné fixky

Jak vyrobit hru

1. Rozstříhej kartičky dle vyznačených čar.
2. Dokresli herní plán podle své fantazie - můžeš třeba nakreslit, co si představíš, když se řekne Lidské tělo...
Můžeš taky kartičkám dokreslit druhou stranu.

Tip pro náruživé hráče:

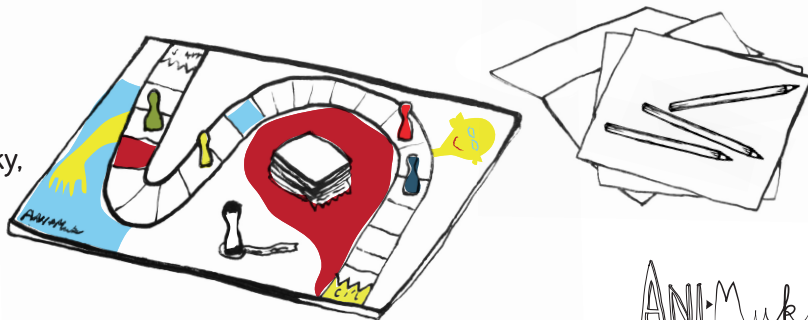
Kartičky si můžeš snadno dovyrobiť a mít tak zásobu! Stačí nastříhat tvrdší papír na kartičky podobného formátu, vymyslet vlastní slova a obodovat je - nezapomeň, že téma je „Lidské tělo“!

Tip pro rodiče menších dětí:
Projděte s dítětem kartičky a slova, která nepřečte, společně namalujte. Doporučujeme v tomto případě hrát s kartičkami za jeden bod.



Než začnete hrát

1. Na stůl připrav, kromě herního plánu, papíry, tužky, hrací figurky, přesýpací hodiny a kartičky (ty dej na hromádku tak, aby slova nebyla vidět).



ANIMuk

Symbyly na herním plánu



Pantomima - slovo musíš předvést, ale nesmíš přitom promluvit ani vydávat zvuky, můžeš ukazovat na části svého těla, příp. použít k ukázce některé předměty.



Vysvětlování - musíš slovo popsat, aniž bys jej vyslovil/a (můžeš např. říct, k čemu je dobré, na co se používá, jak vypadá). Můžete se také domluvit, že nesmí být řečen kořen slova - např. nemocnice - nemoc)



Kreslení - kresba nesmí obsahovat písmena ani číslice, nesmíš mluvit ani gestikulovat (např. přikyvovat).

Pravidla

Znáš Aktivitu?
Pravidla jsou jím
podobná!

1. Všichni hráči se postaví na políčko Start - před zahájením hry si dohodnou pořadí.
2. Hráč si vezme kartičku se slovem, přečte si ji a v prvním kole si může vybrat způsob, jak slovo znázornit - pantomimou, vysvětlováním anebo kreslením. Další kola se už řídí symbolem na políčku, kde stojí (viz Symbyly na herním plánu výše)
3. Na objasnění slova má hráč 1 minutu - jedno přesypání hodin. Ostatní hádají, jaké slovo má hráč na kartičce. Pokud někdo z protihráčů ve stanoveném čase slovo uhodne, posouvá se hráč o počet políček uvedených u slova na kartičce. O jedno políčko dopředu se také posouvá protihráč, který slovo uhodnul jako první. Pokud slovo ve stanovém čase nikdo neuhodne, neposouvá se žádný z hráčů.
4. Použitou kartičku odložte bokem a na tahu je další hráč. Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů dopraví svou figurku do cíle a vyhrává.

► během objasňování slova se nenech rušit a přikývni až ve chvíli, kdy někdo řekne správnou odpověď