

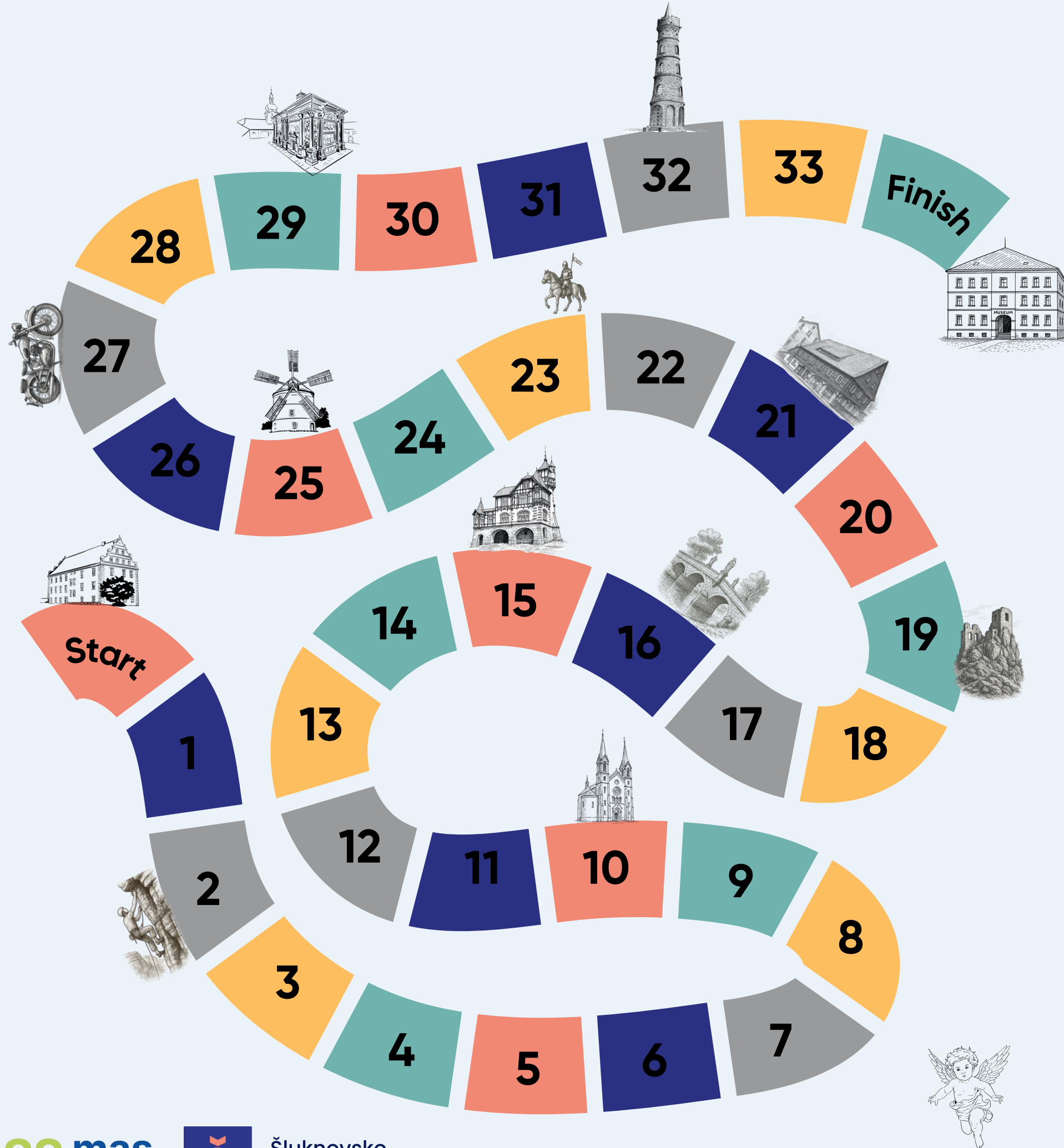
Šluknovsko za školou

Možná znáš jen cestu do školy a zpátky, ale v našem kraji je toho mnohem víc – rozhledny, kapličky, sochy i tajemná zákoutí.

V téhle hře tě čekají na každém políčku úkoly: někdy budeš kreslit, někdy něco předvádět, popisovat nebo odpovídat na otázky.

Tvůj úkol je dojít až do Muzea v Rumburku a po cestě zjistit, co všechno region ukrývá.

A až hru dohraješ, můžeš ta místa vyrazit objevovat doopravdy – vždyť Šluknovsko začíná hned za školou.



**Spolufinancováno
Evropskou unií**



Šluknovsko
za školou

Šluknovsko za školou

Cíl hry

Vydej se na cestu Šluknovskem a plň úkoly – pojmenuj, nakresli, předved' nebo odpověz. Tvým cílem je dojít až do Muzea v Rumburku a cestou nasbírat co nejvíc bodů.

Co potřebuješ

Hrací plán

Karty s úkoly (pojmenuj, namaluj, předved', odpověz)

Figurku (může to být třeba knoflík, lego, kamínek)

Papír a tužku

Časomíra

Určit, kdo bude rozhodčí

Jak připravit hru

Rozdělte se do dvojic.

Položte hrací plán na stůl, připravte kostku a figurky.

Zamíchejte karty a rozdělte je podle barev na balíčky.

Každá dvojice si vybere figurku a postaví ji na „Start“.

Jak hrát

1. Hraje se ve dvojicích. Každý tým má figurku na plánu.
2. Začne tým s nejmladším hráčem. Další týmy pokračují po směru hodinových ručiček. Hráč z prvního týmu sejme kartu Předved'.
 -  POJMENUJ – jeden hráč popisuje slovy, druhý hádá.
 -  PŘEDVEĎ – jeden hráč předvádí, druhý hádá
 -  NAMALUJ – jeden hráč maluje, druhý hádá
 -  ODPOVĚZ – jeden hráč se ptá druhý odpovídá, správně je tučná varianta
 -  PRAVDA/LEŽ – jeden hráč se ptá, druhý odpovídá, správná odpověď je dole na kartičce
3. Na splnění úkolu je časový limit 1 minuta.
4. Pokud dvojice úkol **zvládne**, posune se na hrací ploše o právě o tolik políček:
 - 1 políčko za POJMENUJ
 - 2 políčka za NAMALUJ
 - 1 políčka za PŘEDVEĎ
 - 2 políčka za ODPOVĚZ.
 - 1 políčko za PRAVDA/LEŽ

Pokud dvojice úkol **nezvládne**, mají šanci ostatní dvojice – přihlásí se signálem (plácnutí do stolu) nebo napíší odpověď na lísteček. Rozhodčí určí, kdo byl první, nebo vybere správnou odpověď. V dalším tahu plní úkol z následujícího políčka.
5. Figurku posouvá vždy jen dvojice, která úkol zvládla.
6. Hra končí, když některá dvojice dorazí do rumburského muzea. Vyhrává ta, která má nejvíc bodů.



Spolufinancováno
Evropskou unií



Šluknovsko
za školou