

# KLUB ZÁBAVNÉ LOGIKY A DESKOVÝCH HER

Markéta Suchá

1. STZŠ - kombinované

2. ročník

29. 4. 2021

## Úvod do předmětu

S kolegyní Dagmar Veselou, která je i hlavním lektorem klubu provozujeme od září 2020 „Klub zábavné logiky.“ Kurz je určen dětem od 3. do 5. třídy. V současné době máme pět členů.

Dokud to bylo možné, setkávali jsme se s dětmi jednou týdně ve středu od 14:00 do 15:30 hodin.

Při těchto schůzkách jsme se zabývali hraním logických her, do kterých se zapojujeme společně s dětmi. Zapojování jednoduchých elektrických obvodů, či stavění stavebnic, které fungují na principu solární energie.

Jelikož probematiku distanční výuky rozebírám v jiném úkolu, v této prezentaci se zabývám tím, jak je klub nastaven a provozován v běžném režimu.

# **KLUB ZÁBAVNÉ LOGIKY A DESKOVÝCH HER PRO ŽÁKY ZŠ PLÁN AKTIVIT KLUBU**

**Vedoucí  
klubu: Mgr. Dagmar  
Veselá, Markéta  
Suchá**

**Věková skupina  
žáků: 1. stupeň  
základní školy 3 –  
5 ročník**

# TÉMATA SCHŮZEK

**Téma klubové schůzky 1: Bezpečnost, seznámení**

**Popis klubové schůzky 1:**

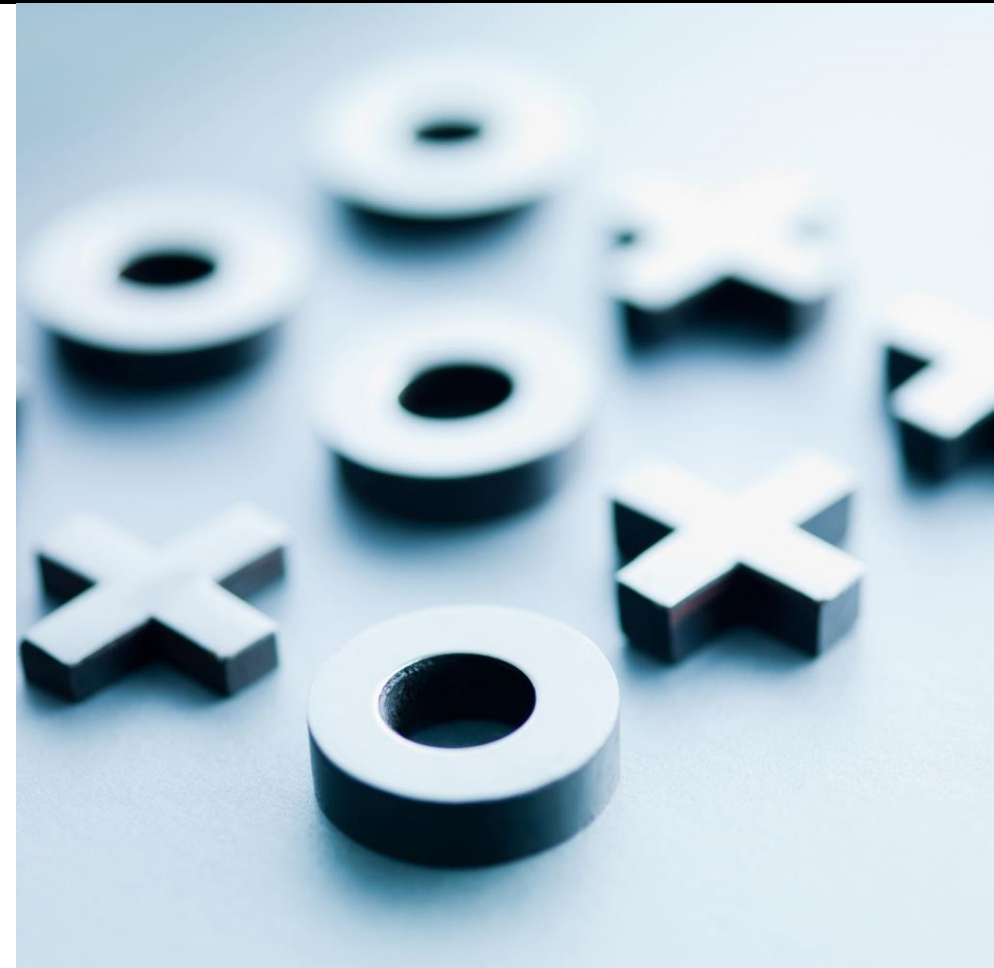
Vzájemné představení, seznámení s bezpečností, s vhodným chováním. Seznámení s činností a obsahem klubu, co nás čeká po dobu jeho trvání.

**Téma klubové schůzky 2: Strategie**

**Popis klubové schůzky 2:**

Vysvětlení hry piškvorky, úvodní miny turnaj v piškvorkách, základní strategie, hra každý s každým, vyhlášení nejlepších.

Seznámení s hrou lodě, základní pravidla, tvary lodí jak zaškrtnout. Hraní společenských her.



**Téma klubové schůzky 3: Logika, předvídání**

**Popis klubové schůzky 3:**

**Nová hra se čtverci. 16 bodů ve tvaru čtverce o straně 4 bodů. Hrají dva hráči, jeden vždy spojí dva body, za vznik čtverce má hráč bod. Hra věž, postavení dominové dráhy.**

**Téma klubové schůzky 4: Hlavalamy**

**Popis klubové schůzky 4:**

**Řešení různých hlavalamů: spojení devíti bodů, umístěných do čtverce, pouze čtyřmi čarami, hlavalamy se zápalkami, řešení rébusů. Společenské hry – věž, šachy, dáma .**

**Téma klubové schůzky 5: Souřadnice**

**Popis klubové schůzky 5:**

**Vysvětlení práce na PL, jak budeme postupovat, jak zakreslovat. Zakreslování podle souřadnic. Tvorba dětí vlastních tvarů, obrázků. Řešení mezi sebou. Společenské hry – věž, bludiště.**

**Téma klubové schůzky 6: Logické hry**

**Popis klubové schůzky 6:**

**Miny turnaj v piškvorkách. Společenské hry – bludiště, autobus – karetní hra, nová hra Letadla, vysvětlení, pravidla, hra.**

## **Téma klubové schůzky 7: Strategie**

### **Popis klubové schůzky 7:**

**Mini turnaj v piškvorkách, společenské hry – bludiště, nová hra Rummiklub – hra s čísly, podobná karetní hře žolíky, prší, věž.**

## **Téma klubové schůzky 8: logické myšlení**

### **Popis klubové schůzky 8:**

**Turnaj v piškvorkách, soutěž Kdo postaví vyšší věž – dvě družstva staví z kostek stavbu. Společenské hry - hra Rummiklub, karetní hra – zloděj, vysvětlení a hra, hra Logik, bludiště, šachy, prší.**

**Téma klubové schůzky 9: Šifrování**

**Popis klubové schůzky 9:**

Mini turnaj v piškvorkách, příprava na šifrování – luštění křížovky – kde každé písmenko má své číslo, vytvoření své vlastní abecedy. Společenské hry – věž, A-Zet kvíz, prší.

**Téma klubové schůzky 10:Hry na postřeh a strategii**

**Popis klubové schůzky 10:**

Mini turnaj v piškvorkách. Společenské hry – logik, šachy, vysvětlení hry – žravá.



**Téma klubové schůzky 11: strategie**

**Popis klubové schůzky 11:**

**Společenské hry – dostihy, bludiště. Karty – zloděj.**

**Téma klubové schůzky 12: strategie**

**Popis klubové schůzky 12:**

**Společenské hry – dostihy, karty – zloděj. Stavba věží s kostek.**

**Téma klubové schůzky 13: Velikonoční turnaj v piškvorkách**

**Popis klubové schůzky 13:**

**Vysvětlení pravidel, hra každý s každým, sečtení bodů. Vyhlášení pořadí, vyhodnocení a odměna.**

**Téma klubové schůzky 14: Společenské hry**

**Popis klubové schůzky 14:**

**Karty – zloděj, stavění vyšší věže, PL – bludiště, sudoku.**

**Téma klubové schůzky 15: Strategie a logika**

**Popis klubové schůzky 15:**

**Mini turnaj v piškvorkách, různé společenské hry – dáma, žravá, karty.**

**Téma klubové schůzky 16: Hlavalamy a rébusy**

**Popis klubové schůzky 16:**

**Devět stanovišť s různými úkoly, vysvětlení pravidel, každý pracuje sám, vyhodnocení, řešení.**

**Ve zbylém čase různé společenské hry.**

A close-up, shallow depth-of-field photograph of a clock face. The clock has a white dial with black numerals and hands. The hour hand is dark blue, and the minute hand is orange. The clock is slightly out of focus, with the background being a soft, blurred light blue. A dark horizontal bar is overlaid at the bottom of the image, containing the text.

**PŘÍPRAVA NA HODINU**

# PŘÍPRAVA NA HODINU

Vypracovala: Markéta Suchá

Časová dotace: 90 minut

Téma: řešení hlavolamů, logika

Cíl: využít své vlastní získané zkušenosti, logického myšlení

Pomůcky: čtverečkovaný papír, papír, tužka, zápalky, kniha s rébusy a hlavolamy

Metody: samostatně

Průběh:

Miniturnaj v piškvorkách.

Motivace – ukázka rébusu a jeho řešení.

Vysvětlení pravidel a průběhu. Vytvoření devíti stanovišť s různými hlavolamy a rébusy, každý by měl pracovat samostatně a pokusit se vyřešit všechna zadání.

Kontrola v průběhu hry, vyhodnocení a předvedení řešení zadaných hlavolamů a rébusů.

Ve zbývajícím čase: společenské hry – věž, šachy, dáma, prší.

---

**Vypracovala: Markéta Suchá**

---

**Časová dotace: 90 minut**

---

**Téma: strategie, logika**

---

**Cíl: pochopení nové hry, prohlubování logického myšlení, širší vidění**

---

**Pomůcky: hra Rummiklub, čtverečkovaný papír, tužka, společenské hry**

---

**Metody: skupinová, soutěž**

---

**Průběh:**

---

**Miniturnaj v piškvorkách.**

---

**Motivace – hra podobná žolíkům. Nemusí se zde držet karty, hrajeme pouze s čísli.**

---

**Vysvětlení pravidel. Vlastní hraní.**

---

**Kontrola v průběhu hry, vysvětlování a dopomoc při hře, vyhodnocení.**

---

**Ve zbývajícím čase: společenské hry – věž, šachy, dáma, prší, bludiště.**

---

Vypracovala: Markéta Suchá

Časová dotace: 90 minut

Téma: postavit z kostek stabilní věž

Cíl: využít své vlastní získané zkušenosti, spolupráce

Pomůcky: dvě hry – Věž, metr na měření, společenské hry, čtverečkovaný papír, tužka

Metody: soutěž, spolupráce ve skupině

Průběh:

Miniturnaj v piškvorkách.

Motivace – soutěž, která skupina postaví vyšší věž z kostek, tak aby sama stála.

Rozdělení dětí do dvou skupin, určení místa na práci.

Změříme výšku postavené věže, vyhodnotíme způsob stavění, z jakého důvodu postavili vyšší věž, proč jim v některém způsobu stavění věž padala. Předání odměny vítězné skupině.

Ve zbývajícím čase: společenské hry – bludiště, rummiklub, logik, nová karetní hra zloděj s pěti hráči, vysvětlení základních pravidel, další pravidla při samotné hře.

---

**Vypracovala: Suchá Markéta**

---

**Časová dotace: 90 minut**

---

**Téma: souřadnice**

---

**Cíl: hrát hru LODĚ – 1. část**

---

**Pomůcky: čtverečkovaný papír, tabule, obrázky, pastelky, tužka**

---

**Metody: individuální, samostatná, ve dvojicích**

---

**Průběh:**

---

**Motivace – nová hra LODĚ, při které musíme umět zadávat souřadnice a také vyhledávat podle souřadnic.**

---

**Kresba obrázku dle souřadnic. Zakresluji na tabuli hrací pole, popisuji.**

---

**Čtverečkovaný papír – nakreslení hrací plochy, očíslování a popsání. Podle zadaných souřadnic a barvy, vyplňují hrací plochu.**

---

**Při zadávání souřadnic dětem současně zakresluji na tabuli.**

---

**Děti utvoří dvojice. Nakreslí si dvě hrací pole. Do jednoho vymyslí svůj obrázek, který nadiktují svému spoluhráči. Do druhého zakreslují zadávané souřadnice od spoluhráče.**



**Vypracovala: Veselá Dagmar, Suchá Markéta**

**Časová dotace: 90 minut**

**Téma: šifrování**

**Cíl: pochopit princip šifrování**

**Pomůcky: křížovky, tabule, tužka, propiska**

**Metody: samostatně, ve dvojicích**

**Průběh:**

**Miniturnaj v lodích, hrací pole 5 x 5 políček, 4 lodě.**

**Motivace – šifrování, kódování, tajné zprávy, tajné společenství, klub, parta.**

**Křížovky – překreslím si ji na tabuli. Vysvětluji a zapisuji na tabuli. Děti pracují společně semnou. Do políček, která jsou očíslovaná, se vypíše název obrázku. Do prázdných očíslovaných políček se postupně doplňují písmenka podle čísel, až máme tajenku.**

**Pomocí stejného klíče děti vymyslí tajnou zprávu pro svého kamaráda. Zprávu předají – rozšifrují. Zakódují svojí odpověď a předají kamarádovi**

Téma: šifrování

Cíl: vytvořit vlastní šifrování

Pomůcky: křížovky, tabule, tužka, propiska

Metody: samostatně, ve dvojicích

Průběh:

Motivace – šifrování, kódování, tajné zprávy

Křížovky – do políček, která jsou očíslovaná, se vypíše název obrázku. Do prázdných očíslovaných políček se postupně doplňují písmenka podle čísel, až máme tajenku.

Děti si vymyslí vzkaz – vytvoří potřebný počet políček, očíslojí podle písmenek, která do daného políčka patří. Zadájí obrázky – kódovací klíč.



**UNIVERZITA KARLOVA  
PADA GOGICKÁ FAKULTA  
KATEDRA PREPRIMÁRNÍ A PRIMÁRNÍ PEDAGOGIKY**

**PEDAGOGICKÁ PRAXE V MIMOŠKOLNÍCH AKTIVITÁCH**

**VYPRACOVALA: MARKÉTA SUCHÁ**

**ROČNÍK: 2**

**STUDIJNÍ OBOR: 1.STZŠ - KOMBINOVANÉ**

**VYUČUJÍCÍ: MGR. JANA KRÁTKÁ**