



KrisKros

pro děti

Kris Kros pro děti obsahuje dvě podoby oblíbené hry Kris Kros Klasik uzpůsobené dětem různých věkových skupin.

Pro menší děti (cca od 5 let) je tu ilustrovaný herní plán. Na něm si děti mohou zábavnou formou tvořit jednoduchá slova přikládáním písmenek na předlohu napsanou na herním plánu. Každé slovo má svůj veselý obrázek.

Pro starší děti (cca od 7 let) je tu již opravdová slovní hra, kde skládáním slov nebo přikládáním písmen získávají body. Kdo v průběhu hry získá bodů nejvíce, vyhrává.

Dětský Kris Kros zábavnou formou procvičuje čtení, paměť, myšlení a slovní zásobu. U malých dětí rozvíjí jazykové schopnosti a trpělivost.



Hra obsahuje:

- | | | | |
|-----|-----------------------------|---|-----------------|
| 1 | oboustranný herní plán | 1 | textilní sáček |
| 104 | písmenek ze silného kartonu | 1 | bodovací bloček |
| 4 | plastové stojánky | 1 | pravidla |



PRAVIDLA DĚTSKÉHO KRIS KROSU PRO HRÁČE OD 5 LET

Hra pro: 2–4 hráče
Věk: od 5 let
Délka hry: 15–20 minut

Příprava hry

Připravte si herní plán s obrázky. Předseknutá písmenka opatrně vyloupejte z kartonové mřížky a potom je všechna vložte do textilního sáčku. Vedle herního plánu si připravte „bank“ s odměnami, kterými mohou být lentilky nebo jiné drobné sladkosti.

Cíl hry

Cílem hry je pokrýt všechna slova na herním plánu písmeny. Hráč, který jako poslední zakryje celé slovo, získá z „banky“ jednu odměnu. Ten hráč, který má na konci hry nejvíce odměn, se stává vítězem.

Zahájení hry

Všichni hráči si z pytlíku vezmou 8 písmen a položí je před sebe písmeny nahoru tak, že je ostatní hráči vidí. Hru zahajuje nejmladší hráč.

Průběh hry

Hráč, který je na tahu, si ze svých osmi písmenek vybere tři a položí je na jednotlivá písmena libovolných slov. Potom si ze sáčku vytáhne nová tři písmenka. Ve hře pokračuje hráč po směru hodi nových ručiček. Ten opět vyloží svá tři písmenka,

doplní si svoji zásobu ze sáčku a ve hře pokračuje další hráč. Podaří-li se hráči během pokládání zaplnit celé slovo, získá z banky jednu odměnu.

Během hry se může stát, že jsou slova již tak zaplněná, že hráč může ze své zásoby přiložit již jen jedno nebo dvě písmenka. Ze sáčku si pak doplní svou zásobu písmen o patřičný počet tak, aby jich vždy měl celkem 8. Pokud hráč zjistí, že se mu nehodí žádné z jeho písmenek, může si vzít ze sáčku 8 nových s tím, že nepoužitá do něj vrátí zpět. Tato výměna se počítá jako jeden tah.



Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jsou zaplněna všechna předtištěná slova.

V průběhu hry hráči zjistí, že mohou takticky znesnadňovat spoluhráčům dokončení slov, a to tak, že hledají co nejvýhodnější pozici pro položení svých písmen. Pokud to lze, musí však hráč vždy přiložit všechna tři písmenka.

Hru si mohou hráči zpestřit tím, že si určí jedno nebo dvě slova, za která dostanou dvojnásobnou odměnu. Tato slova si mohou pro lepší zapamatování napsat na záznamovou tabulku.

**Přejeme vám s naší hrou
hodně zábavy.**

PRAVIDLA DĚTSKÉHO KRIS KROSU PRO HRÁČE OD 7 LET

Hra pro: 2–4 hráče
Věk: od 7 let
Délka hry: 30 minut

Příprava hry

Připravte si modrý herní plán s čísly. Předseknutá písmenka opatrně vyloupejte z kartonové mřížky a potom je všechna vložte do textilního sáčku. Vedle herního plánu si připravte záznamový bloček a tužku. Nadepište si jednotlivé sloupce v tabulce v pořadí, v jakém budete hrát. Každý hráč rovněž obdrží jeden plastový stojánek na písmenka.

Cíl hry

Cílem hry je vytvořit ze získaných písmen slovo. Toto slovo je třeba vyložit ve vodorovném nebo svislém směru na hrací plochu tak, abyste získali co největší počet bodů. Body si zapisujete do tabulky. Kdo má na konci hry nejvíce bodů, vyhrává.

Zahájení hry

Všichni hráči si z pytlíku vezmou 8 písmen a vloží je do svého stojánu tak, aby je ostatní hráči neviděli. Hru zahajuje nejmladší hráč.

Průběh hry

První hráč se snaží ze svých písmenek vyložit na herní plán smysluplné celé slovo. Zároveň se ho snaží umístit tak, aby za něj získal co nejvíce bodů. Pokud se mu nepodaří ze svých písmen nějaké slovo složit, řekne „PAS“ a ve hře pokračuje další hráč. Případně se může rozhodnout vyměnit část nebo všechna svá písmena (viz Další herní situace). Pokud se žádnému z hráčů nepodaří zahájit hru, všichni vrátí svá písmenka do sáčku a vyberou si 8 nových.

První hráč, který složí ze svých písmen slovo, je vyloží na šachovnici herního plánu. Hráč musí dobře zvážit, kam vzniklé slovo umístí, aby získal co největší bodové ohodnocení. Slovo musí být vyloženo tak, aby se dalo číst vodorovně (zleva doprava) nebo svisle (shora dolů). Jiné možnosti nejsou přípustné.

Hráč ukončí svůj tah tím, že spočítá a oznámí své dosažené body (viz kapitola bodování). Pak si vezme ze sáčku tolik písmen, kolik jich právě vyložil. Znamená to, že ve svém stojánku musí mít vždy 8 písmen. Poté pokračuje ve hře další hráč. Ten buď vyloží na herní plán vlastní slovo nebo vytvoří slovo přiložením jednotlivých písmen k již vyloženým slovům. Písmena opět může přikládat jen ve vodorovném nebo svislém směru. Je-li v cestě jiné slovo, pak písmeno v překřížení musí být shodné pro obě slova, podobně jako v křížovce. Hráč dostane plný počet bodů za slovo nebo slova, která nově vytvoří či dotvoří při svém tahu. Počítají se mu tedy i hodnoty pod písmenky již dříve vyloženými, pokud jsou součástí jeho nové úpravy slova.

Tvoření slov

Nová slova lze tvořit těmito způsoby:

- vytvořením celého nového slova
- vyložením nového slova těsně ke slovu již vyloženému tak, že přilehlá písmena obou slov také tvoří další slovo nebo slova
- přiložením nového slova do pravého úhlu ke slovu již vyloženému tak, že nové slovo obsahuje jedno z písmen slova již vyloženého
- přidáním jednoho nebo více písmen ke slovu (slovům) již vyloženému (vyloženým)

V jednom tahu lze tedy vyložit jedno slovo a současně doplnit slovo umístěné na jiném místě herního plánu nebo doplnit několik slov vyložených na herním plánu. Žádné z vyložených písmen již nesmí být přesunuto.



Povolená slova

Je možné tvořit všechny druhy slov, která jsou ve slovníku jazyka českého, tedy podstatná a přídavná jména, zájmena, číslovky, slovesa, příslovce, předložky, spojky, citoslovce a částice. U skloňování a časování slov doporučujeme tvořit u podstatných jmen jen první pády jednotného a množného čísla (auto, auta), u sloves infinitivy, rozkazovací způsob a 1., 2., 3. osobu jednotného a množného čísla v přítomném čase oznamovacího způsobu (vézt, vez, vezu, vezeš, veze, vezeme, vezete, vezou), u přídavných jmen 1. pád obou čísel všech rodů (zelený, zelená, zelené, zelení). Předložky, spojky, částice a citoslovce doporučujeme používat pouze slabičné (složené z více písmen).

Dále doporučujeme nepoužívat vlastní jména, chemické značky, vzorce, zkratky, cizí slova, slova nespisovná, argotová a zkomolená. Aby se zamezilo pochybnostem o správnosti vyloženého slova, je vždy dobré mít po ruce slovník českého pravopisu. Shledají-li hráči po vyložení slova, že toto slovo je nepřijatelné, vezme si hráč nazpět svá vyložená písmena a ztrácí svůj tah. Hráči si však na začátku hry mohou určit vlastní pravidla, jaká slova jsou přípustná. Podle toho jaká omezení zvolí, určují náročnost hry. Náročnost hry lze rovněž zvýšit časovým limitem, během kterého hráči musí hrát. Rovněž se lze domluvit, že vyložená slova budou obsahovat minimálně 3 písmena atd.

Další herní situace

Hráč se kdykoli během hry může vzdát svého tahu. Poté pokračuje hráč, který je na řadě. Hráč může kdykoli využít svůj tah k tomu, že místo vyložení vymění několik nebo všechna svá písmena za nová. Hráč určí, kolik písmen chce vrátit do sáčku. Po vložení písmen do sáčku písmena promíchá a vezme si nová písmena. Ze sáčku si vezme tolik písmen, kolik jich do sáčku vložil. Pak čeká, až na něj znovu přijde řada.



Bodování

Hráč získává body podle toho, kam na herním plánu umístí svá písmena. Vnitřní zelená políčka jsou za 6 bodů, tmavěmodrá za 5 bodů, světlemodrá za 4 body, žlutá za 3 body, růžová za 2 body a červená za 1 bod.

Příklad

Hráč vyloží slovo složené ze tří písmenek doprostřed herního plánu. Získá tak $3 \times 6 = 18$ bodů. Tento výsledek zapíše do tabulky do svého sloupce. Doplní si zásobník o tři písmena a ve hře pokračuje další hráč. Druhý hráč vyloží své slovo složené ze čtyř písmen tak, že dvě písmenka zakrývají zelená políčka a dvě tmavě modrá políčka. Jeho bodový zisk tedy činí $(2 \times 6) + (2 \times 5) = 22$ bodů. Pokud hráč přiložením písmena (písmen) dotvoří již vyložené slovo, započítává se mu bodová hodnota za celé „nové“ slovo.

Pokud hráč vytvoří nové slovo tak, že využije některé z již vyložených písmen, započítá si body nejen za svá vyložená písmenka, ale i za využitá (dříve vyložená) písmenka. Hráč, který vyloží všech svých 8 písmen v jednom tahu, získává navíc k regulárnímu součtu bodů mimořádnou prémii 50 bodů.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jsou spotřebovaná všechna písmenka ze sáčku a žádný z hráčů již není schopen vytvořit žádné nové slovo. Nyní se sečtou body v tabulce. Vítězí hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů.

Hráči si daná pravidla mohou upravit a tím udělat hru jednodušší nebo náročnější. Vždy je však potřeba shodnout se na pravidlech před zahájením hry.

Přejeme vám s naší hrou
hodně zábavy.

