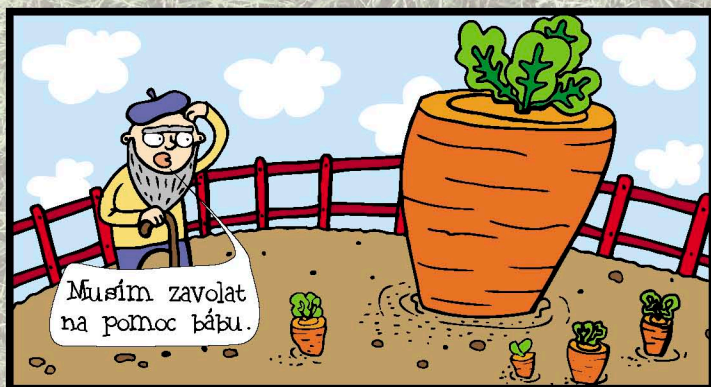


O veliké řepě



Na poli vyrostla velikánská řepa. Dědek se snažil ji vytáhnout, ale ani se nepohnula.



Dědek chytí řepu, bába dědka, ale řepu nevytáhli.



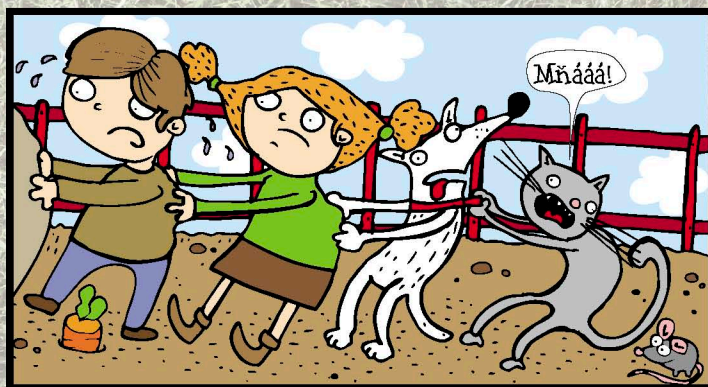
Dědek chytí řepu, bába dědka, vnouček bábu, ale řepu nevytáhli.



Dědek chytí řepu, bába dědka, vnouček bábu, vnučka vnučka, ale řepu nevytáhli.



Dědek chytí řepu, bába dědka, vnouček bábu, vnučka vnučka, pejsek vnučku, ale řepu nevytáhli.



Dědek chytí řepu, bába dědka, vnouček bábu, vnučka vnučka, pejsek vnučku, kočka pejška, ale řepu nevytáhli.



Pak řepu konečně vytáhli.



Všichni se radovali z tak velké úrody.

KONEC

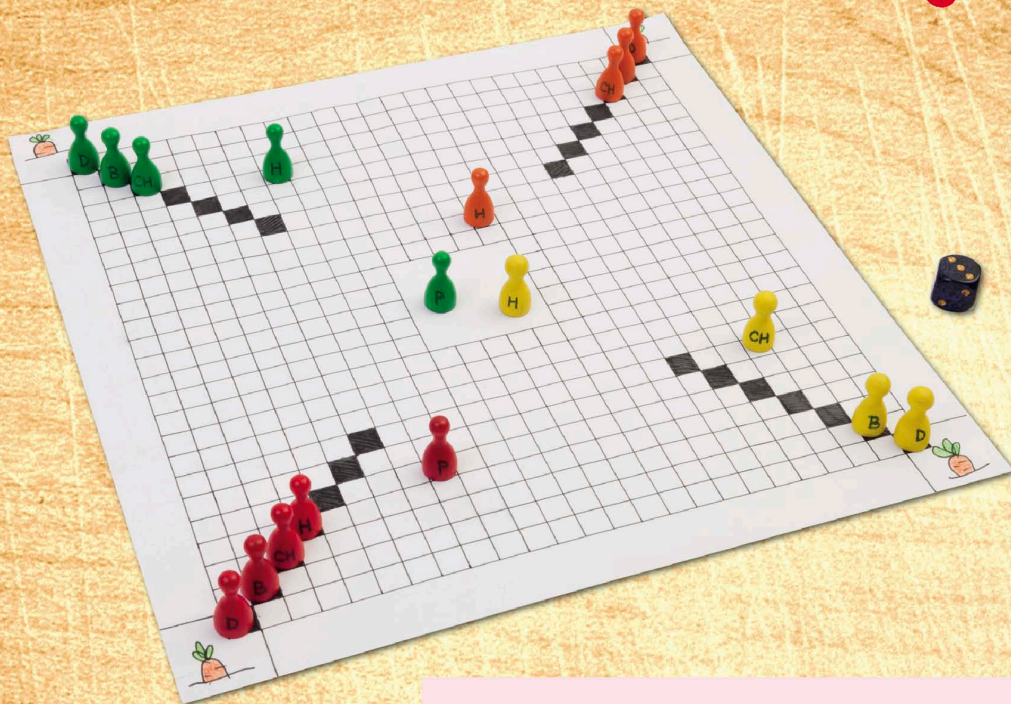
7 statečných a 1 řepa

Pro 2 a více hráčů



Cíl

Seřadit všech 7 figurek za svou řepu jako první.



Příprava

- Vytvoř **herní plán** podle návodu.
- Každý hráč si k sobě vezme 7 figurek stejné barvy a vybere si v rozích herního plánu svou řepu.
- Každý hráč dá svou první figurku (s písmenem D) doprostřed herního plánu.

Co když...

... jsem skoro u cíle, ale hodím více, než potřebuji k tomu, aby se figurka zastavila na vyznačeném políčku?

Musíš postoupit o tolik, kolik hodiš, můžeš si však vybrat, kterou figurkou pojeděš.

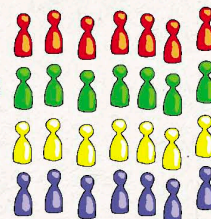
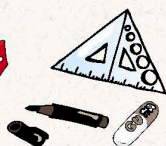
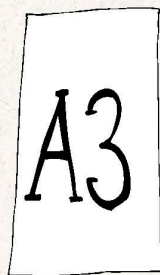
... se setkají 2 figurky na stejném políčku?

Figurka, která byla na políčku jako první, se vrací doprostřed herního plánu.

Pravidla

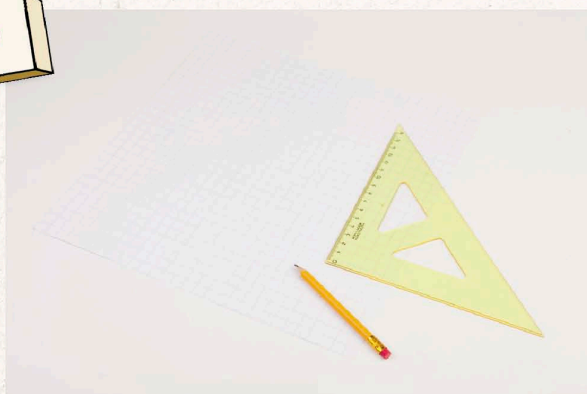
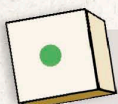
- Začíná nejmenší hráč hodem kostkou.
- Jeho cílem je dostat figurku na správně vyznačené políčko za svou řepu. Pořadí figurek je následující:
D (dědek), B (bába), CH (chlapeček), H (holka), P (pejsek), K (kočka), M (myš).
- Jakmile hráč hodí šestku, může doprostřed herního plánu nasadit další figurku.
- Figurky nesmějí postupovat do úhlopříčky (šikmo).
- **Vítězí hráč, který bude mít jako první všech 7 figurek ve správném pořadí na vyznačených políčkách.**

Návod na přípravu hry

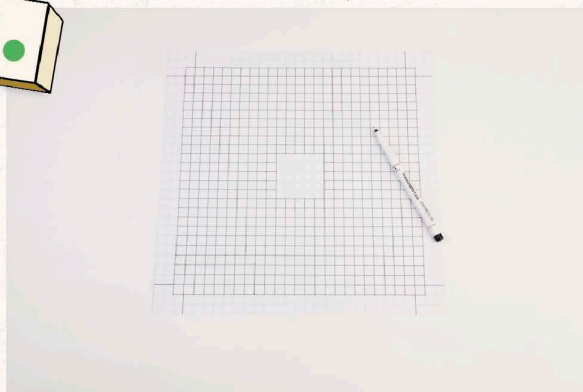
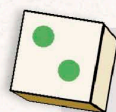


Potřeby

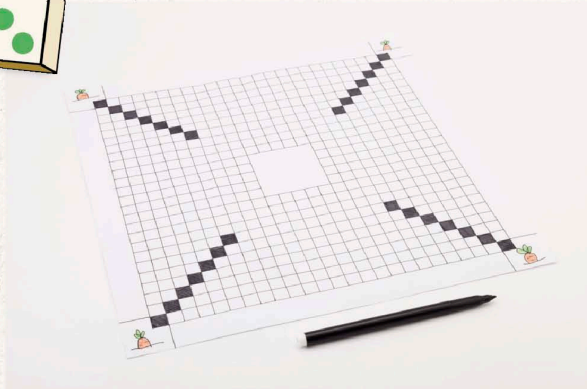
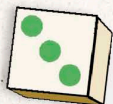
- bílý papír A3 • černý fix • zelená a oranžová pastelka • figurky (7 figurek od každé barvy)
- pravítko • tužka • kostka • nůžky • guma



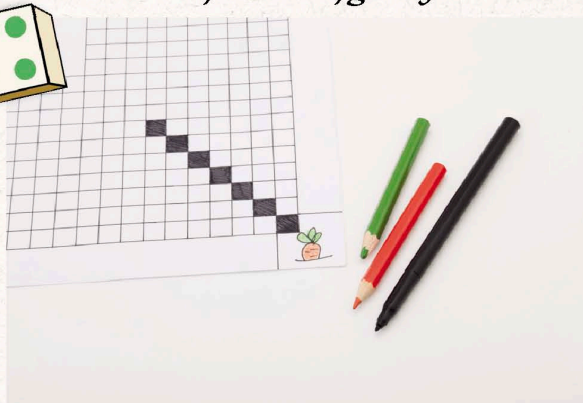
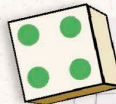
Z papíru vystříhni čtverec 29 x 29 cm a tužkou slabě narýsuj čtverečkovanou síť tak, aby jeden dílek byl velký 1 x 1 cm.



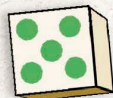
Podle obrázku obtáhni síť fixem a zbytek čar vygumuj.



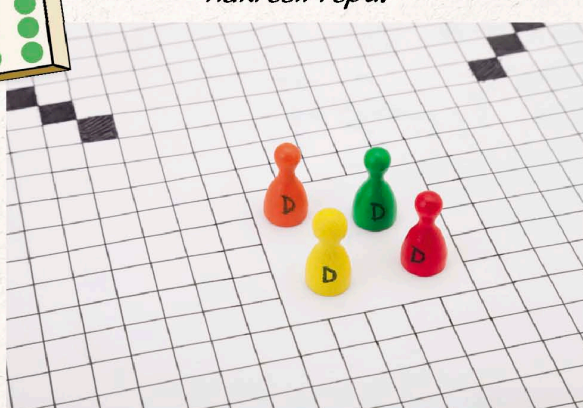
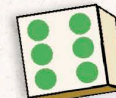
Fixem vybarví 7 políček v každém rohu.



Do každého rohu nakreslí řepu.



Na figurky napiš fixem písmena. Každý hráč (jedna barva figurky) potřebuje tato písmena – D, B, CH, H, P, K, M.



Hra začíná nasazením prvních figurek (písmeno D) do středu herního plánu.

NAJDI POMOC

Pro 2 a více hráčů



Cíl

Najít všech
7 pomocníků
jako první.



Příprava

- *Potřebuješ barevné tvrdé papíry, nůžky a fix.*
- *Z papírů nastříhej 7 kartiček od každé barvy a napiš na ně – dědek, bába, vnuk, vnučka, pejsek, kočka a myš (1 kartička = 1 slovo).*
- *Jedna barva kartiček je určena pro jednoho hráče.*
- *Popros někoho, kdo nebude hrát, aby po okolí schoval všechny kartičky.*
- *Každý hráč si vybere svou barvu.*

Pravidla

- *Někdo z hráčů odstartuje hru, hráči se rozběhnou po okolí a hledají kartičky své barvy.*
- *Vítězí hráč, který jako první najde všech 7 kartiček a donese je na místo, odkud se startovalo.*



O třech prasátkách



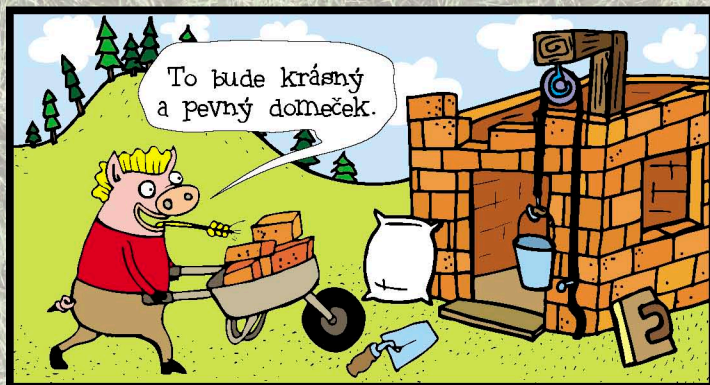
Jednoho dne se maminka tří líných prasátek rozhodla, že je musí naučit samostatnosti.



Prasátka neměla ráda práci, ale bála se zlého vlka.



První prasátko stavělo domeček ze slámy, druhé ze dřeva...



... a třetí se pustilo do domečku z cihel.



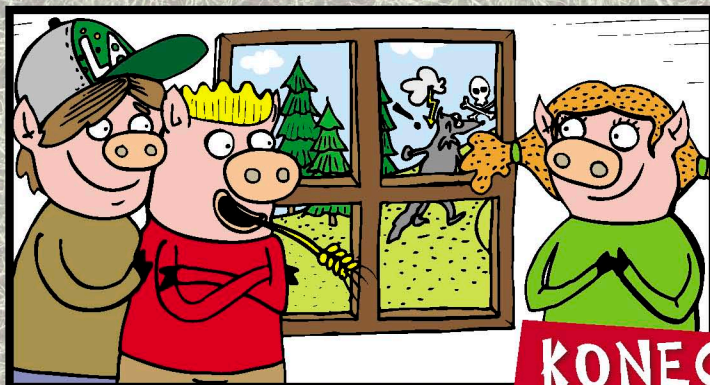
Příběh zlý vlk a první domeček snadno rozfoukal.



Druhý domeček také nebyl pevný, vlk jej lehce rozbíl.



Domeček z cihel byl pevný a vlk neměl šanci se do něj dostat.



Tři prasátka byla zachráněna a poučila se, že pokud chtějí žít v bezpečí, musí přiložit ruku k dílu.