

Tünde Berta

Logické spoločenské hry

© Tünde Berta, 2019

Jazykový lektor: PaedDr. Tamás Varga

Odborní lektori: RNDr. Árki Zuzana, PhD

Mgr. Jaruska Ladislav, PhD

Vydal: Inštitút pre inováciu vzdelávania a Rotary Club Komárno

Palatínova 36A, 94501 Komárno



Partnerséget építünk



Európai Regionális Fejlesztési Alap

Realizované v rámci projektu KIP on Learning číslo SKHU/1601/4.1/172 uskutočneného v rámci programu spolupráce Interreg V-A Slovensko – Maďarsko

The content of this publication does not necessarily represent the official position of European Union.

www.skhu.eu

ISBN 978-80-972934-5-1

Tünde Berta

Logické spoločenské hry

Rozvíjanie myslenia pomocou logických spoločenských hier

2019

Obsah

Obsah.....	5
Úvod.....	7
Hra ako súčasť života ľudí.....	8
Úvod do sveta logických stolových hier	12
Hry s umiestňovaním figúrok	14
1. Hra: MODRÝ NÍL	16
2. Hra: PALIČKOVÝ HAD	19
Stolové hry zamerané na obsadzovanie oblasti.....	21
3. Hra: BRITISH SQUARE (Pes a mačka)	22
4. Hra: PALIČKY alebo ČIARKY	24
Tic-Tac-Toe – Piškvorky a podobné hry.....	26
1. Hra: TIC-TAC-TOE	28
2. Hra: PIŠKVORKY	31
3. Hra: PADAJÚCE PIŠKVORKY (CONNECT 4)	33
4. Hra: POSÚVACIE PIŠKVORKY	34
5. Hra: QUARTO	35
Mlyn	38
1. Hra: KLASICKÝ MLYN	40
2. Hra: JEDNODUCHÝ MLYN	45

3. Hra: RÍMSKY KRUHOVÝ MLYN	48
4. Hra: SHISIMA	49
5. Hra: MU-TORERE	50
6. Hra: MAĎARSKÝ MLYN.....	52
MANCALA - KALAH.....	54
Hra: MANCALA – KALAH	57
Hry s posúvaním figúrok alebo s výmenou miesta - Halmy	63
1. Hra: HALMA PRE JEDNÉHO HRÁČA	65
2. Hra: KLASICKÁ HALMA PRE 2 HRÁČOV	69
3. Hra: HALMA PRE 4 HRÁČOV.....	71
4. Hra: HVIEZDICOVÁ HALMA (Čínska dáma).....	72
1. Hra: DÁMA (Klasická dáma).....	78
2. Hra: MEDZINÁRODNÁ DÁMA	82
3. Hra: PRASTARÁ DÁMA (ALQUERQUE).....	86
Logické hry – skladačky.....	89
1. Hra: TANGRAM.....	91
2. Hra: PENTOMINO.....	95
3. BLOKUS.....	99
Odporúčaná literatúra:.....	102
Zoznam použitej literatúry	103
Príloha	105

Úvod

„Najlepšia vec v živote je hra.“

(Deväťročný Tomáš)

„Celá podstata ľudskej kultúry je založená na schopnosti človeka hrať sa. Tvorivá činnosť človeka prameniaca v hraní, vytváranie, premýšľanie o hre a učenie sa z hry je základom našej kultúry.“ (Robert Fisher)

Hra je hlavnou činnosťou človeka v detstve, keď hrou môže byť takmer čokoľvek. V ideálnom prípade je hra činnosť aj pôžitok, ako aj príležitosť pre dieťa na spoluprácu, argumentáciu, výmenu názorov, bádanie, hľadanie riešenia a vyriešenie konkrétneho problému. V hre dieťa prežíva radosť z toho, že veci ovláda. Počas hry sa môže naučiť veci, ktoré by sa nenaučilo nikde inde.

Snáď každý z nás už zažil, alebo stále zažíva radosť a vzrušenie pri hrách ako sú kartové hry, šachy, dáma, Človeče nehnevaj sa... Prvotným prínosom hier rozvíjajúcich myslenie je, že vzbudzujú záujem detí a motivujú ich k mysleniu a činnosti.

Cieľom predloženej knihy je ponúknuť čitateľovi takú zbierku logických stolových hier, v ktorej si každá veková kategória môže nájsť pre seba vhodnú motivujúcu logickú hru. Výberom hier som sa snažila zahrnúť čo najširšiu škálu hier a predstaviť čo najviac typov hier a rôznych typov herných stratégií. Všetky hry sú vhodné na začlenenie do školských aktivít, spôsob a aplikácia hier do vyučovacieho procesu závisí len od fantázie a tvorivosti pedagóga. Štruktúra zbierky je jednoduchá, aby sa v nej rodič, dieťa a aj pedagóg ľahko orientovali. V záujme bezproblémovej prípravy stolových hier sme v prílohe zbierky uviedli šablóny, pomocou ktorých je možné hry ihneď aj vyskúšať.

Prajem Vám príjemnú zábavu! Bavte sa hrou!

Autorka

Hra ako súčasť života ľudí

Hra je základným vzorcom kultúry, je tak stará ako samotné ľudstvo. Bola prítomná už v prvých obdobiach histórie ľudstva, o čom svedčia rôzne historické nálezy a jaskynné kresby. Spoločenské hry sú dodnes prítomné v živote detí aj dospelých. Ak sa hlbšie zamyslíme, uvedomíme si, že náš celý život je vlastne jedna veľká hra. Počnúc jednoduchou hrou batoliat, ktoré sa snažia hravo opakovať formy prejavov vnímaných okolo seba, cez učenie sa detí až po voľnočasové aktivity dospelých... Hra nás sprevádza celým životom.

Ale prečo je vlastne vhodné a prečo je potrebné hrať spoločenské hry?

Spoločenské hry okrem toho, že prinášajú radosť a zábavu, majú aj zásadný vplyv na rozvoj osobnosti. Na prvý pohľad sa ani nezdá, aký obrovský prínos má hra tak pre deti ako pre dospelých.

1. Spoločenská hra je vynikajúcou príležitosťou na osvojenie sociálnych návykov

Spoločenská hra je taká forma sociálnej činnosti, ktorá prispieva k rozvoju schopností nevyhnutne potrebných ku každodennému životu. Učíme sa a precvičujeme, že sa treba deliť, vyčkať kým sa dostaneme na rad, spolupracovať s ostatnými a byť férový. Počas hry sa môžeme poučiť z vlastných chýb a naučíme sa aj prijať prehru alebo neúspech. Stolové spoločenské hry budujú v človeku pozitívny prístup k ostatným, rozvíjajú komunikačné schopnosti, kritické myslenie, schopnosť analyzovať informácie a riešiť problémy, dodržiavať pravidlá a sociálne normy.

2. Dobrá spoločenská hra prináša vzrušenie z objavovania

Pri hre stále niečo objavujeme, a to hneď už pri otvorení jej škatule. Pre deti je skvelou príležitosťou na učenie dokonca už aj samotné objavovanie obsahu a súčastí hry. Ríša figúrok a hracích dosiek je úžasným farebným svetom, ktorý sa stáva objektom nášho záujmu. Figúrky môžeme usporiadať, roztriediť ich podľa farieb alebo veľkosti, a popritom neustále skúmame a spoznávame ich tvar a materiál, čím zapájame a rozvíjame svoje zmysly. Všetky nové predmety sú vhodné na vymýšľanie nových hier podľa vlastnej fantázie. Spoznávanie a učenie sa pravidiel hry je tiež predmetom objavovania, a to nielen pre deti, ale aj pre dospelých. Súčasťou spoznávania hry je nielen vymýšľanie rôznych taktických postupov a stratégií, ale aj ich správna aplikácia.

3. Stolové hry nás učia aj majstrovstvu plánovania, premýšľania a nacvičovania

Hráči sa počas hry najviac učia jeden od druhého, keď spolu súťažia a navzájom si konkurujú. A najviac motivujúce sú činnosti, ktoré presahujú ich momentálne znalosti a schopnosti. Porazenie súpera a dosiahnutie úrovne jeho vedomostí povzbudzujú hráčov k tomu, aby sa učili a neustále precvičovali. Stolové hry nám pomáhajú aj naučiť sa myslieť dopredu. Mnoho strategických stolových hier vyžaduje, aby ste si naplánovali postup a dodržiavali konkrétnu stratégiu počas celej hry. Tým nás stolová hra učí, že všetky naše rozhodnutia a kroky majú svoje dôsledky. Keď hráme hru niekoľkokrát za sebou, precvičíme si ju, nevyhnutne dospejeme k poznatku, že rôzne rozhodnutia vedú k rôznym výsledkom v hre a pomáhajú tak rozvíjať rozumné rozhodovanie.

4. Hra poskytuje priestor, v ktorom možno robiť aj chyby

Stolové spoločenské hry dávajú hráčom príležitosť na vyskúšanie si rôznych postupov a nápadov, pri hre však možno aj zlyhať. Naša spoločnosť je silno orientovaná na úspech a očakáva od jedinca výkon, k čomu vedie naše deti už od útleho

školského veku napríklad známkovaním. Hry umožňujú vyskúšať si nové stratégie a taktické postupy, a zároveň poskytujú voľnejší, menej prísny priestor, v ktorom možno aj „zlyhať“. Zážitok zo zlyhania je dôležitý, pretože nám poskytuje príležitosť prehodnotiť svoje metódy a stratégie, zmeniť ich a nabudúce skúsiť riešiť veci inak. Takúto možnosť máme v každodennom živote len zriedka, pretože v našej spoločnosti prevláda názor, že zlyhanie je zlé a neprijateľné. Vo väčšine hier je však zlyhanie nevyhnutné. Nikto nevyhráva vždy, a to nám dáva príležitosť učiť sa oceniť a vážiť si také cenné ľudské zručnosti, ako je tvrdá práca, vytrvalosť a schopnosť prispôbiť sa. Hry nám poskytujú bezpečný priestor pre získavanie týchto životných skúseností, zároveň nás aj bavia a posilňujú nás v realizácii svojich nápadov.

5. Hra má vysoko kreatívnu tvorivú silu

Hra je prameňom mnohých umeleckých a kreatívnych nápadov. Prvky hry a jej grafika uchvátia tak deti, ako aj dospelých. Mnohé hry sú po umeleckej stránke krásne vypracované až do detailov, vovedú nás do úžasného sveta fantázie, stretávame sa v nich so zaujímavými postavami, a tým nám dávajú priestor pre napínavé a vzrušujúce dobrodružstvá – to všetko umožňuje hráčovi vytvoriť si úplne nový vlastný svet.

6. Hravé získavanie vedomostí a precvičovanie matematických zručností

Mnohé z hier vyžadujú a zároveň motivujú hráčov k uplatneniu matematického myslenia a priestorového videnia. Pri stolových spoločenských hrách musíme často počítať kroky na hracom pláne alebo sčítavať hodnoty na hodených kockách. Veľa hier takmer nepostrehnuteľne núti hráčov precvičovať sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie, dokonca nás učí počítaniu so zlomkami alebo aplikácii poznatkov z geometrie. Väčšina logických stolových hier si vyžaduje vytvorenie víťazných stratégií a má vplyv na rozvoj logického a kombinatorického myslenia. Hráči sa jednoduchým spôsobom učia a

precvičujú tieto zručnosti počas hry. Dokonca je preukázané, že už aj krátka hra dramaticky zvyšuje dobrú výkonnosť študentov v oblasti matematických kompetencií.

7. Hodnota spoločnej hry spočíva v kvalitne strávenom čase

Čas strávený pri spoločnej hre je skutočne cenný najmä vďaka spoločným zážitkom a reálnym interakciám, ktoré počas hry vznikajú, na rozdiel od pasívnych zážitkov napríklad pri sledovaní televízie. Počas spoločenských hier sa počet vzájomných interakcií drasticky zvyšuje a zvyšuje sa aj ich kvalita. Spoločná hra dáva priestor na rozhovor, pri hre sa môžeme smiať a zažívať pocit spolupatričnosti. Deti potrebujú interakcie so svojimi kamarátmi a aj so svojimi rodičmi. Spoločenské hry sú zábavnou činnosťou, ktoré dieťaťu pomáhajú nielen rozvíjať jeho intelektuálne zručnosti, ale tiež posilňujú ich s rodičmi a s okolím.

Dlhodobý prínos spoločenskej hry:

Spoločné trávenie času pri spoločenských hrách ponúka veľa príležitostí na zlepšenie našich kognitívnych funkcií a schopností, ale zároveň vytvára a buduje vzťahy na celý život, ku ktorým sa môžeme kedykoľvek vrátiť. Spoločným trávením dlhých hodín pri hraní rodinných spoločenských hier môžeme vytvoriť celoživotnú tradíciu spojenú s množstvom smiechu, konverzácie, učenia sa a rozvoja hrou.

Najlepšie stolové hry sú tie, ktoré každému prinášajú radosť a pôžitok. A ktoré sú to hry, to je na každom z nás, aby sme si ich našli sami. Táto kniha ponúka mnoho nápadov, z ktorých si, ako dúfame, určite budete môcť vybrať.

Úvod do sveta logických stolových hier

Stolové spoločenské hry inak nazývané aj doskové hry sprevádzajú ľudstvo od jeho historických začiatkov až po súčasnosť. Každá stolová hra, v ktorej víťazstvo nezávisí len na šťastí, si vyžaduje strategické myslenie a uvažovanie, a preto môže byť predmetom diskusie. Dokonca aj jednoduché hry, ktoré vyžadujú iba papier a ceruzky, môžu byť vzrušujúcou intelektuálnou výzvou.

Spoznávanie a uvedenie logických stolových hier do života detí sa uskutočňuje len postupne. Deti môžu postupne spoznávať a zvykať si na stolové hry už v mladom veku. V súčasnosti je na trhu nespočetne veľa stolových hier, ktoré hráme s deťmi už od úplne útleho detstva. V tom prípade ide o rýchle a dynamické hry, ktoré sú prispôbené veku dieťaťa a ktoré nielen pobavia deti, ale im pomáhajú aj v ich rozvoji. Cieľom týchto hier je v mnohých prípadoch spoznávať farby, pravidlá hier a čísla. Tak sa deti oboznamujú so svetom okolo nich a učia sa hravou formou.

Strategické stolové hry sú najúčinnějšími prostriedkami rozvoja myslenia, pretože rozvíjajú obe hemisféry mozgu a zabezpečujú ich súčasné používanie. Napriek tomu, že tieto hry sú väčšinou vizuálne, vyžadujú si zároveň aj analytické myslenie, zatiaľ čo vizuálno-motorické hry nás učia analytickému a systematickému mysleniu a návyku naň. Logiku a kreativitu v nás rozvíjajú súčasne. Poskytujú nám možnosť aplikovať dohodnuté pravidlá, zároveň nám umožňujú meniť ich a obmieňať tak hry. Učia nás teda na jednej strane dôležitosti dodržiavania pravidiel a na strane druhej aj možnosti meniť pravidlá a vytvárať tak nové situácie.

Myšlienkové operácie, ktoré hra rozvíja (K. Nagy Emese, 2009):

- algoritmické myslenie: plánovanie – vyvodenie dôsledkov – vytvorenie výhodných alebo víťazných stratégií
- kombinatorické myslenie: spočítanie rôznych možností – koľko je rôznych spôsobov?
- analýza – syntéza: analýza situácie a účelové rozhodovanie (hľadanie podstaty veci)

- systematizácia: usporiadanie – triedenie – výber
- analógia: rozoznávanie opakujúcich sa situácií a pozícií partnerov počas hry a výhodné zaobchádzanie s týmito poznatkami
- flexibilita: obmeniteľnosť pravidiel – víťazné stratégie – stratégie vedúce k prehre
- kladenie nových otázok: ako to funguje, ak 3 je víťaz a 5 je víťaz?
- citlivosť na problém (problem sensitivity): ako funguje hra s inými tvarmi, resp. na doske iného tvaru alebo veľkosti?

Hry nám umožňujú učiť sa sociálnemu správaniu, snažiť sa dosiahnuť cieľ, súťažiť a aj spolupracovať. Stolové spoločenské hry zahŕňajú celú škálu náročnosti od tých najjednoduchších až po najkomplexnejšie.

V predloženej publikácii sa stretne s hrami, ktoré sú vhodné nielen na hranie v domácom prostredí, ale sú vhodné aj na zaradenie do školských aktivít v rámci vyučovacieho procesu. Ich príprava je jednoduchá a pravidlá sú ľahko prispôsobiteľné rôznym úrovňam obtiažnosti, najmä s ohľadom na vekovú kategóriu cieľovej skupiny. Pre každú z nižšie uvedených hier sme označili cieľovú skupinu a pomenovali kompetencie, ktoré hra najviac rozvíja. Všade, kde je to len možné, poukážeme aj na možnosť zmeny pravidiel hry, pričom sme sa pokúsili predstaviť aj rôzne varianty hier.

Hry uvedené v predloženej knihe sú zoradené do skupín podľa typu zásad a pravidiel hry a tiež podľa myšlienkových stratégií, ktorých aplikáciu hra vyžaduje. Súčasťou krátkej charakteristiky každej hry je aj stručný pohľad do histórie hry alebo odkaz na jej historický kontext. Osobitne zdôrazňujeme aj prínos jednotlivých hier z hľadiska rozvoja rozumových a intelektuálnych schopností dieťaťa, s cieľom pomôcť rodičom a pedagógom vybrať pre svoje aktivity a ciele tie najvhodnejšie hry. Samozrejme, súčasťou popisu hry sú aj vekovo špecifické odporúčania, podrobné pokyny na vytvorenie a modifikáciu hracieho plánu, pravidiel hry a ich možné obmeny, a v neposlednom rade aj otázky na hlbšie zamyslenie sa.

Hry s umiestňovaním figúrok

Skupina umiestňovacích hier je jednou z prvých spoločenských hier. Väčšina týchto hier bola pôvodne navrhnutá ako stolová hra, ale v mnohých prípadoch ani nie je potrebný hrací, postačuje dokonca aj štvorcový papier a ceruzka. V mnohých prípadoch možno hracie dosky ľahko vyrobiť a potom možno hrať hry aj s kamienkami, gaštanmi alebo uzávermi fliaš. Neprerzité rozvíjanie a obmena hier je obmedzená iba našou fantáziou. V mnohých prípadoch môže byť zmenený aj tvar samotného hracieho plánu. Potom príprava a zmena pravidiel hry prináša ďalšiu formu zábavy.

Stolové hry možno hrať s deťmi už od veľmi útleho veku. Možno s nimi začať už v predškolskom veku aj v materských školách, samozrejme v správnej forme a na príslušnej úrovni obtiažnosti. V prípade materských škôl odporúčame hrať hru na hracích plánoch, pretože sú viac prispôbené jemným motorickým schopnostiam detí a formu hier je možné ľahko prispôbiť aktuálnym témam a ročným obdobiam.

Pri najjednoduchších stolových hrách sa položená figúrka už nepresúva z miesta na miesto, takže sa riadi jednoduchšou a ľahšie naučiteľnou stratégiou. Aj napriek zdanlivej jednoduchosti je to však stále zábavná hra. V závislosti od veľkosti hracieho plánu môžu hry trvať dlhšiu alebo kratšiu dobu, čo je dôležité najmä pre deti predškolského veku ako aj pre deti v prvých ročníkoch základných škôl, keďže v tomto veku sú schopné deti sústrediť pozornosť iba 15 až 30 minút.

Nasledujúce hry sú pre svoju jednoduchosť vhodné aj pre malé deti najmä na osvojenie návyku dodržiavať pravidlá hry.

Tieto stolové hry podporujú socializáciu detí, rozvíjajú ich schopnosť interakcie, myslenia a zároveň rozvíjajú základné matematické pojmy.

Rozvoj myslenia:

- **Rozvoj strategického myslenia** – dieťa si musí premyslieť nasledujúci krok, alebo dokonca aj niekoľko krokov dopredu (hľadať víťaznú stratégiu, resp. stratégiu, ktorá určite nepovedie k víťazstvu)
- **Rozvoj logického myslenia** – premyslenie si dôsledkov daného kroku alebo postupu, a tiež výber najvhodnejšieho kroku z viacerých možných krokov

Rozvoj matematických pojmov:

- **rozvoj priestorovej predstavivosti:** videnie rozloženia hracích figúrok a iných prvkov hry na celom hracom pláne
- **pojmy rovinatej geometrie:** pojmy bod, priamka, štvorec, kruh, trojuholník, ... – **spoznávanie útvarov**
- **rozvoj pojmu smer:** pravý – ľavý, pred – za, pod – nad, hore – dolu, medzi
- **rozvoj pojmov číslo a operácia:** rozvoj počítania na pojmovej úrovni hravou formou

Sociálna interakcia:

- **Dodržiavanie pravidiel:** porozumenie a správne uplatňovanie pravidiel a ich dodržiavanie. Osvojí si schopnosť naučiť sa dodržiavať pravidlá pri neskoršom učení sa alebo v budúcej práci.
- **Spolupráca v skupine:** zážitok zo spoločnej výhry alebo skúsenosť spoločnej prehry, komunikácia o výsledku hry, uznanie súperových schopností; osvojenie si kooperácie hravou formou.
- **Rozvoj komunikačných schopností:** počas hry sa tvorí aktívna komunikácia medzi hráčmi.

1. Hra: MODRÝ NÍL

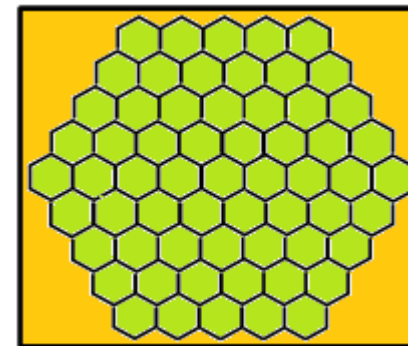


Obrázok č. 1

Strategická hra MODRÝ NÍL, ako aj po nej nasledujúca hra bola zverejnená v práci László Nagya: Veda hry (www.játéktan.hu). V tejto publikácii uvádzame ich možnú obmenu.

Počet hráčov: 2 osoby, možno hrať aj v skupinách

Odporúčaný vek: od 4 rokov

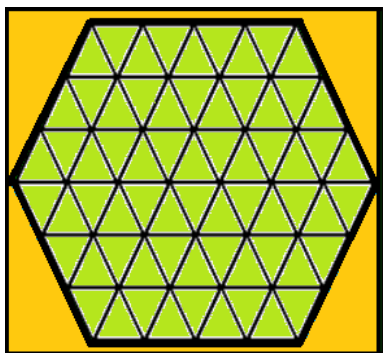


Obrázok č. 2

Súčasti hry:

- Herný plán zostavený v tvare pravidelného šesťuholníka vyplnený malými pravidelnými šesťuholníkmi (obr. č. 2), spolu 61 políčok, po každej strane herného plánu 5 políčok.
- Hracie figúrky rovnakej veľkosti umiestňované na jednotlivé políčka (40-50 kusov).

Návrh na prípravu hry:



Obrázok č. 3

- Hru odporúčame pripraviť spoločne s deťmi, hrací plán si však vzhľadom na jeho zložitosť pripravíme vopred podľa šablóny (Príloha č.1: Šablóna herného plánu), ktorú možno podľa vlastnej predstavy vyfarbiť alebo inak vyzdobiť.
- Rozmery a tvar hracieho plánu možno ľubovoľne obmieňať, ale treba mať na zreteli, že sa tým zmení aj stupeň náročnosti hry. Hra sa môže zjednodušiť (menší hrací plán pre materské školy), alebo sa stať



Obrázok č. 4

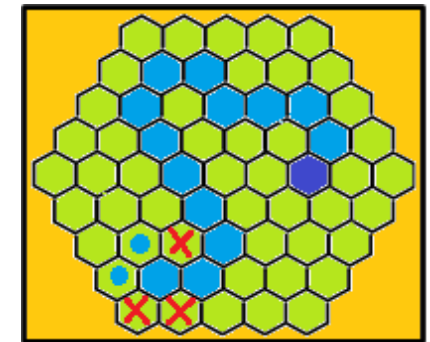
náročnejšou. V štádiu spoznávania hry odporúčame vyskúšať so staršími deťmi aj herný plán iného tvaru (napríklad trojuholníkový – obrázok č. 3, štvorcový, päťuholníkový, osemuholníkový, atď.) a zhrnúť, ako sa zmenou tvaru herného plánu zmenila náročnosť hry.

- Hracie figúrky môžeme zozbierať a použiť aj v iných hrách uvedených v tejto knihe. Vhodné je vyrobiť si figúrky napríklad z tvrdého papiera v tvare kruhov alebo použiť kamene z prírody, ozdobné kamienky, gaštany, uzávery fliaš alebo gombíky (obrázok č. 4). Stačí len zabezpečiť, aby zodpovedali rozmerom políčok hracieho plánu.
- Staršie deti môžu hru hrať aj bez figúrok vyfarbovaním políčok. V takom prípade je potrebné pripraviť viacero herných plánov a potom hľadať stratégiu ako hru vyhrať.

Pravidlá hry:

Hru hrajú 2 hráči: Hráči striedavo umiestňujú figúrky na herný plán nasledovným spôsobom:

- Prvý hráč vyznačí na hernom pláne jedno políčko, ktoré bude prameňom rieky alebo jej ústím (a v závislosti od toho potom nazveme aj naposledy položenú figúrku na konci hry ústím rieky alebo jej prameňom).
- Hráč, ktorý je na ťahu, musí vždy umiestniť svoju figúrku na políčko susediace s políčkom figúrky, ktorú položil predchádzajúci hráč a to tak, že sa jeho figúrka môže dotýkať len figúrky predchádzajúceho hráča ale nesmie sa dotknúť žiadneho políčka s figúrkou položenou už skôr (obrázok č. 5).
- Hra končí, keď hráč už nemôže umiestniť na hrací plán ďalšiu figúrku v súlade s uvedeným pravidlom.
- Hru vyhráva ten, kto položí na herný plán figúrku ako posledný.



Obrázok č. 5

Hru hrá viac hráčov v dvoch skupinách: Hru môžeme hrať s dvomi hráčmi, alebo s dvomi skupinami hráčov. Aj v tomto prípade sú pravidlá rovnaké ako pri hre dvoch hráčov s tým rozdielom, že skupina rozhoduje spolu o tom, aký bude nasledovný krok a ktorý z hráčov skupiny má tento krok spraviť.

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

Je vhodné prispôbiť názov hry svojmu vlastnému prostrediu, napr. namiesto Nílu to môže byť Dunaj, Váh, Hron atď. V takom prípade je možné hru hrať aj na hodinách geografie alebo prírodovedy a spojiť hru s ďalšími zaujímavými informáciami. Alebo, ak sa učíme práve o hadoch alebo plazoch, môžeme tak nazvať aj útvar, ktorý sa nám na hernom pláne práve vytvára.

Hru môžeme hrať aj ako kooperatívnu hru spojenú s úlohami na logické uvažovanie. Môžeme mať za cieľ napríklad nájsť najdlhšiu / najkratšiu rieku a porovnať naše pozorovania s výsledkami ostatných tímov. Dokazovanie tvrdenia o najdlhšej a najkratšej rieke nepožadujeme od malých detí, ale je dobré o tom diskutovať a usudzovať, komu sa podarila najdlhšia / najkratšia rieka a asi prečo.

Samostatnou úlohou pre deti môže byť už aj samotné vytvorenie herného plánu. Možno sa zamyslieť nad tým, či zmena tvaru políčok uľahčila alebo sťažila hru.

Pravidlá hry možno aj zmeniť, uvádzame niekoľko možností ich obmeny:

1. Možno dovoliť predlžovať rieku (hada) na jeho obidvoch koncoch, teda aj pri prameni.
2. Vyznačme niekoľko políčok, cez ktoré rieka nemôže pretekať (zakázané políčka), môžu to byť kopce, mestá alebo iné prekážky.
3. Ďalším doplnením základných pravidiel je umožniť, že v prípade, že rieka narazí na okraj herného plánu, tak sa objaví a pokračuje na políčku na náprotivnej strane plánu.

Úlohy na premyslenie:

1. Nájdite najdlhšiu / najkratšiu rieku! Vyskladajte ju, zakreslite ju! (Otázku kladieme najskôr pri hre s menším herným plánom, ale môžeme porovnať aj odpovede v prípade herných plánov rôzneho tvaru.)
2. Políčka trojuholníkového (štvorcového, päťuholníkového, osemuholníkového) tvaru hru sťažujú alebo zjednodušujú? Odôvodnite!
3. Kde treba vyznačiť prameň rieky, aby bola čo najdlhšia? Na okraji plánu, v strede alebo vo vrchoch základného tvaru? Svoju odpoveď zdôvodnite!

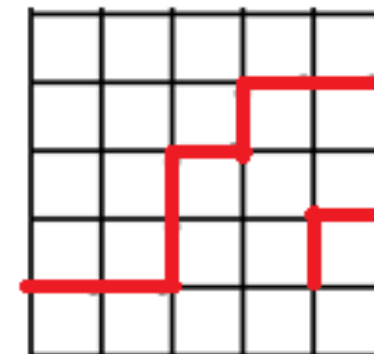
2. Hra: PALIČKOVÝ HAD

Hra PALIČKOVÝ HAD je podobná hre MODRÝ NÍL, bola vytvorená jej ďalším rozvíjaním. Ani v tejto hre nie je prítomné privlastňovanie, neoddeľuje sa moje a tvoje, ale pravidlá sú už náročnejšie. Postupne rozvíjame rôzne stratégie s ohľadom na vek a intelektuálnu úroveň detí.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek: od 4 rokov

Súčasti hry:



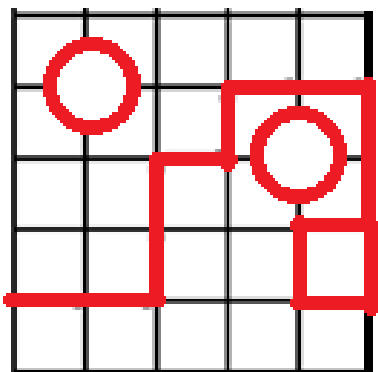
Obrázok č. 6

- Štvorcová hrací plán na štvorcovom papieri – s malými deťmi môžeme začať so štvorcom s rozmermi 5x5 štvorcokov, s väčšími deťmi môžeme postupne použiť väčší štvorec až do rozmerov 10x10 políčok alebo aj viac.
- Paličky rovnakej farby s dĺžkou rovnou strane malého štvorca, spolu 40-50 kusov. Môžu to byť napríklad aj zápalky alebo kúsky slamiek.
- Väčšie deti môžu hru hrať na štvorcovom papieri s ceruzkou.

Pravidlá hry:

- Prvý hráč vyznačí prvý článok hada na ľubovoľnej strane ľubovoľného štvorca.
- Hráči potom striedavo dopĺňajú hadiu hlavu alebo jeho chvost, jeden po druhom. Je povinné súvisle dopĺňať telo hada, pričom ani hlava ani chvost hada nemôže naraziť na jeho vlastné telo.
- Prehráva ten, kto už nemôže urobiť ďalší krok v súlade s pravidlom.

Poznámky a rady k hre, ďalšie možnosti:



Obrázok č. 7

Keď hráme hru so zápalkami, alebo iným spôsobom rozlíšime konce paličiek, tak môžeme jednoznačne rozlíšiť hlavu a chvost hada, a tým udáme jeho smer. Takto môžeme hravo rozvíjať aj schopnosť priestorovej orientácie detí a osvojenie hlavných smerov.

Pravidlá možno aj obmieňať. Pre zaujímavosť uvádzame niekoľko nápadov:

1. Ak odlíšime hlavu a chvost hada, tak môžeme upraviť pravidlá tak, že hada doplníme vždy len na jeho jednom konci, napríklad na jeho chvoste.

2. Na začiatku hry môžeme vyznačiť niekoľko zakázaných políčok, ktorými had nesmie prechádzať (Obrázok č. 7).
3. Ďalším doplnením pravidiel môže byť aj to, že povolíme, aby had narazil sám seba, to znamená, že jeho telo sa môže dotknúť už skôr nakreslenej ľubovoľnej časti, ale od tejto chvíle môže ďalej narastať len na svojom druhom konci (Obrázok č. 7).

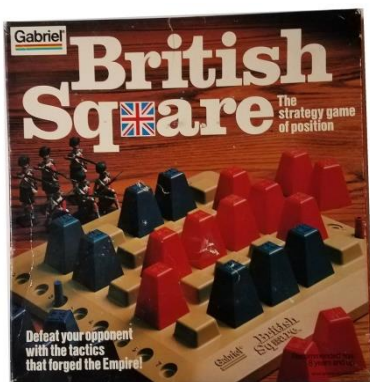
Túto hru samozrejme možno hrať na štvorcovom papieri s perom, ale z metodického hľadiska je dôležité, aby ju menšie deti čím dlhšie hrali s predmetmi! Tým sa nielen zlepšuje ich matematické myslenie, ale tiež je pre nich ľahšie dodržiavanie pravidiel, zároveň sa rozvíja ich jemná motorika a indukuje sa učenie zapojením rôznych zmyslov.

Stolové hry zamerané na obsadzovanie oblasti

Pokračovaním vyššie uvedených stolových hier môžu byť ďalšie strategické hry zamerané napríklad na obsadzovanie oblasti. Ich pravidlá sú jednoduché a pomerne ľahko sa dodržiavajú, figúrky položené na herný plán sa ani tu neposúvajú z miesta. Tieto hry sú už zložitejšie z hľadiska strategického myslenia, a preto ich odporúčame pre deti vo veku 6 - 8 rokov. V týchto hrách hrá každý hráč s vlastnými figúrkami.

3. Hra: BRITISH SQUARE (Pes a mačka)

Hra British Square je vhodným pokračovaním v rozvíjaní osvojovania a dodržiavania pravidiel a strategického myslenia. Hru nájdeme aj pod názvom **Pes a mačka**.



Obrázok č. 1: British Square

Zaujímavý je už aj samotný príbeh hry. Vo vojenskej histórii 19. storočia bol obranný systém s názvom britský štvorec (British Square) symbolom a vyjadrením všetkého, čo je anglické: odhodlanie, vytrvalosť, túžba zvíťaziť. Keď sa totiž generál Wellington stretol s Napoleonovými jednotkami na poli Waterloo, Napoleon mal pred sebou nekonečnú armádu anglických vojakov usporiadanú do nepreniknuteľných štvorcov po 50 ľudí. Prvý rad vojakov vystrelil a odstúpil dozadu, druhý rad pokračoval rovnakým spôsobom a tretí rad tiež. Dôstojníci viedli armádu z centra štvorcov. Koniec príbehu je dobre známy, Napoleon bol porazený. Stratégia hry British Square je postavená na tomto príbehu.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaná veková kategória: Od 6-8 rokov

Súčasťi hry:

- Štvorčekový plán s rozmermi 5x5
- Figúrky umiestňované na štvorčekové políčka v dvoch rôznych farbách 11-11 ks.

Pravidlá hry:

- Začína červená figúrka. Prvý hráč začne hru tým, že umiestni svoju figúrku na ľubovoľné políčko, nie však na prostredné políčko.
- Hráči striedavo jeden po druhom umiestňujú svoje figúrky po jednom na voľné políčka, nie však na políčko susediace s políčkom, ktoré je obsadené súperovou figúrkou (červená a modrá figúrka nemôžu byť vedľa seba). Vrcholmi sa môžu dotýkať polia obsadené figúrkami rôznych farieb.
- Hra končí, keď ani jeden z hráčov nemôže urobiť ďalší krok v súlade s pravidlami, resp. svoju figúrku by mohol umiestniť len na políčko susediace so súperovým políčkom. Ak jeden z hráčov ešte môže ukladať svoje figúrky, tak pokračuje v hre dovtedy, kým tak vie urobiť.
- Vyhráva ten hráč, ktorý má na konci hry položených na hracom pláne viac figúrok ako ten druhý. Za každé víťazstvo získava toľko bodov o koľko má viac figúrok ako jeho súper (napríklad, ak víťaz má 10 figúrok a súper má 8, potom $10 - 8 = 2$, a víťaz získava 2 body). Počet bodov za každú bitku zaznamenávame a postupne sčítavame.
- Celkovým víťazom je ten, ktorý má na konci hry viac bodov.

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

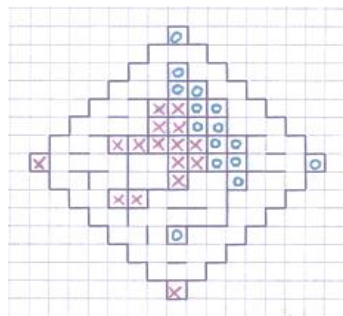
- S menšími deťmi začíname hrať na poli 5x5 štvorčekov ako v pôvodnej hre, ale postupne môžeme hracie pole zväčšovať až na štvorec 8x8. Treba si však uvedomiť, že s veľkosťou hracieho plánu narastá aj počet figúrok.
 - Odporúčame vyskúšať hru aj na inom základnom tvare hracieho poľa. Herný plán vytvorený pre predchádzajúcu hru (Blue Nile) je tiež vhodný na hranie British Square.
- pri sčítovaní figúrok a pri porovnávaní dosiahnutého počtu rozvíjame hravou formou pojem číslo, relácia a základné matematické operácie. O koľko mám viac, o koľko mám menej, s koľkými figúrkami som vyhral? Koľko bodov mám spolu?*

- Táto hra vyžaduje v porovnaní s hrami Modrý Nil a Paličkový had dôslednejšie strategické myslenie, môžeme sa zamýšľať aj nad existenciou víťaznej stratégie.

Úlohy na premyslenie:

1. Pedagóg pripraví pre žiakov konkrétny stav hry, úlohou žiaka je hru dokončiť. Kam mám položiť figúrku, aby som vyhral? Kam položiť figúrku, aby nevyhral môj súper? Môžeme klásť aj ďalšie podobné otázky.
2. Existuje víťazná stratégia? Kam sa oplatí položiť prvú figúrku?

4. Hra: PALIČKY alebo ČIARKY



Obrázok č. 8

Túto hru v porovnaní s predchádzajúcimi hrami hráme zriedkavo na hernom pláne s hracími figúrkami. Najčastejšie ju hráme na štvorčekovom papieri s ceruzkou. Je jednou z tých hier, ktoré hrajú deti radi aj počas vyučovacích hodín pod lavicou 😊 a preto vám ju odporúčame do pozornosti.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaná veková kategória: od 6-8 rokov

Súčasti hry:

- Štvorčekový papier, na ktorom je vyznačený štvorec 10 x 10
- 2 ceruzky alebo perá rôznej farby

Pravidlá hry:

- Hráči si zvolia pero určitej farby. Dohodou alebo žrebovaním sa rozhodne, kto začne hru. Ak sa hrá viac ako jedna hra, obaja hráči sa striedajú v tom, kto bude prvý hráč.
- Začínajúci hráč nakreslí ľubovoľne jednu čiaru v mriežke na strane malého štvorca. Ďalší hráč nakreslí čiaru rovnako ako začínajúci hráč. Hráči striedavo kreslia čiary pozdĺž strán štvorcov.
- Cieľom hry je ohradiť po obvode čo najviac štvorčekov, teda uzavrieť ich.
- Ak sa hráčovi podarí uzavrieť štvorček (on vyznačil poslednú chýbajúcu stranu štvorca) označí tento štvorček vlastným znakom, spravidla doň vpíše **o** alebo znak **x**.
- Štvorček nemusí byť ohradený len jednou farbou, podstatné je len, kto zakreslí poslednú chýbajúcu stranu štvorčeka. Tým ho uzavrie a získa tak štvorček pre seba.
- Vyhráva ten, kto má na konci hry viac obsadených štvorčekov.

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

- Tvar hracieho plánu nemusí byť štvorec 10 x 10, môžeme vyznačiť aj iný základný tvar (viď obrázok č. 8), dôležité je len to, aby hracie pole bolo vyznačené jednoznačne už na začiatku hry.

Úlohy na premyslenie:

1. Pedagóg pripraví žiakom konkrétny stav hry, úlohou hráča je hru dokončiť. Kde mám vyznačiť čiarku, aby som mohol vyhrať?
Kam mám vyznačiť čiarku, aby som zabránil súperovi vyhrať? Môžeme klásť aj ďalšie podobné otázky.
2. Existuje víťazná stratégia? Kde hru začať, aby hráč zvíťazil?

Tic-Tac-Toe – Piškvorky a podobné hry

Jednou z najznámejších hier s perom a papierom sú piškvorky (vo Veľkej Británii známa ako Tic-tac-toe) a hry im podobné. Hra je známa a rozšírená na celom svete pod rôznymi názvami a mierne odlišnými pravidlami: Tic-Tac-Toe v Amerike, Iksy a Nuly v Anglicku, Amóba v Maďarsku a Piškvorky na Slovensku. Korene hry siahajú až do staroveku. Medzi staroegyptskými artefaktmi sa totiž našla forma pripomínajúca jednoduchý trojradový hrací plán už okolo roku 1300 p.n.l.. Skorá verzia Tic-Tac-Toe po názvom Terni Lapilli bola známa už aj v Rímskej ríši. Každý hráč má za úlohu uložiť vedľa seba tri svoje kamene do jedného radu. Obrazy pripomínajúce hru piškvorky sa našli na nástenných maľbách aj na mnohých múroch v starom Ríme.

Podobne ako doskové hry, v ktorých ukladáme hracie figúrky na hrací plán, aj piškvorky sú rovnako zábavné a sú skvelé pre rozvoj myslenia, sociálnych vzťahov a interakcií, a základných matematických pojmov. Tieto hry sú vhodné aj na rozvoj komplexnejšieho strategického a logického myslenia a preto ich odporúčame pedagógom v záujme komplexného rozvoja myslenia žiakov.

Rozvíjanie myslenia:

- **Strategické myslenie** – hráč si musí premyslieť dôsledok svojho ďalšieho kroku, alebo dokonca aj niekoľkých ďalších krokov. V záujme úspechu v hre je potrebné hľadanie a vypracovanie víťaznej (optimálnej) alebo neprehrávajúcej stratégie. Tieto stratégie sú zrozumiteľné aj pre deti a ľahko sa ich môžu naučiť.
- **Logické myslenie** – premyslenie dôsledkov ďalšieho kroku, resp. výber toho najlepšieho kroku z viacerých možných krokov.

Rozvoj matematických pojmov:

- **Priestorové videnie:** rozloženie znakov na hracom pláne treba vidieť v celosti, vo verziách hry, pri ktorých sú figúrky pohybujú po políčkach treba mať prehľad o neustálych zmenách, predpokladať možný stav hry o niekoľko krokov dopredu. Všimnúť si 3-5 rovnakých znakov stojacich v jednom rade v ľubovoľnom smere.

- *Pojmy rovinatej geometrie*: bod, priamka – *základné rovinné útvary*
- *Orientácia v priestore, hlavné smery*: vpravo-vľavo, pred-za, pod-nad, hore-dolu, medzi
- *Rozvoj matematických operácií*: učíme sa počítanie hrovou formou, stabilizácia pojmu číslo, upevnenie predstavy o čísle 3, 4, 5.

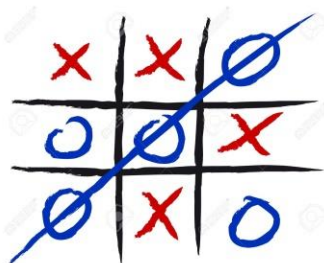
Sociálna interakcia:

- *Dodržiavanie pravidiel* – porozumenie pravidlám a ich správne uplatňovanie, dodržiavanie pravidiel má neskôr vplyv na schopnosť učiť sa a dodržiavať pravidlá aj v práci.
- *Spoločenská interakcia* – zážitok výhry a skúsenosť prehry, vzájomná komunikácia, uznanie súperových schopností, osvojenie si schopnosti kooperácie hrovou formou.
- *Schopnosť znášať porážku* – výhra jedného hráča znamená prehru pre ostatných, víťazom môže byť v každej hre niekto iný, a preto je ľahšie prijať prípadnú prehru. Hra vychováva k **empatii**.
- *Komunikačné schopnosti* – počas hry sa vytvorí aktívna komunikácia medzi hráčmi.

Ďalšie oblasti rozvoja:

- *Jemné motorické zručnosti* – správne držanie ceruzky
- *Rozvoj pozornosti* – zabrániť súperovi v tom, aby položil svoju hraciu figúrku na výhodnú pozíciu
- *Rozvoj kreativity*

1. Hra: TIC-TAC-TOE



Obrázok č. 2: Tic-tac-toe

Hra **Tic-Tac-Toe** je snáď najrozšírenejšia a najznámejšia logická spoločenská hra. Cieľom hry je vytvoriť rad z 3 rovnakých znakov.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaná veková kategória: od 5 rokov

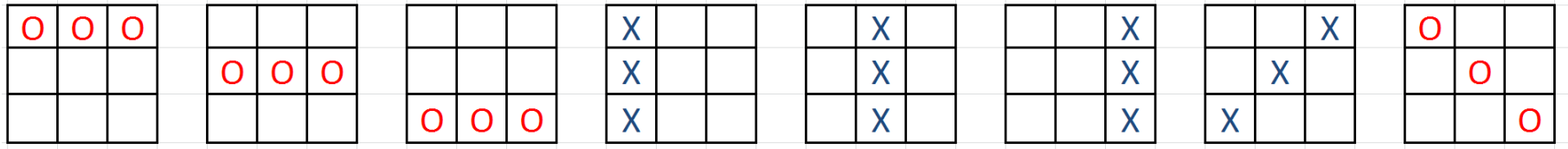
Súčasť hry:

- Štvorcový hrací plán s rozmermi 3 x 3 štvorčekov, štvorčekový papier
- V prípade doskovej verzie hry 5 a 5 ks hracích figúrok označených **x** alebo **o**
- Pre hru na papieri ceruzka

Pravidlá hry:

- Začínajúci hráč je určený losovaním, v prípade viacerých hier za sebou začínajú hráči striedavo. Je to dôležité najmä preto, lebo začínajúci hráč má väčšiu šancu na víťazstvo.
- Začínajúci hráč vpíše na ľubovoľné políčko hracieho plánu znak **o** (v prípade doskovej hry umiestni figúrku s označením **o**). Potom nasleduje druhý hráč a vpíše do prázdneho políčka znak **x** (položí na políčko figúrku s označením **x**), a v ďalšom hráči striedavo označujú prázdne políčka svojim znakom.
- Cieľom hráča je označiť 3 políčka s vlastným znakom v jednom rade.
- Rad možno vytvoriť 8-mi rôznymi spôsobmi (Obrázok č. 9).

- Vahráva ten, kto vyloží 3 znaky do jedného radu ako prvý.
- Ak sa nepodari žiadnemu z hráčov položiť 3 znaky vedľa seba, hra končí nerozhodne (v prípade dvoch skúsených hráčov sa to stáva často).



Obrázok č. 9

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

- Zo strategického hľadiska hru časom ovládneme a môže sa stať nudnou, preto odporúčame jej pravidlá trochu obmieňať.
- Začínajúci hráč má väčšiu šancu na výhru, preto sa hráči môžu dohodnúť, že prvý hráč nemôže začať označením prostredného políčka, a tým sa zvýši šanca na výhru pre druhého hráča.
- Ďalšou obmenou môže byť aj obmedzenie počtu ťahov. Napríklad známa je hra Tic-tac-toe s 8-mi ťahmi, kde každý hráč má 4 ťahy a hráči získavajú po jednom bode za každú vytvorenú trojicu znakov, ktorú dokáže zostaviť z týchto 4 ťahov.
- Môžeme hrať aj opačnú hru, v ktorej vyhráva ten, kto zostaví neskôr rad s 3 rovnakými znakmi.

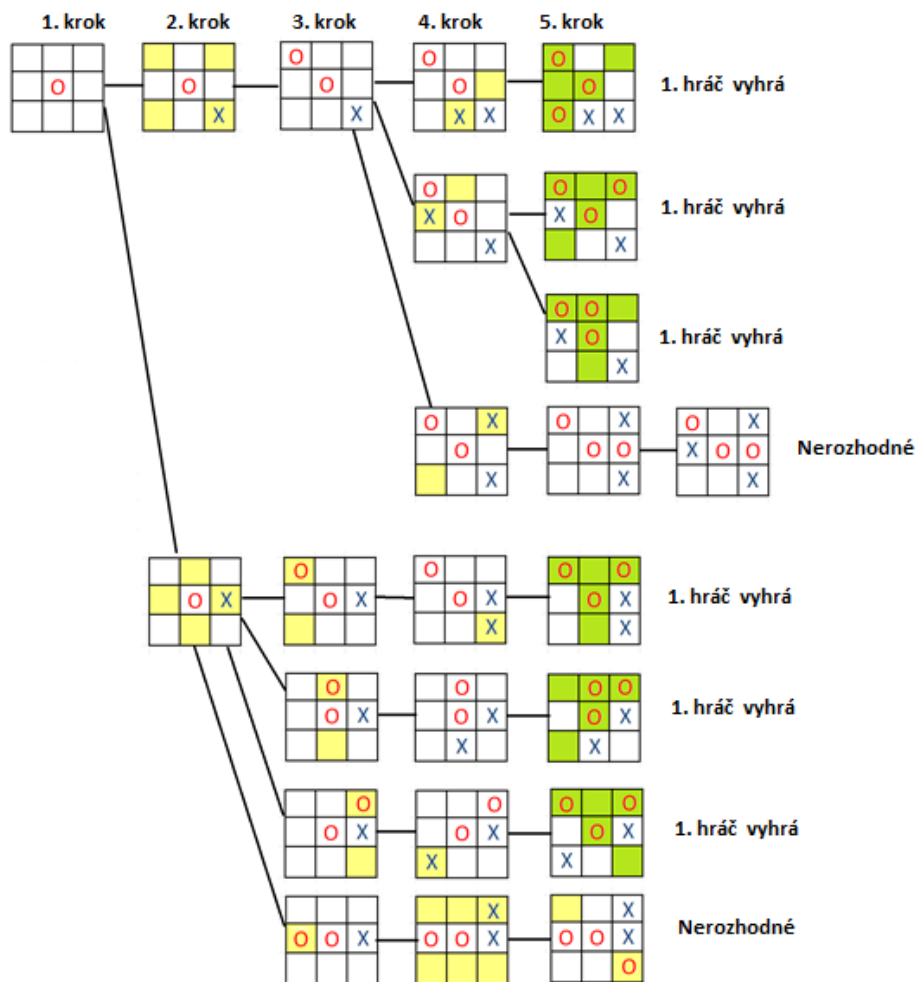
Metodické poznámky:

Vítaznú (optimálnu) stratégiu možno deťom aj názorne modelovať. Stratégiu možno po krokoch kresliť a sledovať.

V hre možno jednoznačne identifikovať situácie, pri ktorých určite víťazí hráč so znakom o, alebo pri ktorých druhý hráč určite neprehrá. Na nasledovnom obrázku modelujeme možné víťazné stratégie prvého hráča alebo stratégie prehry. Hry s iným prvým

krokom možno modelovať rovnakým spôsobom, hoci aj spolu s deťmi, aj tým možno prispieť k rozvoju ich strategického a logického myslenia.

Na obrázku č. 10 je detailne rozpracovaný prípad, keď prvý hráč začína označením prostredného políčka.



Obrázok č. 10.

- Ako vidno aj na obrázku, druhý hráč môže označiť buď rohové políčko, alebo políčko na strede strany štvorca. Tieto kroky sú symetrické (analogické pozície sú označené žltou), preto v ukážke sledujeme len jednu z týchto možností, ostatné sú vďaka symetrii rovnaké.

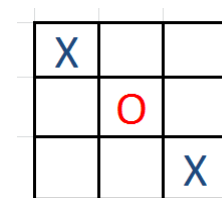
- Ďalšie kroky jednoznačne určujú, ktoré pozície sú potrebné k víťazstvu.

- Ak prvý hráč označí prostredné políčko, dostáva sa do výhody, a ak hrá dobre, nemôže už prehrať. Ak zvážime všetky možnosti, tak to najhoršie, čo sa môže stať v prípade dvoch rovnako dobrých hráčov, z pohľadu prvého hráča je remíza.

- Ak sa hráčom v hre už darí, základnou zmenou pravidiel môže byť podmienka, že začínajúci hráč nemôže označiť v prvom kroku prostredné políčko. Tým dostane šancu na výhru aj druhý hráč, a to hoci aj proti skúsenejšiemu a šikovnejšiemu hráčovi.

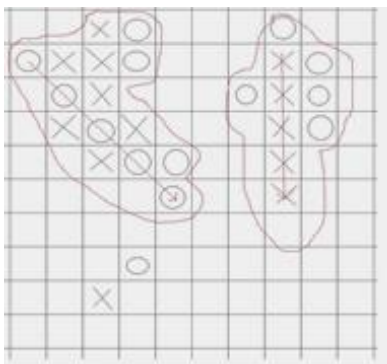
Úlohy na premyslenie:

1. Dokonči hru tak, aby vyhral hráč **x**, pričom na ťahu je hráč so znakom **o** (obrázok č. 11)!
2. Dokonči hru na remízu, na ťahu je hráč so znakom **o**!
3. Dokonči hru tak, aby vyhral hráč **o**, pričom na ťahu je hráč so znakom **o**!
4. Ukáž podobne ako na obrázku č. 10 víťaznú stratégiu pri hrách s iným prvým krokom!



Obrázok č. 11.

2. Hra: PIŠKVORKY



Piškvorky

Túto hru hrajú deti veľmi často aj na školskom dvore, vyžaduje len štvorcový papier a ceruzku. Rovnako radi ju hrajú predstavitelia mladšej aj staršej generácie. Hra je veľmi podobná hre Tic - tac - toe, až na to, že táto hra sa väčšinou hrá na papieri (hoci existuje aj vo forme doskovej hry) a jej cieľom nie je postaviť do radu 3, ale 5 rovnakých znakov.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaná vek: od 5 rokov

Súčasti hry:

- Štvorcový papier
- Farebné pero alebo ceruzka
- Doskovú verziu možno hrať na hracom pláne pre šachy hoci aj figúrkami z dámy.

Pravidlá hry:

- Začínajúci hráč je určený losovaním, ak hráči hrajú viacero hier za sebou, začínajú hru striedavo, raz jeden, potom druhý.
- Začínajúci hráč vpíše na ľubovoľné políčko hracieho plánu znak **o** (v prípade doskovej hry umiestni figúrku s označením **o**). Potom nasleduje druhý hráč a vpíše do prázdneho políčka znak **x** (položí na políčko figúrku s označením **x**), a v ďalšom hráči striedavo označujú prázdne políčka svojím znakom.
- Cieľom hry je umiestniť 5 vlastných znakov v jednom rade rovnaký smerom.
- Existuje 8 rôznych smerov zoradenia tak, ako to ukazuje obrázok č. 10.
- Vyhráva hráč, ktorý postaví vedľa seba 5 svojich znakov do jedného radu.
- Hra nikdy nekončí remízou, hrá sa dovtedy, kým sa jednému z hráčov nepodarí postaviť 5 svojich znakov do jedného rade. Ak sa mu to podarí, zakrúžkuje celú víťaznú hru a začne novú hru o niečo ďalej.

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

- Pri menšie deti možno vyznačiť menšie hracie pole. Odporúčame vyznačiť napríklad štvorec 10x10, alebo 15x15 a postupne zväčšovať hracie pole až nakoniec upustiť od vyznačenia.
- Hru môžeme začať aj s cieľom vyznačiť 4 rovnaké znaky do jedného radu.
- Menšie deti môžu začať spoznávať hru v jej doskovej forme. Pri hraní sa posilní a rozvinie ich jemná motorika a schopnosť koncentrácie. Vďaka rozmerom figúrok si deti precvičia nadhľad a rozvíja sa im priestorové videnie.
- Ďalšou zaujímavou obmenou hry piškvorky sú hry: **padajúce piškvorky** a **posúvacie piškvorky**.

3. Hra: P ADAJÚCE PIŠKVORKY (CONNECT 4)



Hra Connect 4

V obchodných domoch nájdeme túto verziu piškvoriek pod názvom **Connect 4**.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčany vek: od 5-6 rokov

Súčasti hry:

–

Vertikálna hracia doska s rozmermi 6 x 8 políčok.

–

Žetóny v dvoch rôznych farbách po 24 kusov

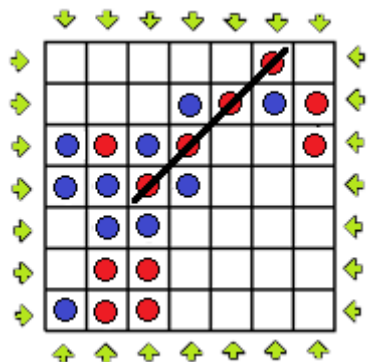
Pravidlá hry:

- Začínajúci hráč je určený losovaním, ďalšie hry začínajú hráči striedavo jeden po druhom.
- Začínajúci hráč vloží žetón do jedného zo stĺpcov hracej dosky, žetón potom padá do spodného radu. Nasleduje druhý hráč. Takto naplňajú hráči pôvodne prázdne políčka zvislej hracej dosky po stĺpcoch zospodu smerom nahor.
- Cieľom hry je umiestniť 4 žetóny vedľa seba v jednom rade alebo v jednom stĺpci alebo priečne v smere uhlopriečky.
- Vyhráva ten, kto prvý vyskladá svoje 4 žetóny do jedného radu.
- Ak sa žiadnemu z hráčov nepodarí poukladať 4 vlastné žetóny do jedného radu a hracia doska sa naplní, hra končí remízou.

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

- Hru možno hrať aj šachovej hracej doske, ak na nej vyznačíme hranice hracieho plánu, pričom postupne naplňame jednotlivé stĺpce podľa tých istých pravidiel, ako je to v Connect 4 so zvislou hracou doskou.

4. Hra: POSÚVACIE PIŠKVORKY



Obrázok č. 12

Počet hráčov: 2 osoby

Odporúčaná vek hráčov: od 8 rokov

Súčasti hry:

- Štvorcový papier s rozmermi 7 x 7 alebo šachová hracia doska
- Žetóny v dvoch rôznych farbách z každej farby po 25 kusov (alebo gombíky, uzávery, kamene...).

Pravidlá hry:

- Začínajúci hráč je určený losovaním, ďalšie hry začínajú hráči striedavo jeden po druhom.
- Začínajúci hráč položí jeden žetón na krajné políčko v ľubovoľnom rade alebo stĺpci hracieho plánu. Potom hráči striedavo posúvajú jednu figúrku smerom do stredu hracieho plánu vždy o jedno políčko (vid'. Obrázok č. 12 v smere šípok). Plné rady už ďalej nemožno posúvať.
- Cieľom hráčov je dostať svoje 4 vlastné figúrky do jedného radu alebo stĺpca, alebo priečne (vid'. Obrázok č. 12).
- Vyhráva ten, kto prvý poskladá 4 svoje žetóny vedľa seba do jedného radu.
- Môže sa stať, že v tom istom kroku sa vytvorí rad 4 žetónov pre oboch hráčov naraz. V tomto prípade hru vyhráva hráč, ktorý je práve na ťahu, pretože si vytvoril víťazný rad 4 figúrok vrámci svojho vlastného kroku.

- Hra končí remízou, ak sa žiadnemu z hráčov nepodarí zostaviť do radu 4 svoje žetóny a hracia doska sa naplní a nie je možnosť ďalšieho kroku.

5. Hra: QUARTO



Hra Quarto

Quarto je jedna z najkomplexnejších doskových hier s víťaznou stratégiou. Vynašiel ju švajčiarsky matematik Blaise Müller, v predaji je od roku 1991. Okrem toho, že pozitívne vplyva na rozvoj kombinatorického myslenia, rozvíja aj komplexné priestorové videnie, strategické myslenie a vzťahové myslenie. Zároveň rozvíja aj schopnosť koncentrácie a okrem toho je to veľmi zábavná a pútavá hra.

Vzhľadom na pomerne zložité pravidlá, v pôvodnej podobe Quarto nie je hra vhodná pre začiatočníkov. V zjednodušenej verzii je však vynikajúca práve na rozvíjanie kombinatorického a relačného myslenia.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek hráčov: od 8 rokov

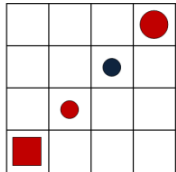
Súčasti hry:

- štvorcový hrací plán s rozmermi 4 x 4
- 16 rôznych, ale v jednej vlastnosti rovnakých figúrok. Každá z figúrok má z nasledujúcich párov vlastností práve jednu.
- Vlastnosti figúrok:
 - Rozmery: malá – veľká
 - Farba: svetlá – tmavá
 - Tvar: valec – hranol
 - Hustota: plná – dutá
- Figúrky hráčov nerozlišujeme, každý hrá so všetkými figúrkami



Quarto figúrky

Podnety k príprave hry:



- Hrací plán je štvorec 4×4, preto ho možno ľahko pripraviť.
- Hru možno hrať aj s prostriedkami hry Logická sada: napr. so štvorcami a kruhmi.



Figúrky môžeme zvoliť na základe štyroch vlastností:

Rozmery: malá – veľká

Plnosť: dutá – plná

Farba: červená – modrá

Tvar: štvorec – kruh

Obrázok č. 13

- Takýmto spôsobom vyberieme 16 prvkov a položíme ich vedľa hracieho plánu.



Logická sada

Pravidlá hry:

- Začínajúci hráč je určený losovaním, v prípade viacerých hier za sebou začínajú hráči striedavo.
- Hráč, ktorý začína v prvom kole len určí, s ktorou figúrkou má hrať jeho súper.
- Druhý hráč je na ťahu: musí umiestniť figúrku označenú súperom na voľné miesto na hracej ploche. Po ťahu určí pre súpera, s ktorou figúrkou má hrať.
- Výber figúrky pre súpera je základným pravidlom hry, výber je pre hráča povinný. Hráči sa potom striedajú, kým dokončia hru.
- Cieľom hry je mať na hracom pláne v jednom smere (v priamom, priečnom alebo diagonálnom) štyri figúrky, ktoré sa zhodujú v jednej zo 4 uvedených vlastností (napríklad štyri štvorcové figúrky, štyri duté figúrky alebo štyri malé figúrky, (viď obrázok č. 13: 4 plné figúrky).
- Stačí, ak sa 4 figúrky zhodujú v jednej vlastnosti.

- Vyhráva hráč, ktorému sa podarí zostaviť 4 figúrky s jednou spoločnou vlastnosťou do jedného radu.
- Ak sa žiadnemu z hráčov nepodarí zostaviť víťaznú štvoricu a figúrky sa minuli, hra končí nerozhodne.

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

- Podstata taktiky hry spočíva v tom, že kým si budujeme svoju vlastnú pozíciu, súperovi určíme postavu, ktorú nemôže využiť vo svoj prospech. Zároveň môžeme vhodným výberom figúrky donútiť súperu urobiť krok, ktorý dá šancu vyhrať nám.
- Istou variáciou pravidiel hry je aj obmena, v ktorej hráč vyhráva aj v prípade, keď cieľom hráča je dostať štyri figúrky s rovnakou vlastnosťou vedľa seba do štvorcového tvaru 2×2 .
- Pravidlá je možné upraviť aj tak, že nevyberáme figúrky pre súpera, ale pre seba (to uľahčuje hru).
- Je dobré začať hru aj s mladšími deťmi, v tom prípade je však absolútne nevyhnutné zjednodušiť pravidlá hry.

Zjednodušená verzia hry pre menšie deti:

- Keď začíname spoznávať hru, odporúča sa zmeniť pôvodné pravidlá na 2 miestach.
- Uľahčenie 1: Zo začiatku sledujeme z uvedených 4 párov vlastností len dva páry vlastností. Akonáhle si hru osvojíme a darí sa nám, môžeme sledovať aj ďalšie vlastnosti. Ak hráme hru iba sledovaním jednej vlastnosti (napr. farba), hra je analogická s hrou 4x4 Tic Tac Toe. Sledovaním týchto dvoch vlastností je hra oveľa jednoduchšia, takže ju môžeme vyskúšať už od 6 rokov.
- Uľahčenie 2: Na začiatku odporúčame začať s výberom bábky pre seba nie pre súpera. To tiež zjednodušuje myšlienkovú a strategickú náročnosť hry.

Mlyn

Mlyn je jednou z najstarších známych doskových strategických hier a dodnes patrí medzi najobľúbenejšie. Hra je určená pre dvoch hráčov a je známa pod rôznymi názvami a v rôznych variáciách na celom svete. Najznámejšou z nich je hra Klasický mlyn známa v anglosaských oblastiach pod názvom Nine Men's Morris, v ktorej organizujú aj medzinárodné súťaže.

Mlyn je tiež hra podobná piškvorkám, pretože jej cieľom je vytvoriť rad z troch rovnakých figúrok. Rozdiel v porovnaní s piškvorkami spočíva v tom, že figúrky položené na hraciu dosku môžu počas hry zmeniť svoju pozíciu. Pohyb figúrky teda robí hru pestrejšou. Hra si však vyžaduje pokročilé strategické logické myslenie a taktickú víziu. Mlyn, podobne ako aj ostatné hry typu piškvorky, sú vynikajúce pre rozvoj myslenia, sociálnych vzťahov, interakcií a základných matematických pojmov. Tieto hry sú vhodné aj na sofistikovanejší rozvoj strategického a logického myslenia, a to aj počas vyučovacích hodín. Vynikajúco rozvíja kreativnosť a tvorivé schopnosti, strategické a logické riešenie problémov. V hre treba krok za krokom dodržať jednoduché pravidlá, ktoré si ľahko osvoja deti už od skorého školského veku a poskytujú im radosť z hry. Cieľom každej hry je poraziť súpera, a tak hra učí akceptovať skutočnosť, že hráč niekedy vyhrá a niekedy prehrá, a zároveň sa učí ctíť si svojho súpera. Hra poskytuje široký priestor pre aktívnu komunikáciu.

Rozvoj myslenia:

- **Strategické myslenie:** dieťa si musí vopred dobre premyslieť svoj nasledovný krok, zvážiť jeho dôsledky, a ak sa dá aj viacero krokov dopredu.
- **Logické myslenie:** premyslenie dôsledkov daného kroku, posúdiť, ktorý z možných krokov je pre nás najvýhodnejší.

Rozvoj matematických pojmov:

- ***Priestorové videnie:*** rozloženie znakov na hracom pláne treba vidieť v celosti. Vo verziách hry, pri ktorých sa figúrky pohybujú po políčkach treba mať prehľad o neustálych zmenách na hracej doske, predpokladať možný stav hry o niekoľko krokov dopredu, všimnúť si 3 rovnaké znaky stojace v jednom rade v ľubovoľnom smere.
- ***Pojmy rovinatej geometrie:*** bod, priamka – ***základné rovinné útvary***
- ***Orientácia v priestore, hlavné smery:*** vpravo-vľavo, pred-za, pod-nad, hore-dolu, medzi

Sociálna interakcia:

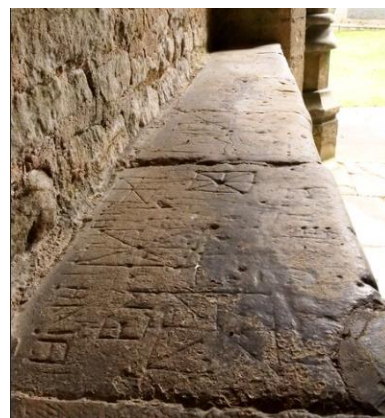
- ***Dodržiavanie pravidiel*** – porozumenie pravidlám a ich správne uplatňovanie, dodržiavanie pravidiel má neskôr vplyv na schopnosť učiť sa a dodržiavať pravidlá aj v práci.
- ***Spoločenská interakcia*** – zážitok výhry a skúsenosť prehry, vzájomná komunikácia, uznanie súperových schopností, osvojenie si schopnosti kooperácie hrou formou.
- ***Schopnosť znášať porážku*** – výhra jedného hráča znamená prehru spoluhráča. Víťazom môže byť v každej hre niekto iný, a preto je ľahšie prijať prípadnú prehru. Hra vychováva k **empatii**.
- ***Komunikačné schopnosti*** – počas hry sa vytvorí aktívna komunikácia medzi hráčmi.

Ďalšie oblasti rozvoja:

- ***Jemné motorické zručnosti*** – správne držanie ceruzky
- ***Rozvoj pozornosti*** – zabrániť súperovi v tom, aby položil svoju hraciu figúrku na výhodnú pozíciu
- ***Rozvoj kreativity***

1. Hra: KLASICKÝ MLYN

Stolová hra známa u nás ako klasický mlyn je známa aj pod názvom dvojitý mlyn. Archeologické nálezy nasvedčujú tomu, že hra má svoj pôvod v starovekom Egypte z doby faraónovej vlády, ale bola známa aj v Tróji a Cejlóne (Srí Lanka). História hry mlyn siaha až do čias panovníka Ramsessa I., čomu nasvedčujú archeologické nálezy kresieb zobrazujúcich hracie dosky vyrytých do podlahy svätyne, ktorú kňazi využívali na oddych.



Nálezy zobrazujúce hru mlyn

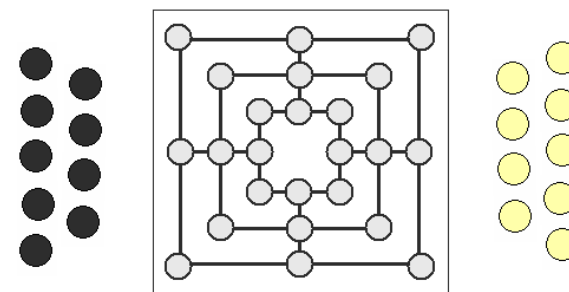
Hra mlyn sa stala naozaj obľúbenou v stredoveku. V západnej Európe mlyn s obľubou hrali na panovníckych dvoroch, odkiaľ sa hra rozšírila do celej Európy, a nakoniec do celého sveta. Dokonca aj Shakespeare spomína mlyn vo svojom diele Sen noci Svätéhojána. V období medzi XI. a XVIII. storočím bola hra mlyn jednou z najobľúbenejších hier, až kým sa postupne nestala obľúbenejšou hra šach.

Počet hráčov: 2 osoby

Odporúčaný vek: od 8 rokov

Obsah balenia hry:

- 9 hracích figúrok pre každého hráča
- Hracia doska (obrázok č. 14)



Obrázok č. 14

Návod na zostavenie hry:



Mlyn pripravený ručne

- Hru hrajú dvaja hráči na hracej doske s figúrkami, samotný hrací plán možno pripraviť aj na tvrdý papier (zostaviť náčrt pomocou kružidla a pravítka – je to zároveň dobrá úloha, na precvičenie presného merania). Hotový hrací plán potom môžeme vyfarbiť alebo inak vyzdobiť.

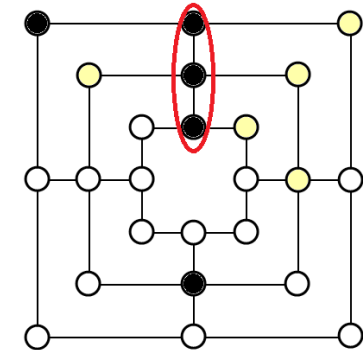
- Počet figúrok je daný, vžde je to 9 figúrok pre každého hráča v dvoch rôznych farbách. Namiesto figúrok môžeme použiť gombíky, kamene, gaštany, polovicu orechovej škrupiny, uzávery fliaš... Fantázii sa medze nekladú.

Pravidlá hry:

- Cieľom hry je vytvoriť **MLYN** a zároveň zabrániť súperovi v jeho snahe o MLYN.

MLYN – je vytvorený, keď sa hráčovi podarí postaviť 3 svoje figúrky do jedného radu vedľa seba na vyznačenom hracom pláne vodorovne alebo zvislo alebo ich do tohoto radu presunúť. (obrázok č.15)

- Cieľom hry je zabrániť súperovi vo vytvorení mlyna, deaktivovať ho, t.j. dostať ho do stavu keď už nemôže urobiť žiaden krok a odstránenie jeho figúrok z hracej plochy. Akonáhle je súper nespôsobilý na ďalší krok alebo sa počet jeho figúrok zníži na dva, hra končí.

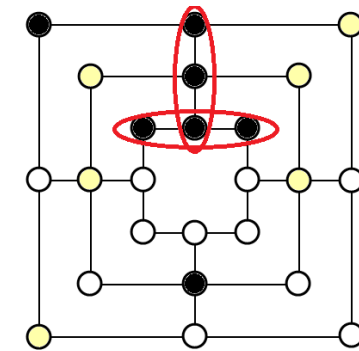


Obrázok č. 15

Štruktúru hry a jej pravidlá možno postupne rozvíjať v niekoľkých fázach. V každej fáze pridávame nové pravidlá po jednom, resp. rozširujeme hru po jednom kroku.

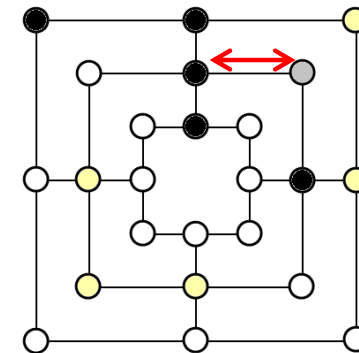
1. **fáza:** Hráči striedavo ukladajú svoje figúrky na hraciu plochu až dovtedy, kým nezložia všetkých 9 figúrok.

- Ak sa niektorému z hráčov podarí postaviť MLYN, odoberie z hracieho plánu ľubovoľnú súperovu figúrku.
- Odstránená figúrka vypadá z hry.
- Figúrku, ktorá stojí v postavenom MLYNE nemožno odstrániť, výnimkou je prípad, keď všetky súperove figúrky stoja v niektorom mlyne.
- Ak sa niektorému z hráčov podarí vytvoriť naraz dva mlyny (obrázok č. 16), tak môže byť vecou dohody, či v tomto prípade treba odstrániť jednu alebo dve súperove figúrky. Toto pravidlo je treba dohodnúť na začiatku hry.



Obrázok č. 16

2. **fáza:** Akonáhle sú všetky naše bábky postavené na hracej ploche, teda obaja hráči umiestnili všetkých svojich 9 figúrok, začína druhá fáza hry. (Môže sa stať, že v tejto fáze už nie je na stole všetkých 9 figúrok, pretože ak sa niekomu podarilo vytvoriť MLYN, tak už mohli byť niektoré figúrky odstránené.) Teraz hráči striedavo posúvajú svoje figúrky pozdĺž čiar na susedné prázdne pole s cieľom vytvoriť vlastný MLYN, alebo zabrániť súperovi, aby si on vytvoril svoj.
3. **fáza:** Tretia fáza hry začína (nie každá hra sa sem dostane), ak jeden alebo obaja hráči majú na stole iba 3 svoje figúrky. V tomto prípade môžu figúrky „preskočiť“ na ktorékoľvek prázdne políčko na hracej doske, a tak vytvoriť mlyn, ktorý porazí súpera.



Obrázok č. 17

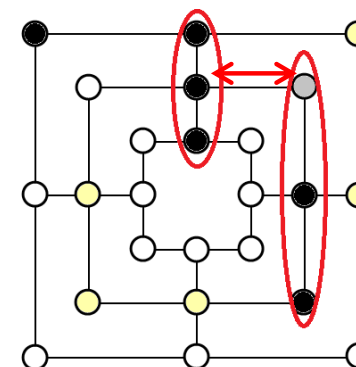
Ak sa niektorému z hráčov podarí deaktivovať súpera a zabrániť mu v ťahu už v prvých dvoch fázach hry, hra sa skončí ešte pred 3. fázou.

Vít'az: Vyhráva hráč, ktorý odobral súperovi všetky figúrky alebo zabránil súperovi v ďalšom posune figúrok.

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

- „**otvorím-zatvorím**“ – mlyn je platný aj vtedy, keď ho otvoríme (vystúpime z neho z niektorou figúrkou) a potom v ďalšom kroku hneď zatvoríme. Tento krok môžeme viackrát zopakovať, preto sa tento postup volá „otvorím-zatvorím“. Jediným účinným protikrokom súpera je zabrániť vystupujúcej figúrke v pohybe. To sa dá najľahšie dosiahnuť pri skákaní (obrázok č. 17).

- „**Dvojité otvorím-zatvorím**” je nejlepší strategický ťah, ktorý pri hre môžeme dosiahnuť. Dvojitý mlyn je také usporiadanie figúrok, pri ktorom otvorením jedného z mlynov vytvoríme, resp. uzatvoríme druhý mlyn (obrázok č. 18). Takto nám vznikne pri každom kroku nový mlyn a môžeme zakaždým odstrániť jednu súperovu figúrku. Súper vie tento postup blokovať len skákaním.
- Vecou dohody môže byť, že taktika „**otvorím-zatvorím**” je obmedzená alebo úplne zakázaná.
- Existuje niekoľko alternatív k odstráneniu súperovej figúrky v prípade, keď sú všetky figúrky alebo keď vytvoríme dva mlyny súčasne. Pravidlá pre tieto situácie je potrebné dohodnúť si vopred. Ak stoja všetky figúrky súpera v mlyne, buď sa súperi dohodnú, že v tomto prípade nie je možné odobrať figúrku alebo bude možné odstrániť ktorúkoľvek figúrku. V prípade, že vytvoríme naraz dva mlyny, je tiež vecou dohody, či v tomto prípade odstránime z hracej plochy jednu alebo dve súperove figúrky.
- Tieto doplnujúce pravidlá je potrebné dohodnúť na začiatku hry. Pravidlá sa môžu meniť aj z hry na hru.
- Je dobré, keď hráme hru s premyslenou stratégiou a hneď od začiatku obsadzujeme políčka, ktoré sú strategicky najvýhodnejšie. Sú to tie miesta, z ktorých sa figúrka môže pohnúť v čo najväčšom počte (4 políčka, z ktorých sa možno posunúť 4 smermi a 8 políčok s 3 rôznymi smermi).



Obrázok č. 18

Zaujímavosť o hre MLYN: Klasický mlyn končí v prípade bezchybnej hry oboch súperov nerozhodne. Taktika „bezpečnej” hry, ktorú treba realizovať je však tak zložitá, že je nemožné si ju zapamätať, práve preto je táto hra stále napínavá a zábavná. Existenciu stratégie „bezpečnej hry” bola dokázaná počítačmi (Ralph Gasser 1994).

Existuje veľké množstvo variantov hry MLYN, v ďalšom uvedieme niektoré z nich.

2. Hra: JEDNODUCHÝ MLYN

Jednoduchý mlyn je najmä vďaka jednoduchosti pravidiel, veľkosti hracej dosky a počtu figúrok hra vhodná pre deti od 5-6 rokov, samozrejme v závislosti od vyzrelosti dieťaťa a jeho sociálnych zvyklostí. Nevadí, ak začneme hrať hru v neskoršom veku. Vďaka menšiemu počtu hracích figúrok a menšiemu hraciemu plánu je hra rýchlejšia a dynamickejšia a preto je vhodná aj pre deti, ktoré sa ešte nedokážu dlhšiu dobu sústrediť a premýšľať a tiež je vhodná aj na vytvorenie návyku na koncentráciu a jej precvičenie.

Korene a história hry sú rovnaké ako v prípade klasického mlyna, obe hry sa totiž vyvíjali paralelne.

Počet hráčov: 2 hráči

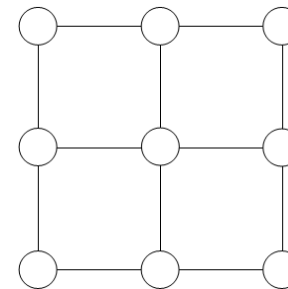
Odporúčaný vek: od 5-6 rokov

Súčasti hry:

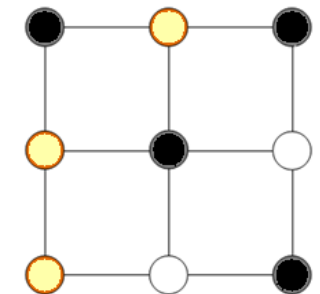
- 4 figúrky pre oboch hráčov, v dvoch rôznych farbách
- Hracia doska (obrázok č. 19)

Odporúčania na prípravu hry:

- Príprava hry je podobná ako v prípade klasického mlyna



Obrázok č. 19



Obrázok č. 20

Pravidlá hry:

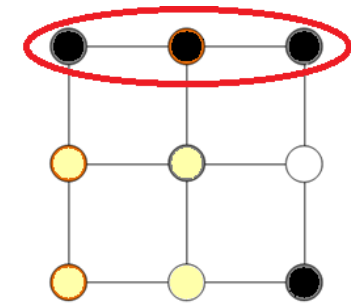
- Cieľom hry je vytvoriť **mlyn** a zabrániť súperovi, aby si ho vytvoril sám.

MLYN – tri figúrky postavené vedľa seba do jedného radu vodorovne alebo zvislo.

- Hra končí, keď niektorý z hráčov postaví mlyn.

Zavedenie hry je postupné, dá sa uskutočniť v dvoch fázach. V každej fáze sa učíme dodržiavať jedno nové pravidlo – spoznáme jeden nový krok.

1. **fáza:** Hráči striedavo ukladajú svoje figúrky na prázdne políčka hracej dosky, až kým nezložia všetky 4 figúrky.
 - Hra končí, keď sa niektorému z hráčov podarí postaviť svoj mlyn (stáva sa to však zriedkavo, jeden z hráčov musí byť veľmi nepozorný – obrázok č. 21)
 - **Pozor! Je zakázané položiť prvú figúrku na prostredné políčko, lebo ak hráč hrá pozorne, tak ten, kto položí figúrku na stredné pole, hru vždy aj vyhrá.**

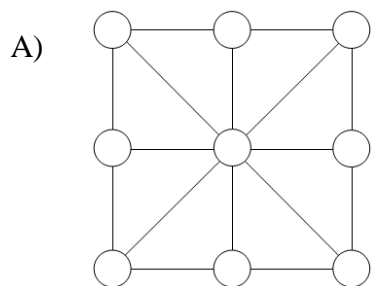


Obrázok č. 21

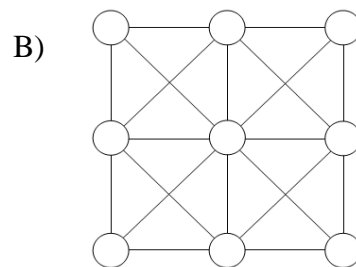
2. **fáza:** Akonáhle hráči položia na hraciu dosku všetky svoje 4 figúrky, začína druhá fáza hry. Hráči striedavo posúvajú svoju ľubovoľnú figúrku na susedné prázdne políčko po vyznačených čiarach s cieľom zostaviť mlyn, alebo v tom zabrániť súperovi. Vyhráva ten, kto prvý postaví svoj MLYN.

Poznámky a rady ku hre, ďalšie možnosti:

- Hra je dynamickejšia a z hľadiska rozvíjania myšlienkových operácií aj náročnejšia, ak hru hráme s tromi figúrkami. Čitateľom odporúčame vyskúšať aj túto verziu hry.
- Ak už ovládame hru na základnej hracej doske, odporúčame hru vyskúšať aj na iných hracích plánoch, na ktorých sú možnosti pohybu figúrok širšie a šanca na vytvorenie mlyna je väčšia. Odporúčame vyskúšať napríklad aj hracie dosky znázornené na obrázku č. 22. a č. 23, začnime najskôr jednoduchšou doskou A a potom zložitejšou doskou B.



Obrázok č. 22

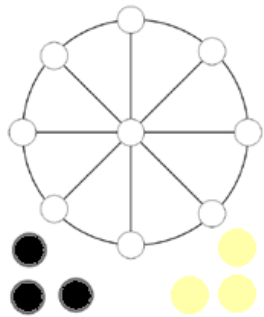


Obrázok č. 23

Tri varianty hry MLYN zamerané na „koncentráciu a pozornosť“

V nasledujúcej časti uvedieme tri varianty hry z rôznych kútov sveta, jedna pochádza zo starovekého Ríma, jedna od maori (Nový Zéland), jedna od tiriki (Kenya).

3. Hra: RÍMSKY KRUHOVÝ MLYN



Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek: od 8 rokov

Súčasti hry:

- 3 svetlé a 3 tmavé figúrky

Obrázok č. 24

- Hracia doska (obrázok č. 24)

Odporúčania k príprave hry:

- Príprava hry je podobná ako v prípade klasického mlyna (viď. strana 41)

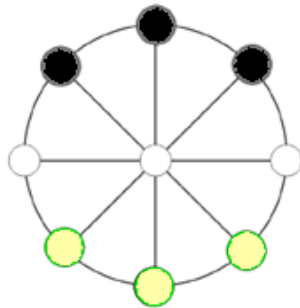
Pravidlá hry:

- Cieľom hry je zostaviť mlyn a zároveň zabrániť súperovi, aby postavil svoj mlyn.

MLYN – tri figúrky postavené vedľa seba do jedného radu vodorovne, zvislo, po obvode kruhu alebo po uhlopriečkách.

- Hra začína na prázdnej hracej doske. Hráči postupne ukladajú po jednom svoje 3 figúrky na ľubovoľné prázdne políčko.
- Ak sa žiadnemu z hráčov nepodarí zostaviť mlyn v tejto fáze hry, tak začnú striedavo posúvať svoju figúrku na susedné voľné políčko po nakreslených čiarach.
- Hra končí, ak niektorý z hráčov postaví mlyn.

4. Hra: SHISIMA



Obrázok č. 25

Túto hru hrajú tirikiovia v západnej Keni. Zaujímavosťou je, že svoje hracie figúrky nazývajú *imbavali*, t.j. vodnými plošticami. V hre vlastne treba napodobňovať rýchly pohyb vodných ploštíc.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek: od 8 rokov

Súčasti hry:

- 3 svetlé a 3 tmavé hracie figúrky
- hracia doska (obrázok č. 25)

Odporúčania k príprave hry:

- Príprava hry je podobná ako v prípade klasického mlyna.

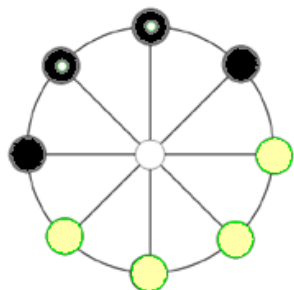
Pravidlá hry:

- Cieľom hry je zostaviť mlyn a zároveň zabrániť súperovi, aby postavil svoj mlyn.

MLYN – tri figúrky postavené vedľa seba do jedného radu vodorovne, zvislo alebo po uhlopriečkách. V tomto prípade mlyn nie je možné postaviť po obvode kruhu, len pozdĺž rovných čiar.

- Hra začína v tzv. základnom stave, keď po obvode kruhu sú oproti sebe rozostavené 3 svetlé a 3 tmavé figúrky (vid'. obrázok č. 25).
- Cieľom je zostaviť 3 figúrky do jedného radu.
- Hráči striedavo posúvajú svoje figúrky pozdĺž čiar na susedné prázdne políčko.
- Hra končí, keď niektorý z hráčov postaví svoj mlyn.

5. Hra: MU-TORERE



Obrázok č. 26

Túto hru hrajú deti maoriův na Novom Zélande. Hracia doska má 8 priečok, jej stred sa nazýva putahi, čo znamená miesto stretnutia. Oproti ostatným typom hry mlyn je táto hra „blokovacia“.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek: od 8 rokov

Súčasti hry:

- 4 svetlé a 4 tmavé hracie figúrky
- hracia doska (obrázok č. 26)

Odporúčania k príprave hry:

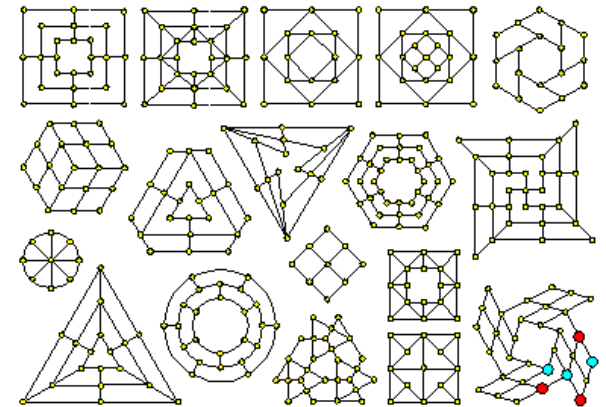
- Príprava hry je podobná ako v prípade klasického mlyna.

Pravidlá hry:

- Cieľom hry je blokovat' súpera, zabezpečiť, aby sa nemohol pohnúť so žiadnou figúrkou.
- Hra začína v základnom stave, keď po obvode kruhu sú oproti sebe rozostavené 4 svetlé a 4 tmavé figúrky (vid' obrázok č. 26)
- Hru začína hráč s tmavou figúrkou. Je zakázané začínať označou tmavou figúrkou, lebo by hneď deaktivoval súpera a ľahko by vyhral.
- Hráči striedavo posúvajú svoje figúrky na niektoré zo susedných prázdnych políčok.
- Hráč môže figúrku posunúť aj na prostredné políčko ale len vtedy, keď po obvode kruhu na susedných políčkach tejto figúrky nestoja len jeho vlastné figúrky.
- Hra končí, keď niektorý z hráčov úplne znemožní súperovi akýkoľvek ďalší pohyb.

Ďalšie variácie hry MLYN:

1. Pod variáciami hry MLYN rozumieme predovšetkým obmeny základnej hracej dosky (vid'. obrázok 27). Základné pravidlá sa však nelíšia od pravidiel **Klasického mlyna** alebo od pravidiel **Jednoduchého mlyna**. A ďalšie doplňujúce pravidlá si môžeme vytvoriť ku každej hre aj my sami.
- Treba mať na zreteli, že čím zložitejšia je základná hracia doska, tým je náročnejšia aj samotná hra. Tvar a forma hracej dosky, ako aj počet mriežkových bodov vie zjednodušiť, ale aj veľmi sťažiť hru, nakoľko mať dobrý vhl'ad na stav hry pri zložitej hracej doske je veľmi náročné. S mladšími deťmi voľme radšej jednoduchšie formy

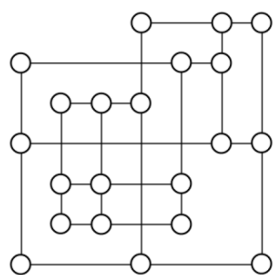


Obrázok č. 27

hracieho plánu a náročnejšiu formu zvolíme až vtedy, keď sme si už hru mlyn dostatočne osvojili.

Jednou z najznámejších variácií hry mlyn je hra známa ako maďarský mlyn, ktorá vznikla na základe nápadu Dr. Ádáma Tichy-Rácsa

6. Hra: MAĎARSKÝ MLYN



Pravidlá hry sú rovnaké ako pravidlá **Klasického mlynu**, ich popis je podrobne uvedený vyššie. Hra sa však diametrálne odlišuje predovšetkým formou hracej dosky.

Základom hracej dosky je štvorcová mriežka s rozmermi 7 x 7, na ktorej je 49 mriežkových bodov (možné políčka). Hrací plán je vytvorený tak, že v každom rade a v každom stĺpci základného štvorca 7x7 sú vyznačené práve tri mriežkové body vo vodorovnom aj zvislom smere ako budúce políčka (viď orbázok č. 28). Ak sa nám to podarí, hrací plán je hotový. Samotná príprava hracej dosky spĺňajúcej uvedené podmienky je náročná úloha pre

Obrázok č. 28
deti.

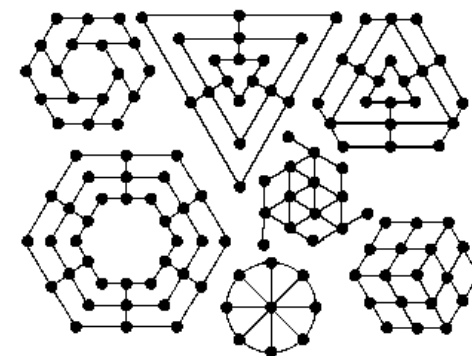
Hru môžeme hrať s 9 figúrkami ako pri klasickom mlyne, ale odporúča sa hru hrať aj s 8-mi figúrkami, a to najmä v záujme dynamickejšej a rýchlejšej hry ako uvádza Mészáros Mihály vo svojej publikácii (<https://meszaros-mihaly.hu>).

2. Ďalšou obmenou hry mlyn je zmena počtu figúrok. Voľba počtu figúrok ovplyvňuje priebeh hry vo veľkej miere. Nie je nemennou podmienkou, že klasický mlyn treba hrať s 9 figúrkami, počet figúrok môžeme zvoliť aj 8 alebo 7. Tým sa nám hra zrýchli a zdynamizuje, napoak zvýšením počtu figúrok na 10 sa hra spomalí a uľahčí deaktiváciu súpera. Smelo skúsme meniť aj počet figúrok, aby deti sami zakúsili, ktorá forma hry im najviac vyhovuje.

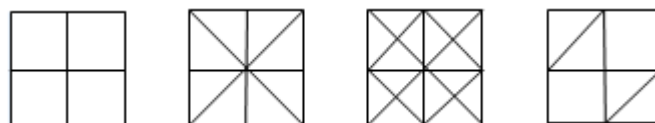
Obvykle volíme počet figúrok primerane k počtu mriežkových bodov. V záujme vyvážených podmienok hry je dobré zvoliť počet figúrok tak, aby zostalo dostatočne veľa prázdnych bodov na posúvanie figúrok. Ideálne je dodržiavať zásadu delenia tromi, čiže ak máme napríklad v klasickom mlyne 24 políčok, tak postačí $24 : 3 = 8$, t.j. 8 figúrok pre oboch hráčov a tak 8 políčok zostane voľných, alebo počet figúrok zvýšiť o 1, ako je to aj v prípade klasického mlyna, kde hráme s 9-mi figúrkami. Obvykle sa počet figúrok volí podľa tejto, alebo podľa zásady +1 figúrky.

Úlohy na premyslenie:

1. Koľko bodov a koľko strán majú hracie dosky pre hru mlyn? Počítaj rozumne! (Obr. č. 29)
2. Ktorá hracia doska má najviac mriežkových bodov? Koľko ich má?
3. Na ktorej hracej doske je možno vyskladať najviac rôznych mlynov? Koľko?
4. Ktorý hrací plán je možné nakresliť jedinou čiarou bez toho, aby sme zdvihli ceruzku a pritom neprešli žiadnu z čiar dvakrát? Nakresli! (obrázok č. 30)



Obrázok č. 29



Obrázok č. 30

5. Nakresli najjednoduchší hrací plán pre hru mlyn a doplň ju tak, aby sa odlišovala od ostatných. Vyskúšaj na nej hru!

MANCALA - KALAH

Pôvod najstaršej verzie hry mankala je zahalený hmlou. Je považovaná za najstaršiu strategickú doskovú hru. Má snád' tucet rôznych základných verzií, je známa pod viac ako sto rôznymi menami, hrajú ju v Afrike, v rôznych častiach Ázie a ostrovoch Západnej Indie a aj v Južnej Amerike. Najväčšej obľúbenosti sa teší najmä v Afrike, hru totiž poznajú skoro vo všetkých oblastiach kontinentu. Význam hry však v tejto oblasti vysoko prevyšuje jej prínos ako spoločenskej hry. Hra má svoje miesto v rituáloch, ceremóniách, slávnostiach (pohreboch a sobášoch, atď.). Nie zriedkavo sa s touto hrou stretávame na najvznešenejších panovníckych rituáloch, napríklad aj pri uvedení nového panovníka do funkcie, pričom kandidát prostredníctvom hry demonštruje ostatným svoje strategické



Hra Mancala z rôznych kútov sveta

schopnosti, chladnokrvnosť a múdru predvídavosť, ktorou bude svoj ľud viesť a chrániť. Rozšírenosť hry ukazuje, že existuje veľmi veľa rôznych foriem samotnej hry a aj hracej dosky. Je známe široké spektrum hracích dosiek, od tej najjednoduchšej verzie až po veľmi zložité hracie dosky. Medzi hracími doskami nájdeme aj tie najjednoduchšie, vytvorené z hliny, ako aj bohato zdobené dosky panovníkov, ktoré sú vyrobené z cenných materiálov. Ich význam ďaleko prekročuje význam hry, nakoľko je súčasťou africkej kultúry a umenia, čo dokazuje aj fakt že zbierka takýchto dosiek dostala významné miesto medzi inými aj v British Museum, ktoré zorganizovalo v roku 1990 nezabudnuteľnú výstavu bohatej zbierky hracích dosiek.

Hra, ktorú hráme kamienkami a jamkami je asi najviac „aritmetická“, po celom svete má obrovské množstvo fanúšikov, je to asi najúžasnejšia „matematická“ hra pre malých školáčikov. Najjednoduchšiu dvojradovú verziu hry môžu hrať aj úplne malé deti ako hru o šťastí. Aj v tejto verzii má význam z hľadiska učenia sa, pretože núti deti, aby počítali. Keď dieťa ukladá kamienky po jednom do každej jamky, učí sa podvedome jednoznačnému priradovaniu. Upevňujú sa predstavy o čísle, posilňuje sa význam pojmu čísla. Mancala je teda hra bijektívneho priradovania, čo je základom počítania.

Vo veku 6-10 rokov rozvíja kompetenciu počítania – sčítovanie, odčítovanie, rozklad na sčítance, a to počas celej hry. Číselné sústavy, delenie so zvyškom, určenie času, to všetko je založené na tom istom princípe. Hracia doska Mancaly je prakticky základom prípravy počítačích zručností a podporuje propedeutiku matematických operácií.

Dôležitú úlohu zohráva hra aj z hľadiska rozvíjania trpezlivosti – treba počkať, kým môj súper rozloží všetky svoje kamienky, hoci aj viackrát za sebou.

Rozvíjanie myslenia:

- **Strategické myslenie:** dieťa si musí vopred dobre premyslieť svoj nasledovný krok, hoci aj viac krokov dopredu a zvážiť jeho dôsledky.
- **Logické myslenie:** premyslenie dôsledkov daného kroku, posúdiť, ktorý z možných krokov je pre nás najvýhodnejší.

Rozvoj matematických pojmov:

- **Rozvoj pojmu číslo** – posilnenie pojmu číslo, rozvoj a stabilizácia mnohostných predstáv, pojem páry – nepáry
- **Matematické operácie** – delenie so zvyškom, rozklad čísla na súčet sčítancov
- **Množinové myslenie**
- **Analogické myslenie** – analógia s určovaním času

- *Postupnosti*
- *Kombinatorika*
- *Súradnicový systém*
- *Základné smery v priestore*

Sociálna interakcia:

- *Dodržiavanie pravidiel* – porozumenie pravidlám a ich správne uplatňovanie, dodržiavanie pravidiel má neskôr vplyv na schopnosť učiť sa a dodržiavať pravidlá aj v práci.
- *Spoločenská interakcia* – zážitok výhry a skúsenosť prehry, vzájomná komunikácia, uznanie súperových schopností, osvojenie si schopnosti kooperácie hravou formou.
- *Schopnosť znášať porážku* – výhra jedného hráča znamená prehru pre ostatných, víťazom môže byť v každej hre niekto iný, a preto je ľahšie prijať prípadnú prehru. Hra vychováva k **empatii**.
- *Komunikačné schopnosti* – počas hry sa vytvorí aktívna komunikácia medzi hráčmi.

Ďalšie oblasti rozvoja:

- *Jemné motorické zručnosti* – správne držanie ceruzky
- *Rozvoj pozornosti*
- *Rozvoj kreativity*

Hra: MANCALA – KALAH



Mancala s kameňmi

- 48 hracích kameňov

Odporúčania na prípravu hry:

- Hra si vyžaduje špeciálnu hraciu dosku. Vo voľnej prírode sa odporúča vyhlíbiť požadovaný počet jamiek tak ako torobili v dávnejších časoch a hrať hru s kamienkami.
- Hraciu dosku možno vytvoriť napríklad aj zo škatule na vajíčka.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek: od 5-6 rokov

Súčasť hry:

- Hracia doska so 14 jamkami. Na hracej doske sa nachádza 6-6 jamiek postavených v dvoch radoch oproti sebe, do ktorých sa zmestí 10-15 guľičiek/kameňov/fazuliek/figúrok. Po oboch stranách sa na konci radov nachádzajú dve mankaly (pokladnice), ktoré slúžia na uskladnenie získaných kameňov.



Hracia doska pre hru Mancala – domáca výroba

Pravidlá hry:

	f	e	d	c	b	a	
g	4	4	4	4	4	4	G
	4	4	4	4	4	4	
	A	B	C	D	E	F	

Obrázok č. 31

- Najznámejší počiatočný stav je zobrazený na obrázku č. 31.
- Písmená **G** a **g** označujú dve **MANKALY** (pokladnice), ktoré sú na začiatku prázdne.

- Počet jamiek a kameňov v nich je možné meniť. Obvykle je na hracej doske po 6 jamiek, v každej z nich je 4, 5, alebo 6 kameňov. Základnú hru hráme so 4 kameňmi v každej jame.
- Hráči sedia oproti sebe, pred sebou majú položenú hraciu dosku tak, ako je to na obrázku. Hráčovi patrí 6 jamiek, ktoré sú bližšie k nemu a mankala po jeho pravej ruke (na obrázku sú malým písmenom označené jamky a mankala jedného hráča a veľkým písmenom súperove).
- Dohodou alebo losovaním určíme, ktorý z hráčov je začínajúci. Ak hrajú viac hier, tak sa v začínaní striedajú.
- Počas hry rozlišujeme dva typy ťahov: ŤAH a LOV.
- Hráč, ktorý je na ťahu odoberie z ľubovoľnej jamky na svojej strane všetky kamene a ukladá ich proti smeru hodinových ručičiek po jednej do každej nasledujúcej jamky, vrátane svojej mankaly a ak sa mu kamene neminuli, musí ich poukladať aj do súperových jamiek, do jeho pokladnice však nie.
- Hráči striedavo rozkladajú kamene zo zvolenej jamky podľa tohoto pravidla.
- Vyhráva ten, kto má na konci hry viac kameňov vo svojej pokladnici.
- Hra končí, keď jeden z hráčov vyprázdni všetky svoje jamky. Ak sú v súperových jamkách ešte nejaké kamene, potom tieto poputujú do jeho mankaly, zostávajú na svojej strane.

ŤAH: Hráč odoberie z ľubovoľnej jamky na svojej strane všetky kamene a ukladá ich proti smeru hodinových ručičiek podľa nasledovných zásad:

- Postupne ukladá po jednom kameni do každej nasledujúcej jamky vrátane svojej mankaly, kým sa mu kamene neminú.
- Do súperovej pokladnice neukladá kamene, súperovu mankalu hráč vždy vynechá.
- Ak posledný kameň padne presne do hráčovej vlastnej pokladnice – mankaly, tak hráč môže ťahať ešte raz. Toto pravidlo možno použiť opakovane. Inak je na ťahu súper.

Napr.: Ak vyberieme za horeuvedeného stavu kamene z jamky D, tak postupne rozkladáme po jednom kameni do jamiek E, F, G a jamky a. Ak by bolo v jamke D 16 kameňov, potom by posledný kameň padol do pokladnice G a preto by hrajúci hráč mohol byť znovu na ťahu (postupnosť by bola nasledovná: E F G a b c d e f A B C D E F G).

Ak by sme za počiatočného stavu vybrali kamene z jamky C, tak by sa po jednom kameni ušlo do jamiek D, E, F, a G, a preto by bol hrajúci hráč na ťahu znova.

LOV: Ak posledný kameň hrajúceho hráča padne do prázdnej jamky na svojej strane, potom môže položiť tento kameň rovno do svojej pokladnice. Navyše môže vybrať všetky kamene zo súperovej náprotivnej jamky a všetky umiestniť do vlastnej pokladnice. Platí to aj v prípade, že prázdna jamka je práve tá, z ktorej vybral a začal rozkladať kamene.

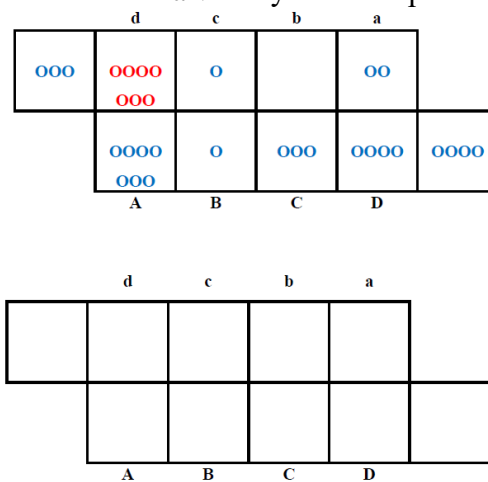
Napr.: Ak jamka C obsahuje 13 kameňov, tak posledný padne do jamky C, teda spolu s týmto posledným kameňom poputuje aj celý obsah jamky c do našej pokladnice (G), teda: postupnosť je takáto: D E F G a b c d e f A B C.

Odporúčania k hre, ďalšie variácie hry:

- Pre malé deti je hra zábavná aj s jedným pravidlom, a to pravidlom ťahu. Aj táto zjednodušená hra sa im bude páčiť a pri hre sa im zároveň rozvíja aj jemná motorika, precvičia si šikovnosť rúk a naladia sa na rytmus ukladania kameňov. Postupne si osvojíme pravidlo ťah a len keď už je hra samozrejماً, zavedieme aj pravidlo lovu.
- Hra je voľne variovateľná, čo sa týka počtu kamienkov v jamkách alebo aj počtu jamiek na hracej doske. Zo začiatku odporúčame narábať s malým počtom jamiek a kamienkov, u najmenších detí sa odporúča pracovať s 4-5 jamkami a 3 kamienkami v jamkách.
- Postupné zvyšovanie počtu kamienkov na 5, 6, až 7 robí hru a počítanie náročnejším, preto sa odporúča až vtedy, keď deti už ovládajú hru, určite nie hneď na začiatku.

Úlohy na zamyslenie:

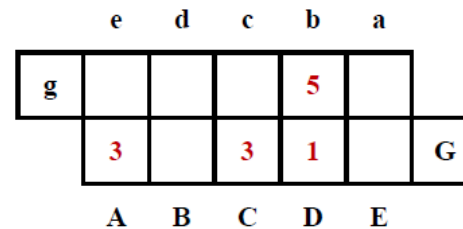
1. Vezmi si červené kamienky a porozkladaj ich po jednom do jamiek. Zakresli do druhého obrázka stav kamienkov v jednotlivých jamkách! V ktorých jamkách naraástol a v ktorých klesol počet kamienkov?



Obrázok č. 32

2. Rozohrajme hru vo dvojici niekoľkokrát. Predstavme si, že začneme novú hru a po 5 minútach ju pozastavíme. Momentálny stav hry je východiskom pre naše úlohy.
 - a. Koľko kamienkov treba preložiť na stranu s menším počtom kamienkov, aby tam bolo len o 1 kamienok navyše?
 - b. Koľko kamienkov musí byť na jednotlivých stranách, ak chceme, aby medzi dvomi stranami bol rozdiel medzi počtom kamienkov aspoň dvojnásobný?
 - c. Sformuluj slovnú úohu na aktuálny stav!

- d. Súperova strana obsahuje len kladné čísla. Na tvojej strane sú samé záporné čísla. Spočítaj hodnotu – počet kamienkov každého páru jamiek! Priprav tabuľku k predchádzajúcej úlohe!
- e. Vypočítaj súčet kamienkov v štyroch najpočetnejších jamkách!
- Predstav si že hráš na hracej doske 2×3 (2×4 , 2×5 , 2×6), porozkladal si kamienky z radu B a znovu si na ťahu. Koľko kamienkov môže byť v jamke B? Nájdi viacero riešení! Objavil si nejaké pravidlo?
 - Hráme na hracej doske 2×3 (2×4 , 2×5 , 2×6). Z ktorej jamky sme porozkladali 10 kamienkov, ak posledný kamienok skončil v našej pokladnici?
 - Koľko jamiek má tá hracia doska, pri ktorej sme z jamky C vybrali 14 kamienkov a porozkladali sme ich a posledný kamienok skončil v našej pokladnici? (Nájdi číslo menšie ako 10!) Kresli, skúšaj!
 - Hráme na hracej doske 2×3 (2×4 , 2×5 , 2×6), a z jamky B porozkladáme 6 kamienkov. O koľko sa zmení celkový počet súperových a tvojich kamienkov?
 - Hráme na doske 2×3 (2×4 , 2×5 , 2×6), a z jamky C porozkladáme a) 7 b) 13 c) 30 kamienkov. Koľko z nich sa ujde tvojmu súperovi, koľko sa dostane do tvojich jamiek? Koľko sa dostane do tvojej pokladnice? (Priprav tabuľku!)
 - Čísla na obrázku udávajú počet kamienkov v jamkách. Ako by si vedel získať kamienky, ktoré sú ešte v jamkách? Rozpíš svoj návrh po krokoch!



Obrázok č. 33

- Ako by si vedel dosiahnuť v rámci jediného kroku, aby sa ti vyprázdnilo tvoje jamky? Svoj návrh rozpíš po krokoch!

	e	d	c	b	a	
g		1		1		
	1		3	1		G
	A	B	C	D	E	

Obrázok č. 34

10. Teraz vedie tvoj súper. Ako môže určite vyhrať, ak si teraz na ťahu ty? V krátkosti vysvetli svoju víťaznú stratégiu!

32						11	
	2	2	3		2	1	19

Obrázok č. 35

Hry s posúvaním figúrok alebo s výmenou miesta - Halmy

Halma je mimoriadne zábavná a pestrá hra. Jaj autorom je George Howard Monks (1853-1933), bostonský chirurg, ktorý ju vynášiel počas svojej stáže v Anglicku v roku 1883. Názov hry pochádza z gréckeho slova *halma* (halma – istý druh atletického skoku).



Halma je strategická spoločenská hra pre jedného, dvoch, štyroch alebo dokonca šiestich hráčov, zaručuje skutočnú rodinnú zábavu pre všetky vekové kategórie. Je podobná hre dáma, ale na rozdiel od dámy, táto hra nevyhadzuje súperove figúrky. Pravidlá hry sú jednoduché, ľahko osvojiteľné, vďaka čomu je hra pestrá, plná zvrátov a každá hra je iná. Deti ju hrajú s radosťou už od útleho veku.

Hracia doska HALMY v tvare šesťcípkej hviezdy

Podstatou spoločenskej hry HALMA je výmena miesta figúrok s figúrkami súpera. Počas hry sa snažíme preniesť vlastné figúrky z našej východiskovej oblasti do východiskovej oblasti súperových figúrok. Podstatou nášho snaženia je dostať pomocou série skokov svoje figúrky z vlastného začiatočného rohu do začiatočného rohu súpera. Hra HALMA začína z vopred danej pozície figúrok.

Niektoré deti sa radi hrajú samostatne, bez spoluhráčov. Pre nich môžu byť zaujímavé variácie hry HALMA pre jednu osobu. Podstatou týchto hier je vymeniť pozície figúrok v čo najmenšom počte krokov. Vo väčšine prípadov ani nejde o doskovú hru, ale o logickú hádanku, hlavolam.

Tieto doskové hry, zamerané na postupnú výmenu pozícií figúrok, sú silno kombinatívne hry, ktoré výrazne zlepšujú priestorovú predstavivosť a rozvíjajú strategické a algoritmické myslenie.

Rozvíjanie myslenia:

- **Strategické myslenie:** dieťa si musí vopred dobre premyslieť nasledovný krok, hoci aj viac krokov dopredu a zvážiť jeho dôsledky.
- **Kombinatorické myslenie:** premyslenie dôsledkov daného kroku, posúdiť, ktorý z možných krokov je pre nás najvýhodnejší.
- **Algoritmické myslenie:** premyslenie a vyhodnotenie vhodného postupu krokov v rôznych situáciách.

Rozvoj matematických pojmov:

- **Kombinatorika** – naplánovanie postupnosti krokov alebo skokov
- **Súradnicový systém**
- **Základné smery**
- **Priestorové videnie**

Sociálna interakcia:

- **Dodržiavanie pravidiel** – porozumenie pravidlám a ich správne uplatňovanie, dodržiavanie pravidiel má neskôr vplyv na schopnosť učiť sa a dodržiavať pravidlá aj v práci.
- **Spoločenská interakcia** – zážitok výhry a skúsenosť prehry, vzájomná komunikácia, uznanie súperových schopností, osvojenie si schopnosti kooperácie hravou formou.
- **Schopnosť znášať porážku** – výhra jedného hráča znamená prehru pre ostatných, víťazom môže byť v každej hre niekto iný, a preto je ľahšie prijať prípadnú prehru. Hra vychováva k **empatii**.
- **Komunikačné schopnosti** – počas hry sa vytvorí aktívna komunikácia medzi hráčmi.

Ďalšie oblasti rozvoja:

- *Jemné motorické zručnosti* – koordinácia ruka-oko, posilnenie jemnej motoriky posúvaním figúrok
- *Rozvoj pozornosti*
- *Rozvoj kreativity*

1. Hra: HALMA PRE JEDNÉHO HRÁČA

A. Výmena pozícií 4-4 figúrok stojacich v jednom rade



Obrázok č. 36

Hra je o vzájomnej výmene pozícií 4 a 4 farebných figúrok v súlade s pravidlami. Cieľom je zámene pozícií figúrok. Zaujímavou otázkou je aj to, aký je minimálny počet potrebných krokov k tejto zámene.

Počet hráčov: 1 hráč

Odporúčany vek: od 6 rokov

Súčasti hry:

- Hracia doska s rozmermi 1 x 9 štvorčekov
- Hracie figúrky v dvoch rôznych farbách po 4 ks

Odporúčania k zostaveniu hry:

- Hraciu dosku možno jednoducho pripraviť aj pomocou papiera, ceruzky a pravítka, vo voľnej prírode možno hrací plán vyznačiť na zemi.
- Hracie figúrky môžu byť aj gombíky, uzávery PET fliaš, farebné kamene..., čokoľvek v potrebnom počte a v dvoch rôznych farbách.

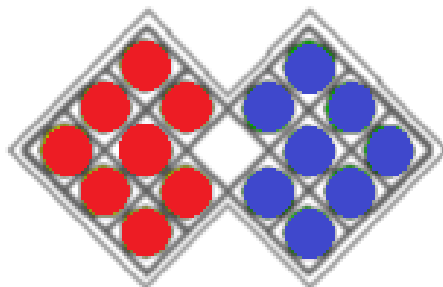
Pravidlá hry:

- Hra začína vždy z danej východiskovej pozície, vid' obr. č. 36.
- Pri vzájomnej výmene 4 a 4 figúrok zoradených do jedného radu (vid'. obrázok) treba dodržať **pravidlo jedného smeru**: červené figúrky sa môžu pohybovať len doprava, modré len doľava.
- Lubovoľná figúrka sa môže pohybovať na susedné prázdne políčko, alebo môže preskočiť figúrku opačnej farby stojacu vedľa nej, ak je za touto figúrkou prázdne (pristávacie) políčko (vyskúšaj hru s uzávermi PET fliaš na hracom pláne, ktorý nájdeš v prílohe).

Úlohy na premyslenie:

1. Vyskúšaj hru, vymeň pozície figúrok, nájdi možné riešenie/riešenia, a zapíš kroky riešenia do tabuľky, ktorú nájdeš v prílohe!
2. Uveď postupnosť krokov možného riešenia tak, aby sa ukázala tvoja stratégia a aj jej realizácia ako súvislý proces (dobrá rada: je vhodné očíslovať políčka, popis postupnosti krokov bude jasnejší! Napr. Môžes označiť postupnosť krokov aj pomocou šípok $6 \rightarrow 5, 4 \rightarrow 6 \dots$)

B. Výmena figúrok na hracom pláne dvoch prekrývajúcich sa štvorcov 3x3



Obrázok č. 37

Počet hráčov: 1 hráč

Odporúčaný vek: od 6 rokov

Súčasti hry:

- Dva štvorce s rozmermi 3 x 3 štvorčekov prekrývajúce sa v jednom rohovom štvorci.
- Figúrky v dvoch rôznych farbách, z každej farby po 8 kusov

Návrh na zostavenie hry:

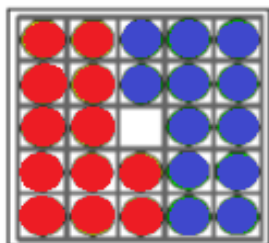
- Hraniu dosku možno jednoducho pripraviť aj pomocou papiera, ceruzky a pravítka, vo voľnej prírode možno hrací plán vyznačiť na zemi (viď hotovú hraniu dosku v prílohe).
- Hracie figúrky môžu byť aj gombíky, uzávery PET fliaš, farebné kamene..., čokoľvek v potrebnom počte v dvoch rôznych farbách.

Pravidlá hry:

- Hra začína vždy z danej východiskovej pozície (viď obr. č 37).
- Pri vzájomnej výmene 8 a 8 figúrok postavených na východiskové polia treba dodržať **pravidlo pohybu v jednom smere**: červené figúrky sa môžu pohybovať len priečne doprava, modré len priečne doľava.

- Lubovoľná figúrka sa môže posunúť na prázdne políčko priečne s ním susediace, alebo môže preskočiť figúrku opačnej farby stojacu vedľa nej, ak je za touto figúrkou prázdne (pristávacie) políčko (vyskúšaj hru s uzávermi PET fliaš na hracom pláne, ktorý nájdeš v prílohe).

C. Klasická halma pre jedného hráča na štvorcovom hracom pláne s rozmermi 5x5



Obrázok č. 38

Počet hráčov: 1 hráč

Odporúčany vek: od 6 rokov

Súčasti hry:

- Štvorec s rozmermi 5 x 5 štvorčekov.
- Figúrky v dvoch rôznych farbách, z každej farby po 12 kusov

Odporúčania na prípravu hry:

- Hraciu dosku možno jednoducho pripraviť aj pomocou papiera, ceruzky a pravítka, vo voľnej prírode možno hrací plán vyznačiť na zemi (viď hotovú hraciu dosku v prílohe)
- Hracie figúrky môžu byť aj gombíky, uzávery PET fliaš, farebné kamene..., čokoľvek v potrebnom počte v dvoch rôznych farbách.

Pravidlá hry:

- Hra začína vždy z danej východiskovej pozície (viď obr. č 38).
- Lubovoľná figúrka sa môže posunúť na prázdne políčko s ním susediace, alebo môže preskočiť figúrku opačnej farby stojacu vedľa nej buď vodorovne alebo zvislo, ak je za touto figúrkou prázdne (pristávacie) políčko. Krok späť nie je prípustný!

Ďalšie rady a odporúčania, rôzne varianty hry:

- Zmenou rozmerov hracej dosky možno hru uľahčiť, napr. ak použijeme hraciu dosku v tvare štvorca 4x4. Naopak, hra sa stane náročnejšou, ak ju budeme hrať na štvorci 6x6, 7x7, alebo 8x8.

2. Hra: KLASICKÁ HALMA PRE 2 HRÁČOV



Halma pre dvoch hráčov

Halma pre dve osoby je považovaná za pôvodnú základnú hru tohto typu. Táto hra je už zameraná na zdolanie súpera.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek: od 6 rokov

Súčasti hry:

- Štvorec s rozmermi 10 x 10 štvorčekov
- Figúrky v dvoch rôznych farbách, z každej farby po 15 kusov

Odporúčania k príprave hry:

- Hraciu dosku možno jednoducho pripraviť aj pomocou papiera, ceruzky a pravítka, vo voľnej prírode možno hrací plán vyznačiť na zemi (viď hotovú hraciu dosku v prílohe).

- Hracie figúrky môžu byť aj gombíky, uzávery PET fliaš, farebné kamene..., čokoľvek v potrebnom počte v dvoch rôznych farbách.

Pravidlá hry:

- Hra začína vždy z danej východiskovej pozície (viď obr. č 39). Na hracej ploche sú figúrky postavené do trojuholníkového tvaru, 15 svetlých v jednom rohu a 15 tmavých v protíahlom rohu na hracieho plánu.
- Každý z hráčov snaží dostať svoje figúrky z východiskovej pozície do protíahlého rohu na pozíciu súperových figúrok, pričom dodržiava **základné pravidlá pohybu**.

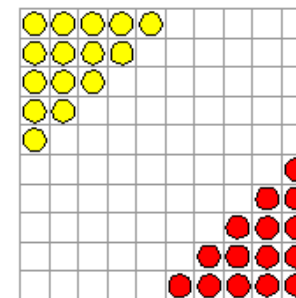
Základné pravidlá pohybu: *figúrka sa môže posunúť v ľubovoľnom smere (dopredu, dozadu, doprava, doľava, zvislo, vodorovne alebo po uhlopriečke na prázdne políčko s ním susediace, vždy jedna figúrka o jednu pozíciu. Možno aj skákať, pričom hráč môže preskočiť svoju alebo aj súperovu figúrku.*

Postupnosť skokov je nielen prípustná, ale v záujme víťazstva aj nevyhnutná (figúrka môže počas jedného ťahu uskutočniť aj celý rad na seba naväzujúcich skokov – viď obrázok č. 40).

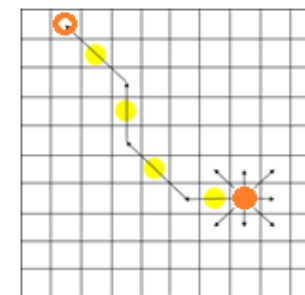
- Vyhráva hráč, ktorý skôr obsadí svojimi figúrkami východiskové pozície súpera.

Ďalšie rady a odporúčania:

- Hru možno hrať aj na upravenom hracom pláne, napríklad na štvorci s rozmermi 8x8, alebo hoci aj 12x12, ale v tom prípade treba pomerne upraviť aj počet figúrok. Napríklad v prvom prípade na 10-10 figúrok, v druhom prípade na 21-21.



Obrázok č. 39



Obrázok č. 40

3. Hra: HALMA PRE 4 HRÁČOV



Halma pre 4 hráčov

Počet hráčov: 4 hráči

Odporúčaný vek: od 6 rokov

Súčasti hry:

- Štvorec s rozmermi 10 x 10 štvorčekov.
- Figúrky v štyroch rôznych farbách, z každej farby po 8 kusov

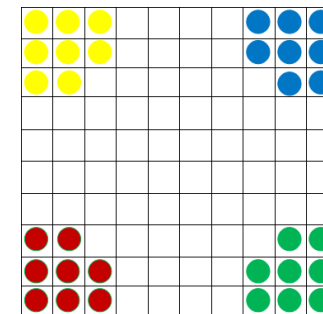
Návrh na prípravu hry:

- Hraciu dosku možno jednoducho pripraviť aj pomocou papiera, ceruzky a pravítka, vo voľnej prírode možno hrací plán vyznačiť na zemi (viď hotovú hraciu dosku v prílohe).
- Hracie figúrky môžu byť aj gombíky, uzávery PET fliaš, farebné kamene..., čokoľvek v potrebnom počte v dvoch rôznych farbách.

Pravidlá hry:

- Hra začína vždy z danej zostavenej východiskovej pozície (viď obr. č 41).
- Každý z hráčov snaží dostať svoje figúrky z východiskovej pozície do protíahlého rohu na pozíciu súperových figúrok, pričom dodržiava **základné pravidlá pohybu**.

Základné pravidlá pohybu: *figúrka sa môže posunúť v ľubovoľnom smere (dopredu, dozadu, doprava, doľava zvislo, vodorovne alebo po uhlopriečke na prázdne políčko s ním susediace, vždy jedna figúrka o jednu pozíciu. Možno aj skákať, pričom hráč môže preskočiť svoju alebo aj súperovu figúrku.*



Obrázok č. 41

Postupnosť skokov je nielen prípustná, ale v záujme víťazstva aj nevyhnutná (figúrka môže počas jedného ťahu uskutočniť aj celý rad na seba naväzujúcich skokov – vid' obrázok č. 40).

- Vyhráva hráč, ktorý skôr obsadí svojimi figúrkami východiskové pozície protíahlého hráča.
- V hre je prípustné aj **blokovanie** súpera, ale v nasledujúcom kole musí blokujúci hráč toto blokovanie zrušiť.
- Ak blokovanie nastáva v cieľovom políčku (napríklad, ak sa spoluhráč nevie dostať von z vlastného poľa lebo je blokovaný a naše ostatné figúrky stoja už na cieľovom mieste), potom je vecou dohody, či uznáme za víťaznú aj takúto pozíciu, alebo figúrku súpera na blokovanom mieste oslobodíme a preložíme bezprostredne pred naše cieľové pole a hra pokračuje ďalej.

Rady a odporúčania k hre, ďalšie variácie hry:

- Hru môžeme hrať aj ako kooperatívnu hru, v takom prípade hrajú proti sebe dvaja a dvaja hráči – spoločné družstvo tvoria hráči hrajúci na protíahlých rohoch. Vyhráva pár, ktorému sa podarí skôr vymeniť svoje východzie pozície.
- Odporúčame vyskúšať hru aj na šachovnici, pretože tam jednoznačne vidno, že figúrka pri skákaní pristáva stále na políčkach tej istej farby akú malo východiskové políčko. Tým sa uľahčí nielen plánovanie presunu, ale aj identifikáciu pristávacieho políčka.
- Hru možno hrať aj na upravenom hracom pláne. Hra sa môže stať jednoduchšou alebo ťažšou, ak zmeníme veľkosť hracej dosky, ale v každom prípade musí byť počet kusov prispôsobený veľkosti dosky.

4. Hra: HVIEZDICOVÁ HALMA (Čínska dáma)

Hviezdicová halma je abstraktná strategická stolová hra pre viacerých hráčov. Cieľom hry je premiestniť posúvaním alebo skokmi vlastné figúrky z východiskového stavu do protíahlého rohu. Hra je vynikajúcou verziou pôvodnej hry halma pochádzajúcej z roku 1883, je však modifikovaná pre šesť hráčov. Hviezdicová halma je známa aj pod názvom **čínska dáma** (po anglicky *Chinese checkers*), a to aj napriek tomu, že nepochádza z Číny a jej pravidlá sa vôbec nepodobajú pravidlám

dámy. Tento názov sa začal používať po zverejnení hry v roku 1928 v spojených štátoch. Hru nazývajú aj čínskym šachom, ale aj toto pomenovanie je nesprávne.

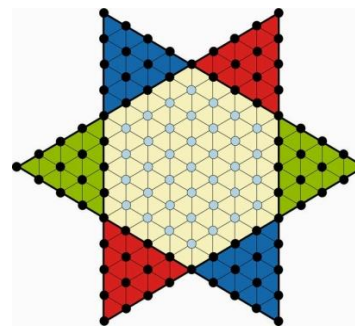
Vyhráva ten, kto skôr premiestni svoje figúrky do protiahlého rohu.

Počet hráčov: 2, 3 alebo 6 hráčov

Odporúčaná vek: od 6 rokov

Súčasti hry

- Hracia doska vo forme šesťcípkej hviezdy
- Figúrky v rôznych farbách, z každej farby po 10 kusov



Obrázok č. 42

Pravidlá hry:

- Hra začína vždy z danej zostavenej východiskovej pozície (pozri obrázok č. 42). Každý hráč dostane 10 figúrok rovnakej farby umiestnených do jedného z východných trojuholníkov umiestnených v cípe hviezdy.
- Hráč sa môže hýbať s ľubovoľnou figúrkou. Zvolená figúrka sa môže posunúť na susedné pole ktorýmkoľvek zo šiestich možných smerov, ale iba na prázdne políčko. Nie je povinné posúvať sa dopredu, hráč môže ísť aj bokom, alebo dokonca aj dozadu.
- Celá oblasť hracej plochy môže byť použitá na pohyb figúrky, s výnimkou táborov, ktoré nie sú oproti nášmu táboru.

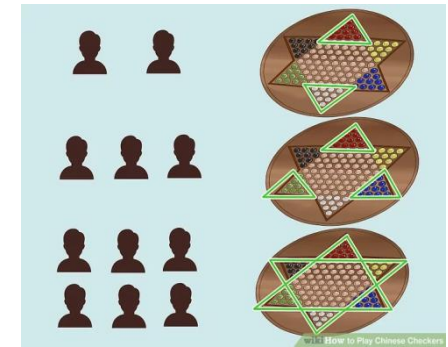
- Každý z hráčov snaží dostať svoje figúrky z východiskovej pozície do protiláhlého rohu na pozíciu súperových figúrok, pričom dodržiava **základné pravidlá pohybu**.

Základné pravidlá pohybu: *Ak stojí na susednom poličku nejaká figúrka a za ňou je prázdne poličko, figúrka môže susednú bábkú preskočiť. Preskočiť možno len jednu figúrku, aj to len priamočiary. V tejto hre nie je povolený tzv. dlhý skok (preskočiť viac figúrok), tým sa hra líši od iných verzií dámy. Figúrka sa môže pohybovať ľubovoľným smerom v zmysle pravidiel. Preskočená figúrka zostane naďalej v hre, preskočiť možno svoju, aj súperovu figúrku. Ak má hráč možnosť po prvom skoku urobiť ďalší, môže tak spraviť, aj nemusí. Dĺžka postupnosti skokov nie je obmedzená, možno zmeniť aj smer ďalšieho skoku, nie je nutné držať priamočiary smer. V rámci viacnásobného skoku figúrka nemôže urobiť hladký presun na susedné poličko. V prípade, že hrá viac hráčov, preskočiť možno figúrku ktoréhokoľvek súpera.*

- Ak hráč nevie postúpiť žiadnou figúrkou, ktorá ešte nie je v cieľovej oblasti, jeho súper mu musí uvoľniť cestu. Ak sa figúrka už dostala do cieľového územia, nesmie z neho už vystúpiť, ale v rámci neho sa môže pohybovať.
- V hre je prípustné aj **blokovanie** súperom, ale v nasledujúcom kole musí blokujúci hráč toto blokovanie zrušiť.
- Ak blokovanie nastáva v cieľovom poličku (napríklad, ak sa spoluhráč nevie dostať von z vlastného poľa lebo je blokovaný a naše ostatné figúrky stoja už na cieľovom mieste), potom je vecou dohody, či uznáme za víťaznú aj takúto pozíciu, alebo figúrku súpera na blokovanom mieste oslobodíme a preložíme bezprostredne pred naše cieľové pole a hra pokračuje ďalej.
- Vyhráva hráč, ktorý skôr obsadí svojimi figúrkami východiskové pozície protiláhlého súpera.

Odporúčania ku hre, ďalšie variácie hry:

- Hru môžeme hrať aj ako kooperatívnu hru, v takom prípade hrajú proti sebe dvaja a dvaja hráči – jedno družstvo tvoria hráči hrajúci na protiľahlých rohoch. Vyhráva pár, ktorému sa podarí skôr vymeniť svoje východzie pozície.
- V prípade, že hru hrajú 2 alebo 3 hráči, nepoužívajú sa všetky cípy hviezdy: v prípade 2 hráčov obsadia súperovi protiľahlé oblasti, v prípade 3 hráčov je obsadené každé druhé východiskové stanovisko.
- Ak hrajú hru 2 alebo 3 hráči počet figúrok možno zvýšiť na 15.
- V prípade 6 hráčov sa môže stať, že stredové pole sa veľmi preplní, v tom prípade sa hráči môžu dohodnúť, že smú vkročiť aj na ktorékoľvek východiskové polia.



Obrázok č. 43

Dáma



Klasická dáma

Dáma je hra, ktorá je známa už tisíce rokov, a hoci bola obľúbená už v starovekom Egypte, dodnes jej popularita neobľomne pretrváva. Jednoduchosť pravidiel a úžasné prelínanie sa hĺbky a krásy tejto hry je asi najlepším vysvetlením, prečo ľudia z rôznych oblastí sveta neustále odovzdávali túto hru z generácie na generáciu.

Dáma nie je len skvelou zábavou a príjemnou voľnočasovou aktivitou, ale popritom, že má jednoduché pravidlá, je fascinujúcou a zaujímavou hrou so zložitými manévrami a kombinatívnymi nápadmi. Môžeme ju chápať ako mentálny zápas, v ktorom sa stretávajú a súperia rôzne nápady a predstavy a ktorá nám umožňuje vidieť a zakúsiť úspech krátkodobého a dlhodobého plánovania priamo na hracej doske. Táto hra človeka

povzbudzuje, učí ho trpezlivosti a logickému mysleniu. Dodnes je obľúbená na mnohých miestach po celom svete. Zároveň je to oficiálna súťažná hra v mnohých členských štátoch EÚ.

Hry typu dáma, podobne ako aj halma, je kombinatívna hra, ktorá výrazne zlepšuje priestorové videnie, rozvíja strategické a algoritmické myslenie. Ten, kto pokazí prvé 2-3 kroky hry, má neskôr problémy s ich opravou. Hráč, ktorý nemá premyslenú stratégiu na viac krokov dopredu, sa môže rýchlo dostať do pozície prehrávajúceho. Priaznivé účinky dámy na rozvoj osobnosti sú aj:

Rozvíjanie myslenia:

- **Strategické myslenie:** dieťa si musí vopred dobre premyslieť nasledovný krok, hoci aj viac krokov dopredu a zvážiť jeho dôsledky.
- **Kombinatorické myslenie:** premyslenie dôsledkov daného kroku, posúdiť, ktorý z možných krokov je pre nás najvýhodnejší.

- *Algoritmické myslenie*: premyslenie a vyhodnotenie vhodného postupu krokov v rôznych situáciách.

Rozvoj matematických pojmov:

- *Kombinatorika* – naplánovanie postupnosti krokov alebo skokov
- *Súradnicový systém*
- *Základné smery*
- *Priestorové videnie* – kompetencia priestorových vzťahov

Sociálna interakcia:

- *Dodržiavanie pravidiel* – porozumenie pravidlám a ich správne uplatňovanie, dodržiavanie pravidiel má neskôr vplyv na schopnosť učiť sa a dodržiavať pravidlá aj v práci.
- *Spoločenská interakcia* – zážitok výhry a skúsenosť prehry, vzájomná komunikácia, uznanie súperových schopností, osvojenie si schopnosti kooperácie hrou formou.
- *Schopnosť znášať porážku* – výhra jedného hráča znamená prehru pre ostatných, víťazom môže byť v každej hre niekto iný, a preto je ľahšie prijať prípadnú prehru. Hra vychováva k **empatii**.
- *Komunikačné schopnosti* – počas hry sa vytvorí aktívna komunikácia medzi hráčmi.

Ďalšie oblasti rozvoja:

- *Jemné motorické zručnosti* – koordinácia ruka-oko, posilnenie jemnej motoriky posúvaním figúrok
- *Rozvoj pozornosti*
- *Rozvoj kreativity*

Krátka história Dámy

Prvé historické odkazy na hru dáma pochádzajú zo starovekého Egypta (hracie dosky vyrobené z hlíny a bábky v tvare kužeľa). Od Egyptanov sa túto hru naučili obyvatelia starovekého Grécka. Gréci si vysoko vážili zručných hráčov dámy, mená tých najlepších sú známe dodnes: Diodorus, Theodorus, Leon.

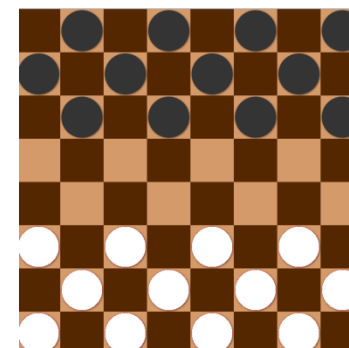
V stredovekej Európe bola dáma tiež známa a rozšírená, hrávala sa na štvorcovej doske 8x8 takmer v každej krajine. Je známe, že v týchto časoch sa v Európe stala dáma šľachtickou hrou a tiež patrila k „siedmim rytierskym aktivitám“ (jazda na koni, plávanie, hod oštepom, šerm, poľovníctvo, hranie dámy, skladanie piesní a spievanie na počesť zvolenej dámy).

Prvé súťaže v hre dáma boli usporiadané v Portugalsku a datujú sa do 15. storočia. Pravidlá súťaže však boli štandardizované až oveľa neskôr (okolo roku 1740), boli spísané v Laclefovej francúzskej knihe Coups de paries de Dames de la Polonoise. Popis pravidiel zverejnila aj Športová asociácia dámy – Zalaegerszeg, na ich webovej stránke je možné prečítať aj viac o histórii dámy (http://web.axelero.hu/penkalo/ZDSE_01.htm). V roku 1947 bola založená *Medzinárodná federácia hry Dáma (Fédération Mondiale du Jeu de Dames - FMJD)*, ktorú založili štyri federácie: francúzska, holandská, švajčiarska a belgická.

1. Hra: DÁMA (Klasická dáma)

Klasická dáma je najrozšírenejší a najznámejší variant hry dáma. Túto hru hráme doma najčastejšie v kruhu rodiny.

Počet hráčov: 2 hráči



Obrázok č. 44

Odporúčaný vek: od 8 rokov

Súčasti hry:

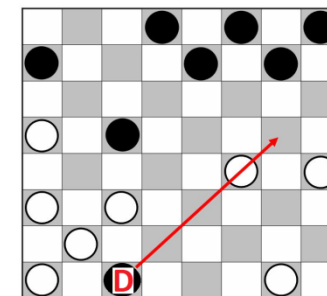
- Hracia doska je šachovnica 8x8 – v každom rade sa striedajú svetlé a tmavé políčka.
- Každý hráč má k dispozícii 12 figúrok svetlej alebo tmavej farby.

Návrh na prípravu hry:

- Šachovnicu 8x8 možno pripraviť podľa šablóny v prílohe aj pomocou štvorcového papiera vyfarbením štvorčekov dvoma rôznymi farbami (šablóna je súčasťou prílohy).
- Môžeme použiť aj hraciu dosku klasického šachu.
- Žetóny, figúrky alebo kamene vhodnej veľkosti.
- Počet figúrok je vždy 12 kusov z oboch farieb. V každom prípade musia byť figúrky v dvoch rôznych farbách. Figúrkami môžu byť gombíky, zafarbené kamene, uzávery PET fliaš z umelej hmoty, atď., fantázii sa medze nekladú. Jedinou podmienkou je, aby figúrky mohli byť postavené jedna na druhú, totiž tak vzniká dáma. Ďalšou možnosťou je, že figúrky označujúce dámu odlíšime od ostatných buď tvarom, farebne alebo špeciálnym znakom (napr. písmenom D).

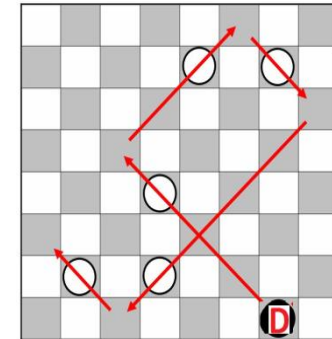
Pravidlá hry:

- Hru začína tmavá figúrka. Hráči sa na začiatku dohodnú alebo vylosujú, kto bude hrať tmavými a kto svetlými figúrkami.



Obrázok č. 45

- Cieľom hry je deaktivovať spoluhráča, teda dostať ho do situácie, keď je na ťahu, ale nemôže uskutočniť žiadny ťah. Takáto situácia môže nastať v dvoch prípadoch: ak zoberieme súperovi všetky jeho figúrky, alebo dostaneme súperove figúrky do takých pozícií, v ktorých už nemôžu urobiť ani jeden krok.
- Figúrky sa pohybujú všetky na tmavých políčkach.
- Figúrka sa pohybuje iba dopredu po diagonále, vždy po jednom políčku. Ak je na susednom políčku v diagonálnom smere súperova figúrka a môže ju preskočiť, tak ju preskočí a preskočenú figúrku odoberie z hracieho poľa. Ak môže preskočiť aj ďalšiu súperovu figúrku, môže preskočiť a zobrať aj tú.
- Je možné uskutočniť viacero preskokov cez súperove figúrky a to v priamočiarom alebo aj v lomenom smere. Zásadným pravidlom je **povinnosť vyhodenia** figúrky. Ak totiž v danom ťahu hráč môže vyhodit' súperovu figúrku ale ju nevyhodí, súper mu za trest môže figúrku, ktorá mu tú jeho mohla odobrať, pred uskutočnením vlastného ťahu vziať.
- Ak figúrka prejde na druhú stranu šachovnice až na základnú čiaru (prvý rad na náprotivnej strane hracej dosky), zmení sa na dámu. Dámu vytvoríme tak, že položíme na seba dva hracie žetóny, alebo vymeníme obyčajnú figúrku za označenú.
- Dáma sa môže pohybovať dopredu aj dozadu o ľubovoľný počet polí. Dáma môže vyhodit' naraz aj viac figúrok pri viacnásobnom skoku v rôznych smeroch (viď ťah dámou na obrázku č. 46).
- Vyhráva hráč, ktorý skôr dostane súpera do situácie, keď už nemôže urobiť žiaden ťah, alebo odoberie súperovi všetky jeho figúrky.



Obrázok č. 46

Rady a odporúčania k hre, strategické odporúčania, doplňujúce pravidlá:

- Dáma je silná taktická hra. Dobrou stratégiou sa zdá byť snaha obsadiť stred ihriska a dávať pozor, aby sme sa nestali sami sebe prekážkou pre vlastné konanie.

- Oplatí sa obsadiť na súperovej základnej čiare dve krajné políčka.
- Existuje aj taká obmena hry, v ktorej dáma môže spraviť iba jeden krok, ale nie v ľubovoľnej dĺžke. To isté platí aj pre skok a postupnosť skokov dámy.

V roku 1911 sformuloval anglický hráč Frank Dunne vo svojej práci „A Practical Guide to Play Scientific” 12 zlatých pravidiel týkajúcich sa hry dáma. Pravidlá sa uplatňujú dodnes, oplatí sa zväžiť ich najmä pre začiatočníkov:

- *Nikdy sa nedotkni figúrky dovedy, kým si sa určite nerozhodol o ďalšom kroku!*
- *Neurob žiaden krok bezcieľne!*
- *Precvičuj pravidelne!*
- *Dodržiavaj pravidlá!*
- *Vyžaduj aj od súpera dodržiavanie pravidiel!*
- *Vyber si partnera, ktorý je skúsenejší v hre!*
- *Uč sa z hry svojho súpera!*
- *Pri premýšľaní o svojej stratégii sa nedotýkaj hracieho plánu!*
- *Neruš hru svojou rečou!*
- *Nebud' netrpezlivý voči svojmu súperovi!*
- *Nevychvaľuj sa svojimi hernými schopnosťami! Vyhrávaj potichu a dôstojne!*

2. Hra: MEDZINÁRODNÁ DÁMA

Zrodenie medzinárodnej dámy hranej na sto štvorcokoch je spojený s nasledovným príbehom. Presný dátum jej vzniku nie je známy.



Začiatkom 18. storočia Francúzsko horelo horúčkou dámy. Dámu hral skoro každý na obvyklej 64-štvorcovej tabuli, ale skutočne všade: v obchodoch, v kaviarniach, v salónoch a dokonca aj v kráľovskom paláci!

Medzi šľachticmi mala hra tiež svojich fanúšikov, jedným z nich bol aj vysoko postavený, prominentný markíz Rydgar, ktorý bol aj sám veľmi dobrým hráčom dámy. Medzi jeho silných súperov sa zaradil a zostal v pamäti gentleman poľského pôvodu, ktorý v tom čase žil v Paríži; volali ho len jednoducho „Poliak“.

Medzinárodná dáma

V jeden krásny deň roku 1723 sa v paláci odohrával práve zápas medzi markízom a Poliakom.

V istom stave hry Poliak veľmi dlho rozmýšľal. Diváci a aj markíz Rydgar netrpezlivo čakali na jeho krok, ale Poliak nie a nie urobiť ťah! Zrazu Poliak vyskočil zo stoličky a bez slova rýchlym krokom odišiel... Toto neúctivé správanie rozhnevalo šľachtica. Samozrejme, víťazstvo prisúdené mu zo strany divákov bolo pre neho akousi útechou, lebo Poliaka bolo ťažké poraziť.

O tri dni na to sa Poliak vrátil do paláca a osobne sa markízovi ospravedlnil za svoje správanie, verejne uznal svoju prehru, a tým si znovu získal uznanie svojho partnera.

– Pamätáte sa, páni? – spýtal sa. – Predtým, než som odišiel, dlho-dlho som premýšľal. Napadla ma totiž úžasná kombinácia. Ale na jej uskutočnenie bola už hracia tabuľa malá. Vyskúšal som rôzne preusporiadania svojich krokov, ale nič nepomáhalo! Ale tá

kombinácia je tak nádherná, že som stále myslel len na to, čo by bolo, keby sme hraciu dosku zväčšili, aby figúrka zostala na nej? V tom momente som musel odísť a urobiť si väčšiu tabuľu! A na nej už teraz viem urobiť tú kombináciu!

Kombinácia krokov, ktorú ukázal Poliak, vyvolala také všeobecné nadšenie, že aj markíz Rydgar chcel okamžite hrať na novej tabuli. Na hraciu dosku postavili 20 a 20 figúrok, trochu zmenili pravidlá a začali prvú hru v histórii dámy na vtedy ešte neznámej hracej doske so sto štvorcami.

Presný dátum tohto dňa sa, žiaľ, nezachoval, ale stále je považovaný za deň zrodenia stoštvorcovej – medzinárodnej dámy. (zdroj: Zalaegerszegi Dámajáték Sportegyesület, http://web.axelero.hu/penkalo/ZDSE_01.htm)

Prvé majstrovstvá sveta v dáme sa uskutočnili v roku 1847.

Stoštvorcová alebo medzinárodná dáma je snáď najdynamickejšie sa rozvíjajúcou verziou dámy.

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek: od 8 rokov

Súčasti hry:

- Hracia doska je štvorcová s rozmermi 10x10 štvorčekov – v každom rade sa striedajú svetlé a tmavé políčka.
- Každý hráč má k dispozícii 20 figúrok svetlej alebo tmavej farby.

Návrh na prípravu hry:

- Šachovnicu 10x10 možno pripraviť podľa šablóny v prílohe aj pomocou štvorcového papiera vyfarbením štvorcov dvoma rôznymi farbami (viď šablóna v prílohe).
- Žetóny, figúrky alebo kamene vhodnej veľkosti.
- Počet figúrok je vždy 20 kusov z oboch farieb. V každom prípade musia byť figúrky v dvoch rôznych farbách. Figúrkami môžu byť gombíky, zafarbené kamene, uzávery PET fľaš z umelej hmoty, atď., fantázii sa medze nekladú. Jedinou podmienkou je, aby figúrky mohli byť postavené jedna na druhú, totiž tak vzniká dáma. Ďalšou možnosťou je, že figúrky označujúce dámu odlišíme od ostatných buď farebne alebo špeciálnym znakom (napr. písmenom D).

Pravidlá hry:

- Hrá sa výlučne na 50-tich tmavých políčkach hracieho plánu. Rohové políčko hracieho plánu po ľavej ruke hráča má byť tmavé. Figúrky sú rozložené na tmavé políčka prvých štyroch radov (spolu 20 pre každého hráča).
- Hru začína tmavá figúrka. Hráči sa na začiatku dohodnú alebo vylosujú, kto bude hrať tmavými a kto svetlými figúrkami.
- Cieľom hry je deaktivovať spoluhráča, teda dostať ho do situácie, keď je na ťahu, ale nemôže uskutočniť žiadny ťah. Takáto situácia môže nastať v dvoch prípadoch:
 - o odobrať súperovi všetky jeho figúrky,
 - o alebo dostať súperove figúrky do takých pozícií, v ktorých už nemôžu urobiť ani jeden krok.
- V hre hrajú pešiacy a dámy.
- Na začiatku hry sú na hracom pláne len pešiacy. Ak pešiak prejde na základnú čiaru na druhej strane šachovnice (prvý rad na náprotivnej strane hracej dosky), zmení sa na dámu. Dámu vytvoríme tak, že položíme na seba dva hracie žetóny.
- Pravidlá pre pohyb figúrok:

Pešiak: pohybuje sa len v diagonálnom smere po jednom kroku na prázdne políčko.

Dáma: pohybuje sa po diagonále dopredu aj dozadu ľubovoľne dlhý krok, ale len cez prázdne políčka (!).

Pravidlá pre zásah figúrkami:

Pešiak: Ak je na susednom políčku v diagonálnom smere súperova figúrka a môže ju preskočiť, tak ju preskočí a preskočenú figúrku odoberie z hracieho poľa. Ak môže preskočiť aj ďalšiu súperovu figúrku, musí preskočiť a zobrať aj tú. Zásadným pravidlom je **povinnosť zásahu** (preskoku) súperovej figúrky.

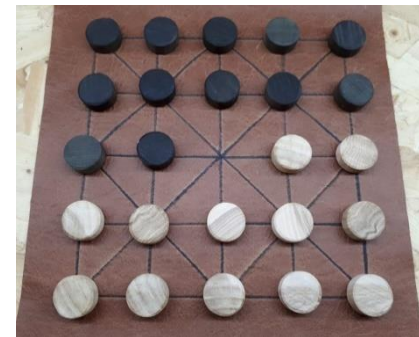
Dáma: Výsadou dámy je, že sa môže pohybovať dopredu aj dozadu. Dáma môže vyhodiť naraz aj viac figúrok pri viacnásobnom skoku v rôznych smeroch (viď úder dámou na obrázku č. 46), vždy však preskakuje len jednu figúrku. Aj na dámu sa vzťahuje povinnosť zásahu (preskoku).

- Samozrejme obe figúrky môžu počas viacnásobného skoku meniť smer pohybu.
- Dôležité je že v prípade, že je možných viac postupností skokov, hráč musí voliť skok, ktorým odoberie najviac súperových figúrok.
- Platí pravidlo tureckého zásahu: figúrky možno odobrať z hracieho plánu len po uskutočnení celej postupnosti skokov.
- Počas jednej postupnosti skokov nemožno tú istú figúrku preskočiť dvakrát.
- Počas jednej postupnosti skokov možno skočiť na to isté prázdne políčko aj viackrát.
- Pešiak, ktorý sa dostal na súperovu základnú čiaru sa mení na dámu len v prípade, že mu povinnosť postupnosti preskokov nekáže hneď aj odskočiť z tejto čiary. Takže figúrka sa stáva dámou, ak na základnej čiare končí jej postupnosť skokov alebo jeden jej krok. Dáma začne svoj pohyb až v ďalšom kole. Ak má pešiak v rámci postupnosti skokov povinnosť odskočiť zo základnej čiary, ostáva pešiakom.
- Vyhráva ten, kto skôr dekativuje svojho súpera, t.j. dostane ho do situácie, keď už nemôže urobiť platný krok v zmysle pravidiel.

- Hráč, ktorý nevie urobiť platný krok v zmysle pravidiel, prehráva.
- Hra môže končiť aj nerozhodne, keď sa po dobu 80 krokov (2x40) neuskutoční žiaden zásah ani výmena na dámu. Hra končí automaticky nerozhodne po 200 krokoch (100 ťahov).

3. Hra: PRASTARÁ DÁMA (ALQUERQUE)

Archeologické nálezy dokazujú, že hra alquerque existovala v starovekom Egypte už okolo roku 1400 p.n.l. Do Európy sa dostala vďaka arabom. Názov hry je pravdepodobne odvodený zo španielskeho prepisu arabského mena. Jej pravidlá prvýkrát zaznamenal Alfonz Wise, španielsky kráľ v XIII. storočí. Hra je dnes známa po celom svete. Na základe pravidiel hry a jej logiky môžeme hru Alquerque považovať za predchodcu dámy. Pravidlá hry sú jednoduché, napriek tomu je hru možné hrať na veľmi vysokej úrovni: po usilovnom precvičovaní je možné vytvoriť vážne stratégie.



Hra Alquerque

Počet hráčov: 2 hráči

Odporúčaný vek: od 7 rokov

Súčasťi hry:

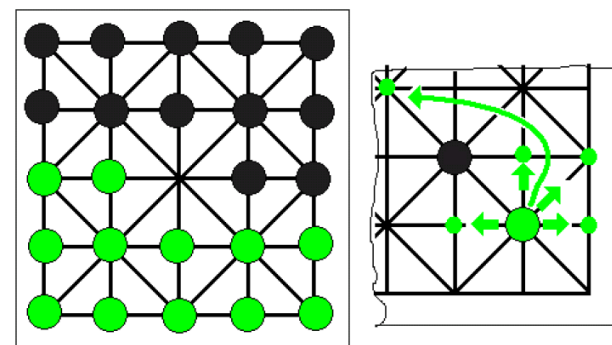
- Hracia doska, viď na obrázku.
- Žetóny alebo figúrky dvoch rôznych farieb, pre každého hráča po 12 kusov

Odporúčania k príprave hry:

- Hraciu dosku 5x5 možno pripraviť podľa šablóny (šablóna je súčasťou prílohy).
- Žetóny, figúrky alebo kamene vhodnej veľkosti.
- Počet figúrok je vždy 12 kusov z oboch farieb. V každom prípade musia byť figúrky v dvoch rôznych farbách. Figúrkami môžu byť gombíky, zafarbené kamene, uzávery PET fliaš z umelej hmoty, atď., fantázii sa medze nekladú. Jedinou podmienkou je, aby figúrky mohli byť postavené jedna na druhú, totiž tak vzniká dáma. Ďalšou možnosťou je, že figúrky označujúce dámu odlišíme od ostatných buď farebne alebo špeciálnym znakom (napr. písmenom D).

Pravidlá hry:

- Hra začína z východiskového postavenia figúrok znázorneného na obrázku. Prázdne je len políčko v strede hracieho poľa. Na ostatných políčkach sú rozostavené proti sebe figúrky hráčov v dvoch táboroch.
- Hru začína vždy hráč so svetlými figúrkami tak, že svoju figúrku posunie na prázdne políčko. Začínajúceho hráča určia hárči na začiatku hry dohodou alebo losovaním.
- Cieľom hry je deaktivovať súpera, teda dostať ho do situácie, keď je na ťahu, ale nemôže uskutočniť žiadny ťah. Takáto situácia môže nastať v dvoch prípadoch, buď keď hráč odoberie súperovi všetky jeho figúrky, alebo keď dostane súperove figúrky do takých pozícií, v ktorých už nemôžu urobiť ani jeden krok v zmysle pravidiel.
- Hráč posunie vybranú figúrku na susedné prázdne políčko buď smerom dopredu, alebo dporava/dola – nie však diagonálne ani dozadu, alebo ak má možnosť, potom musí preskočiť súperovu figúrku na susednom poli a odobrať ju z hracieho poľa. (Preskok je povinný aj smerom dozadu, ale vždy sa uskutoční len jeden skok, v



Obrázok č. 47

jednom kroku je možné odobrať kvôli preskoku len jednu figúrku.)

- Figúrka, ktorá a dostala na základnú čiaru na súperovej strane sa nestáva dámou, ale zo svojho miesta sa môže pohnúť len skokom, smerom doprava/dol'ava sa nemôže pohybovať.
- Pravidlom je, že ak si hráč nevšimne možnosť skoku, za trest mu jeho súper môže odobrať figúrku. s ktorou tento skok mohol hráč uskutočniť a neurobil tak.
- Vyhráva ten, kto skôr dekativuje svojho súpera, alebo mu odoberie všetky figúrky.

Logické hry – skladačky

Logické hry – skladačky sa dodnes tešia veľkej popularite. Ich najobľúbenejšou a najznámejšou verziou sú puzzle. Deti sa s vhodne zvolenou skladačkou môžu hrať už od veľmi útleho veku, hoci aj od 2-3 rokov. V tejto kapitole sa však nebudeme zaoberať hrami typu puzzle, naším cieľom bude predstaviť také logické hry, skladačky a hlavolamy, ktoré okrem toho, že poskytujú hráčom radosť a zábavu, majú veľký význam aj z hľadiska rozvoja osobnosti a vzdelávania detí.

Skladačky rozvíjajú logické myslenie detí, ako aj ich vizuálne a asociatívne zručnosti a kreativitu. Umiestnenie kúskov hračiek na správne miesto stimuluje koordinačné schopnosti dieťaťa, zlepšuje jeho motorické schopnosti a pomáha mu pri správnom rozpoznávaní základných tvarov a priestorových vzťahov. Vzhľadom na vysoký stupeň obmeniteľnosti a konvertibility skladačiek je snáď nemožné, aby nás začali nudiť, možno ich hrať individuálne, vzájomne súperiť, alebo dokonca spolupracovať.

Skladacie hlavolamy sú v zásade zamerané na rozvoj strategického, logického myslenia a koordinácie spolupráce oko-ruka. Okrem toho sú zamerané na ďalší rozvoj vizuálnych schopností a fantázie. Napomáhajú správne rozpoznávanie tvarov a farieb a nepriamo učia hráčov novým vedomostiam. Známa je však nielen ich kognitívna úloha, to znamená, že dieťa experimentuje, skúša, snaží sa, vymýšľa správne riešenie, opravuje sa a vracia sa k problému, ale zároveň je to aj skvelá zábavná hra. Skladačky sú ideálne rodinné hry vhodné aj z hľadiska budovania rodinnej spolupatričnosti a posilnenia rodinného tímového ducha.

Skladačky sú jednou z mála hier, ktoré sú takmer univerzálne a ich pravidelné používanie pomáha rozvíjať mnoho oblastí zručností a kompetenčných schopností:

Rozvíjanie myslenia:

- **Strategické myslenie:** dieťa si musí vopred dobre premyslieť nasledovný krok, hoci aj viac krokov dopredu a zvážiť jeho dôsledky.
- **Kombinatorické myslenie:** premyslenie dôsledkov daného kroku, posúdiť, ktorý z možných krokov je pre nás najvýhodnejší.
- **Analogické myslenie**

Rozvoj matematických pojmov:

- **Geometrické transformácie** – otáčanie, osová súmernosť, symetrické usporiadanie
- **Pojmy rovinatej geometrie** – spoznávanie rovinných útvarov a ich vlastností experimentovaním
- **Analógia roviny a priestoru**
- **Kombinatorika** – jeden prvok môže byť uložený na viacerých miestach rôznymi spôsobmi, kam ho uložiť?
- **Priestorové videnie** – kompetencia priestorových vzťahov
- **Orientácia v priestore** – rozvoj a posilnenie základných smerov v priestore
- **Vizuálne vnímanie** – vzťah celku a časti, spoznávanie tvarov
- **Pojem plochy** – pokrývame danú plochu čo najpresnejšie

Sociálna interakcia:

- **Dodržiavanie pravidiel** – porozumenie pravidlám a ich správne uplatňovanie, dodržiavanie pravidiel má neskôr vplyv na schopnosť učiť sa a dodržiavať pravidlá aj v práci.
- **Spoločenská interakcia** – zážitok výhry a skúsenosť prehry, vzájomná komunikácia, uznanie súperových schopností, osvojenie si schopnosti kooperácie hrovou formou.

- **Schopnosť znášať porážku** – výhra jedného hráča znamená prehru pre ostatných, víťazom môže byť v každej hre niekto iný, a preto je ľahšie prijať prípadnú prehru. Hra vychováva k **empatii**.
- **Komunikačné schopnosti** – počas hry sa vytvorí aktívna komunikácia medzi hráčmi.

Ďalšie oblasti rozvoja osobnosti:

- **Rozvoj jemnej motoriky** – rozvoj šikovnosti rúk
- **Rozvoj pozornosti**
- **Rozvoj kreativity**
- **Rozvoj schopnosti znášať monotónitu**
- **Zodpovedný prístup k úlohe, výchova k vytrvalosti**

1. Hra: TANGRAM

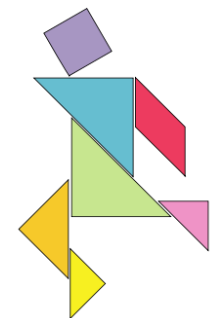


Drevený tangram

TANGRAM je sedemdielna drevená logická hra, ktorá sa dostala do Európy a Ameriky z Číny na začiatku 19. storočia. Je to hra starodávneho pôvodu, cisárske dynastie ju používali už tisíce rokov nielen na zábavu, hru ale aj na dekoráciu a veštenie. Je jednou z najpopulárnejších logických hier na svete. Existuje nespočetné množstvo legiend súvisiacich s tangramom.

Legenda o vzniku Tangramu: *Legenda hovorí, že istý mních poslal svojho učňa do sveta, aby spoznal tajomstvo krásy sveta a zachytil ho na maľovanom obraze. Obraz sa však nečakane zlomil, a učeň sa márne snažil poskladať ho do pôvodného štvorcového tvaru.*

Vďaka jeho vytrvalej snahe sa však vytvorilo veľa pekných a zaujímavých tvarov. Nakoniec učeň pochopil, že nemusí



**Tangramový
človečik**

precestovať svet, aby spoznal jeho krásu, lebo tú možno objaviť aj v kúskoch zlomeného obrazu.

Počet hráčov: 1 hráč

Odporúčaná vek: od 6 rokov

Súčasť hry:

Hra sa skladá zo 7 dielov (rovinných útvarov) podľa obrázku č. 48. Sú to: jeden štvorec, jeden kosodĺžnik, a päť pravouhlých rovnoramenných štvorcov, z ktorých dva sú veľké, jeden stredne veľký a dva rovnako malé.



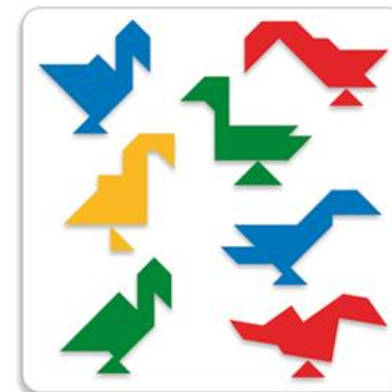
Obrázok č. 48

Návrh na prípravu hry:

- Pôvodná hra je vyrobená z drevených častí, ale jednotlivé diely možno vytvoriť aj z tvrdého papiera alebo kartónu podľa šablóny v prílohe tejto knihy.
- Dobrou úlohou môže byť aj samotná príprava jednotlivých dielov staršími žiakmi, rozvíja to ich konštrukčnú presnosť a motorickú zručnosť.
- Dieliky tangramu možno vytvoriť nielen konštrukciou, ale aj prekladaním a ohýbaním zo štvorcového papiera podľa priloženej schémy.

Pravidlá hry:

- Úlohou hráča je vyskladať vopred nakreslené siluety útvarov použitím všetkých siedmych dielov tangramu (siluety vid' na obr. č. 49).



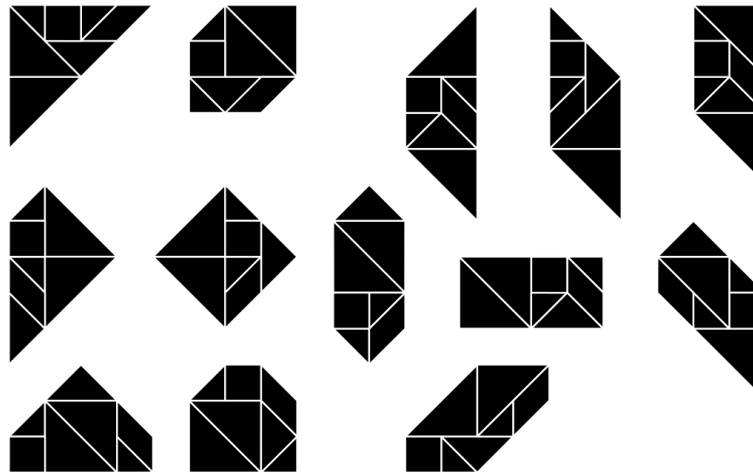
Obrázok č. 49

- K vyskladaniu obrázkov siluet treba vždy použiť všetkých sedem dielov hry.
- Jednotlivé diely sa nemôžu navzájom prekryvať a vyskladáný obraz musí byť presne totožný s danou siluetou (ďalšie vzory siluet nájde čitateľ v prílohe).

Ďalšie odporúčania k hre, variácie hry:

- Hra Tangram vo veľkej miere prispieva k rozvoju pojmov rovinnej geometrie. Dobrou úlohou môže byť aj vyskladanie základných rovinných útvarov použitím všetkých 7 dielov tangramu: štvorca, trojuholníka, kosodĺžnika, alebo lichobežníka.

***Zaujímavosť:** Fu Traing Wang a Chuan-chin Hsiung v roku 1942 dokázali, že použitím všetkých dielov tangramu možno vyskladať presne trinásť rôznych konvexných útvarov. Sú to nasledovné útvary:*



Obrázok č. 50

Tvorba obrazcov – verzia na spoločenskú hru

Počet hráčov: 4-5 hráčov

Odporúčaný vek: od 8 rokov

Súčasti hry:

- Každý hráč má vlastnú zostavu hry Tangram

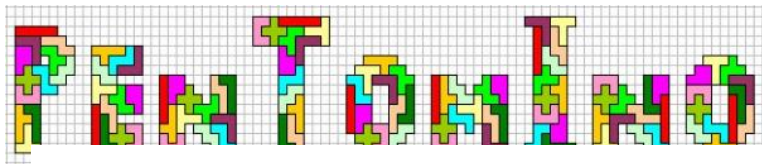
Pravidlá hry:

- Každý hráč položí pred seba svoju vlastnú zostavu Tangramu, vytvorí pred sebou barikádu, aby ostatní nevideli, čo robí. Barikádou môže byť kniha, zošit. Dôležité je, aby bola pevná.
- Každý pracuje samostatne, hráči nepozerajú na obrazce protihráčov.
- Hráči spomedzi seba určia jedného, ten bude „projektant“.
- Projektant vyskladá z vlastných dielov nejaký obrazec tak, aby ho ostatní nevideli. V závislosti od veku a šikovnosti hráčov môžu a nemusia byť použité všetky diely tangramu. Odporúčame začať použitím 4 dielov tangramu.
- Keď projektant dokončí svoj obrázok, jeho úlohou je dať ostatným pokyny, aby urobili rovnaký obrázok ako je ten jeho. Inštrukcie môže dávať iba ústne slovami, nemôže hráčom pomôcť v skladaní. Ostatní počúvajú inštrukcie, ale pracovať môžu začať, až keď odznejú všetky projektantove pokyny. Každý hráč postupuje v tichosti a podľa pokynov tvorí svoj obraz. Potom projektant skontroluje, či sa niekomu podarilo urobiť rovnaký obraz ako je ten jeho. Víťazom je ten, komu sa to podarí ako prvému. V ďalšom kole bude projektantom víťaz. Ak sa nikomu nepodarí vyskladat' projektantov obraz, hráči sa môžu striedavo pýtať a na základe odpovedí upravujú svoje obrazce do správneho tvaru.

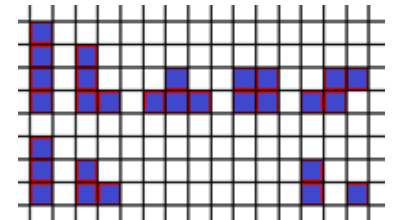
- Hráči si môžu navzájom pomôcť, ale len slovnými pokynmi.
- Hra končí, ak každý vyskladá ten istý obraz.

Poznámky: Táto hra je výborná z hľadiska rozvíjania slovnej zásoby detí v oblasti pojmov rovinatej geometrie, odporúčame ju najmä pre deti veku 10-12 rokov aj na hodinách geometrie.

2. Hra: PENTOMINO

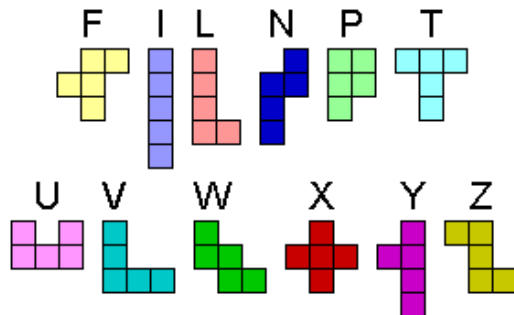


Názov pentomino je odvodený od nesprávneho výkladu slova domino: akoby slabika „do“ súvisela s číslom dva. V dôsledku toho sa zrodili názvy tromino (pre útvary



Obrázok č. 51

z 3 štvorcíkov), tetromino (pre útvary zo 4 štvorcíkov), podobne aj pentomino a hexomino. Spoločný názov pre ne je polymino. Polyminá sú rovinné útvary, ktoré sú vyskladané z daného počtu štvorcíkov dotýkajúcich sa navzájom jednou alebo dvomi stranami. Preto oktominá pozostávajú z 8, heptominá zo 7, hexominá zo 6, pentominá z 5, tetrominá zo 4, trominá z 3, dominá z 2 a monominá z jedného štvorcíka. Rozoznávame 35 útvarov hexomino, 12 útvarov pentomino, 5 útvarov tetromino, 2 rôzne trominá, a po jednom útvaru typy domino a monomino.



Obrázok č. 52

Najvšestrannejšie používané sú pentominá, lebo ich variácie sú ešte mysl'ou obsiahnuteľné, v hrách sú obvykle dopĺňané aj polyminami s menším počtom štvorcíkov. Zaujímavosťou je, že pentominá sú označené veľkými písmenami abecedy. To uľahčuje ich identifikáciu a počas hry aj komunikáciu o nich a ich popis.

Dnešná verzia hry je spojená s prácou dvoch renomovaných matematikov. Britský vedec Henry Dudeney vytvoril veľmi podobné hlavolamy začiatkom minulého storočia, ale do

detailov hru vypracoval až americký matematik Solomon W. Golomb v päťdesiatych a šesťdesiatych rokoch minulého storočia. Názov pentomino pochádza práve od W. Golomba. Úspech hry spočíva v tom, že úrovne náročnosti úloh, ktoré sa dajú pomocou pentomín vyriešiť, môžu byť veľmi odlišné, takže od najmladšieho veku až po dospelého si každý človek môže nájsť zaujímavé úlohy a hry s pentominom. Základnú verziu pentomina je možné hrať individuálne, doskovú verziu môžu hrať dvaja hráči. Ak hrajú hru dvaja hráči, náhodne si rozdelia 12 pentomín z jednej sady a postupne umiestňujú na štvorčekovú hraciu dosku pentominá tak, aby sa žiaden prvok nemohol opakovať alebo prekryvať. Hráč, ktorý umiestni posledný prvok, vyhráva, to znamená, že kto už nemôže umiestniť viac pentomino prvkov, prehrá. Hra je vzrušujúca, pretože vyžaduje dôsledné plánovanie a strategické myslenie hneď od začiatku. Z jedinej sady pentomín možno napríklad vyskladať 4 rôzne obdĺžniky (s rozmermi 6×10 , 5×12 , 4×15 a 3×20). Na pokrytie obdĺžnika 6×10 existuje 2339 rôznych možností, ale obdĺžnik 3×20 možno vyskladať len dvomi rôznymi spôsobmi. To je práve jedna z mnohých vzrušujúcich výziev hry, pretože hoci vytváranie stratégií pre vyskladanie útvaru vyžaduje vytrvalé precvičovanie, neexistuje ešte všeobecne platný návod na získanie všetkých možných kombinácií.

Odporúčaný vek: od 8 rokov

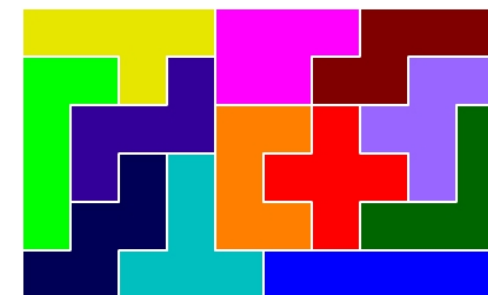
Súčasť hry:

- 12 ks pentomino útvarov
- Štvorčeková hracia doska prispôbena rozmerom obdĺžnikov 8×8 , 6×10 , 5×12 , 4×15 a 3×20 , papier (viď príloha)

1. Skladačky pre jedného hráča (pasiánsy, puzzle)

Pravidlá hry:

- Vyskladaj z 12 druhov pentomín a 4 monomín (4 štvorčeky) štvorec 8×8 tak, aby sa použité útvary neprekrývali a zároveň aby úplne pokryli celý štvorec (vid'. príloha). Štvorec sa dá vyskladať mnohými spôsobmi.
- Vyskladaj použitím 12 rôznych pentomín obdĺžniky s rozmermi 3×20 , 4×15 , 5×12 , 6×10 . (Na vyskladanie/pokrytie obdĺžnika 6×10 existuje napríklad 2339 rôznych riešení, ale obdĺžnik 3×20 možno vyskladať len dvomi rôznymi spôsobmi).
- Vyskladaj použitím 12 rôznych pentomín každé pentomino v 3-násobnom zväčšení – 3 pentomína zostanú vždy navyše (riešenie je uverejnené v prílohe)!



Obrázok č. 53

2. Hry pre dvoch hráčov

Reťazenie

Pravidlá hry:

- Na hraciu dosku širokú 3 štvorce, alebo na dosku tvaru obdĺžnika 3×20 alebo aj dlhšiu dosku s rozmermi 3×30 ukladajú hráči striedavo jednotlivé pentomína zľava doprava tak, aby sa každé nové pentomino dotýkalo stranou už položených pentomín. Hráči musia použiť celú sadu 12 pentomín. Položené útvary sa nemôžu prekrývať.
- Hráči si náhodne rozdelia 12 pentomín medzi seba hneď na začiatku hry buď losovaním alebo dohodou. Môžu sa dohodnúť aj tak, že si budú po jednom pentomíne náhodne brať tesne pred každým ťahom.

- Vyhráva hráč, ktorý ako posledný umiestní pentomino na základný hrací plán.
- Hra môže byť aj kooperatívna. V tomto prípade je cieľom hry, aby hráči umiestnili spoločne čo najviac pentomín na hraciu dosku, pričom si vzájomne pomáhajú a spolupracujú.

Strategická hra pre dvoch hráčov:

Pravidlá hry:

- Hru hrajú hráči na štvorcovej hracej doske s rozmermi 8×8 s použitím všetkých 12-ich pentomín.
- Hráči si rozdelia prvky sady pentomino striedavým výberom. Ten, kto si vybral ako posledný, začne ukladať pentominá. Hráči potom striedavo ukladajú po jednom pentomine na hraciu dosku tak, aby sa položené útvary neprekrývali.
- Hráč, ktorý už nevie uložiť na hraciu dosku ďalšie pentomino, prehráva.
- Hráči môžu hru hrať aj tak, že striedavo vyberajú zo spoločnej sady 12 pentomín po jednom, každý hráč tesne pred svojím ťahom a hneď zvolené pentomino aj položí na hracie pole. Aj tu prehráva ten, kto už svoje pentomino nevie položiť na hraciu plochu.

Odporúčanie k hre, varianty hry:

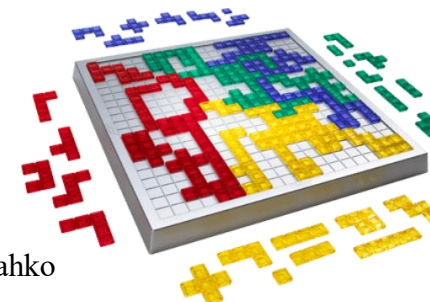
- Poukladané pentominá sa v žiadnom variante hry nepohybujú. Každú verziu hry možno hrať aj na hracej doske s rozmermi 9×9 , 10×10 , ale v tomto prípade je dobré dohodnúť sa, že položené pentominá sa môžu dotýkať len vrcholmi.
- Hra je napínavá, lebo vyžaduje strategické myslenie a plánovanie krokov hneď od začiatku.

Úlohy na premyslenie:

- Možno uložiť na šachovú hraciu dosku všetky pentominá?
- Koľko ťahov je v priemernej hre? (6-9)

3. BLOKUS

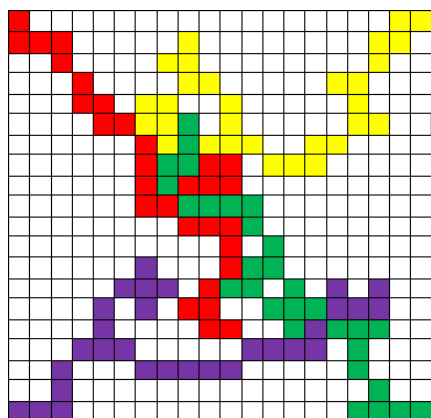
Hra **Blokus** je jednou z najúspešnejších novovytvorených hier za posledné roky. Na trh sa dostala v roku 2003, odvtedy získala mnohé medzinárodné uznania. Hru možno hrať už od veku primárneho vzdelávania, ale je vážnou výzvou aj pre matematikov. Jej výnimočnosť spočíva v tom, že je to taktická hra pre 4 hráčov. To je jedinečné medzi strategickými doskovými hrami. Pravidlá hry sú ľahko zapamätateľné, je to nesmierne rozmanitá kombinatorická hra plná zvrátov. Úspech v hre môže zabezpečiť len dôsledné strategické myslenie a taktické uvažovanie.



Blokus

Počet hráčov: 4 hráči

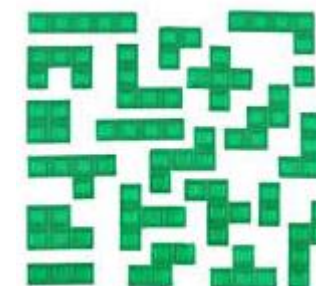
Odporúčaný vek: od 8 rokov



Obrázok č. 55

Súčasti hry:

- Štvorcový hrací plán s rozmermi 20×20 štvorcov
- 4×21 kusov polymín v nasledujúcej zostave: 1 monomino, 1 domino, 2 rôzne trominá, 5 rôznych tetromín a 12 rôznych pentomín pre každého hráča, t.j. v 4 rôznych farbách (viď zelené útvary na obrázku č. 54)



Obrázok č. 54

Pravidlá hry:

- Každý hráč si zvolí farbu, tá potom rozhoduje o poradí hráčov: žltá – červená – modrá – zelená.
- Hráči v prvom kole položia jeden po druhom proti smeru hodinových ručičiek jedno svoje pentomino v súlade s nasledujúcimi pravidlami a zásadami:
 - Na začiatku je každý hráč povinný zakryť pentominom rohový štvorček po svojej pravej ruke.
 - Vlastné pentominá sa môžu navzájom dotýkať len rohmi štvorčekov, stranami nie.
 - Pentominá sa môžu dotýkať súperových pentomín (sú inej farby) celou stranou štvorca.
 - Pentominá sa nemôžu vzájomne prekrývať.
- Hráč môže takticky umiestniť svoje pentomino tak, aby blokoval svojich súperov a pri tom rozširoval svoje teritórium. Každé pentomino je iného tvaru, takže akékoľvek umiestnenie nového prvku môže celkom zmeniť výsledok hry.
- Hráč, ktorý už nevie umiestniť na hracie pole žiadne svoje pentomino, vypadáva z hry.
- Cieľom hry **Blokus** je, aby hráčom zostalo čo najmenej štvorčekov na nepoložených pentominách mimo hracej dosky. Na záver treba spočítať štvorčeky na neuložených pentominách.
- Vyhráva ten, komu zostalo najmenej štvorčekov mimo hracej dosky.

Rady a odporúčania k hre, ďalšie možnosti:

- Pravidlá hry sú také jednoduché, že už nevyžadujú ďalšie zjednodušovanie. Ale v záujme väčšieho zážitku z hry a z úspechu odporúčame u mladších detí začať hru voľnejšie. Zo začiatku môžu ukladať svoje pentominá kamkoľvek a akokoľvek s cieľom umiestniť na hracíu dosku čo najviac pentomín.

- Hru možno hrať aj tak, že dvojica hráčov hrá spolu proti druhej dvojici hráčov. Dvojicu spoluhráčov tvoria hráči sediaci oproti sebe. V tomto prípade sa spolupráca vzťahuje nielen na hru, ale aj na stratégiu, samozrejme, tú si slovné nemôžu dohodnúť. Na konci hry treba sčítať zostávajúce štvorčeky celej dvojice.
- Odporúčaná stratégia
 - odporúča sa položiť na hraciu dosku veľké pentominá a tie, ktoré majú zložitý tvar čím skôr
 - obsadzovať strednú oblasť hracieho plánu
 - stavať premostenia
 - uzatvoriť súperove polyminá a ich oblasti

Variácia hry pre dvoch hráčov:

- Odporúčame vyskúšať si hru Blokus s dvomi hráčmi na pôvodnej doske. Možno hrať aj tak, že každý hráč hrá dvomi farbami, alebo ohradíme plochu 14×14 pomocou zvyšných polymín.

Úlohy na premyslenie, otázky:

1. Skús povedať, ktoré sú zložité pentominá! Ukáž niekoľko z nich! (Nakresli ich!)
2. Sformuluj, prečo je vhodné v hre Blokus nechávať tie menšie prvky na neskošie ťahy! (Dôvody môžu byť aj dva: viem sa ich zbaviť aj na plerplnenej doske, dokážu spraviť premostenie na uzavreté pole).
3. Ako by si upravil pravidlá tejto hry?

Odporúčaná literatúra:

Pri písaní predloženej publikácie som použila nasledovné zdroje. Tieto publikácie boli pre mňa zdrojom mnohých nápadov k vytvoreniu obrázkov, k ich popisu, a k vytvoreniu úloh. Nasledovné publikácie odporúčam všetkým čitateľom, ktorí chcú spoznať ešte viac logických a strategických hier.

K. Nagy Emese (2014), Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal, Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége

Mészáros Mihály, <https://meszaros-mihaly.hu/category/tablajatek/>

Nagy László (2013): www.jatektan.hu

Nowak Zdzisław (1982), 50 táblás játék – A malomtól a góig, Gondolat Kiadó

Zaslavsky Claudia (2013), Etnomatek 1, Akadémiai Kiadó

Zaslavsky Claudia (2014), Etnomatek 2, Akadémiai Kiadó

Zalaegerszegi Dámajáték Sportegyesület, http://web.axelero.hu/penkalo/ZDSE_01.htm

Zoznam pouzitej literatury

Birkás György (2006), 200 játék a sakktáblán, MSV könyvek

Fisher Robert (2007), Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékokkal! Műszaki Kiadó, Budapest

K. Nagy Emese (2014), Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal, Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége

Lukácsy András (1977), Népek játékaik, Móra Ferenc Könyvkiadó

Mészáros Mihály (2012): Játsszunk táblajátékot!

Mészáros Mihály, <https://meszaros-mihaly.hu/category/tablajatek/>

Murray, H.–Ruthven, J. (1952): 6: Race-Games. A History of Board-Games Other than Chess. Hacker Art Books. ISBN 0-87817-211-4.

Nagy László (2006): Mini Játék Mester. Cogitorg Kft., Budapest.

Nagy László (2013): www.jatektan.hu

Nowak Zdzisław (1982), 50 táblás játék – A malomtól a góig, Gondolat Kiadó

Penkalo Viktor (2005), Hogyan játsszunk NEMZETKÖZI (100 négyzetes) DÁMAJÁTÉKOT? I. rész, Zalaegerszeg,

Polgár László (2005): Sakkmat(t)ek. Budapest

Russ Larry. (2000): The Complete Mancala Games Book. Marlowe, New York

Zaslavsky Claudia. (1982): Tic-Tac-Toe and Other Zhree-In-A-Row Games from Ancient Egypt to the Modern Computer. Crowell. ISBN 0-690-04316-3.

Zaslavsky Claudia (2013), Etnomatek 1, Akadémiai Kiadó

Zaslavsky Claudia (2014), Etnomatek 2, Akadémiai Kiadó

Szentiványi Tibor (2000), A kreativitás fejlesztése játsszással és játékok segítségével. Új Pedagógiai Szemle 2000 július-augusztus (<http://www.epa.hu/00000/00035/00040/2000-07-taSzentivanyi-Kreativitas.html>)

Játékok, fejlesztő játékok, játékgyűjtemények: válogatás a Nyugat-magyarországi Egyetem Savaria Egyetemi Központ Központi Könyvtárának állományából (<http://ww.bdf.hu/pszk/Letlthet%20dokumentumok/pedagogiai%20tájékoztatas/bibliografiak/Jatekok.doc>)

Zalaegerszegi Dámajáték Sportegyesület, http://web.axelero.hu/penkalo/ZDSE_01.htm

<http://growingupgamers.blogspot.hu/2012/02/benefits-of-gaming-with-kids.html>

http://www.ttdh.bme.hu/~prok/Keszsegfejlesztes_Tangram.pdf

Príloha

Tabuľky k hrám

--	--	--	--	--	--	--	--	--

