

HLADOVÉ PŘÍŠERKY – POČÍTÁNÍ DO 10

NÁVOD KE HŘE

Varianta 1 – Nakrm příšerku

Každý hráč si složí své hrací pole ze čtyř náhodně vybraných proužků s s příšerkami a lahůdkami. Kulaté žetony rozložíme obrázky příšerek nahoru, obdélníkové žetony rozložíme částmi těl nahoru. Začíná nejmladší hráč.

Vybírá dva žetony: kulatý a obdélníkový (obr.1)

Zkontroluje, co je na zadní straně:

- pokud má na svém hracím poli příšerku v barvě, která je na kulatém žetonu, umístí na pole kulatý žeton příšerky

- pokud je v některém políčku přesně tolik pochoutek, kolik udává číslo na zadní straně obdélníkového žetonu, položí na políčko žeton. Pokud má hráč například na jednom poli 2 sušenky a na druhém 2 mrkve, vybere si pole, které vyhovuje lépe)

- pokud jeden nebo oba žetony neodpovídají ničemu na hrací ploše, odloží žeton(y) stranou (obr.2)

Vítězem je ten, kdo vytvoří vertikální, horizontální nebo diagonální řadu čtyř žetonů.

Pokud dojdou žetony, ty dříve vyřazené se vrací do hry (obr.3).

Varianta 2 - Dvě hlavy jsou lepší než jedna

Každý hráč si uspořádá hrací pole ze čtyř náhodně vybraných proužků, velkými příšerkami nahoru. 4 obdélníkové žetony dáme doprostřed barevnými čísly nahoru. První hráč si vybere žeton a zkontroluje zadní stranu:

- pokud má na svém hracím poli příšerku s počtem částí těla, který odpovídá číslu na žetonu, umístí na příšerku žeton (pokud odpovídá dvěma příšerám, hráč si vybere kteroukoli z nich);

- pokud žeton neodpovídá ničemu na hracím poli, odloží ho stranou.

Na každou příšerku může přijít pouze jeden žeton.

Poté je na tahu další hráč. Vítězí ten, kdo umístí na svém hracím poli 4 žetony a pak zakřičí po příšerkovsku: Wrarrrr!

Pokud dojdou žetony, vrací se do hry ty odložené (obr.5)

Varianta 3 - Malá matematika

Počítat do 10! Vezměte oba typy žetonů a skládejte čísla tak, aby součet byl 10 (nebo jakékoliv jiné číslo).