

Captain Smart | Žáby nebo krabi? - hra s násobením

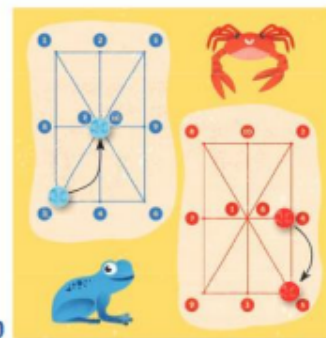
Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2 - 4 | **Délka hry:** 20 - 40 minut

Obsah: 1 velká oboustranná herní deska, Žetony na matematické operace (2 žetony navíc), herní žetony (s obrázkem kraba a žáby), 1 malá oboustranná tabulka na matematické operace

Cíl hry: Naučte se násobilku do 100 a rozvíjejte své strategické myšlení – naplňte herní plán žábami nebo kraby a blokujte své protivníky. Vítězí ten, kdo jako první postaví svá zvířátka do řady!

Příprava hry: Hráči se rozhodnou, s čím budou hrát: s deskou s mořem a žetony s obrázky krabů nebo s deskou s loukou a žetony s obrázky žab. Vyberou si také tabulku na matematické operace: jednodušší (se šestiúhelníky) nebo obtížnější (s obdélníky – kde bod uprostřed odpovídá dvěma číslům, např. 1 nebo 6).

1



10 x 5 = 50

2



Jsí vítěz!

Hra: Každý hráč dostane 10 žetonů se zvířátkem jedné barvy a položí je na hromádku na startovní pole (na kámen na desce s mořem nebo na květinu na desce s loukou). Nejmladší hráč položí dva menší žetony na tabulku na matematické operace (jeden na červený diagram, druhý na modrý diagram, na libovolné číslo, které si zvolí). Poté vynásobí vybraná čísla, najde výsledek na herní desce a položí na něj jeden ze svých žetonů se zvířátkem. Další hráč posune dva malé žetony na tabulce o jedno pole podél určených čar (nesmí přeskakovat čísla, nesmí nechat žádný žeton bez tahu). Hráč řekne

nahlas výsledek násobení a položí svůj žeton na příslušné políčko na velké herní desce. (obr. 1) Pokud hráč udělá ve svých výpočtech chybu, prohrává jedno kolo. Úkolem je umístit 4 žetony na herní desku do řady – vertikálně, horizontálně nebo diagonálně. Vítězí hráč, který jako první umístit 4 svá zvířátka do řady! (obr. 2) Hráči se mohou pokusit posunovat žetony na tabulce na matematické operace tak, aby zabránili spoluhráči provést požadovaný tah a tím mu zabránili dokončení výherní řady 4 žetonů. (obr. 4) Nemohou však odstranit soupeřovy žetony nebo umístit svůj žeton na políčko, které je již obsazené. Pokud dojdou volné žetony se zvířátky, hráči použijí ty ze svých žetonů, které jsou již na herní desce, a v dalším tahu se rozhodnou, který žeton chtějí přemístit. (obr. 3)

3



4



Blokují řadu modrých žab.

Návod je dostupný online.