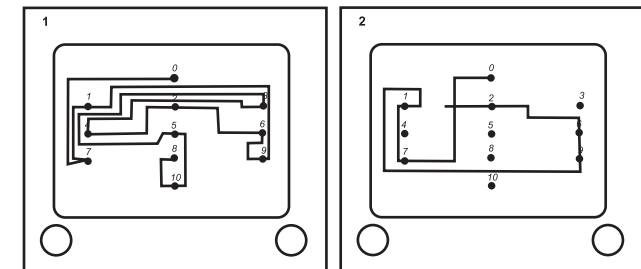


HRA "BLUDIŠTÉ"

Na obrazovku položíme fólii s body 0 - 10. Kreslíci hrot umiestime do výchozího bodu 0 a tabuľku vymažeme. Z žolíkových karet vyberieme eso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Zahajujúci hráč karty promíchá a vyloží. Podľa takto stanoveného poradia (např. 7, 1, 9, 6, 4, 2, 3, 5, 10, 8 - obr.1) spojuje všetkých 10 bodů. Nesmí přitom překřížit vlastní čáry. Kolik bodů hráč spojí, tolik bodů si zapíše. Překřížení čáry znamená předčasné ukončení hry a ztrátu všech bodů v probíhající kole (obr.2). Vyhrává ten, kdo v sérii 10 her získá nejvíce bodů. Další hráči opakují hru stejným způsobem. Herní pravidla můžeme zpestřit stanovením časového limitu, měřením času apod.

HRA "BLUDIŠKO"

Na obrazovku položíme fóliu s bodmi 0 - 10. Kreslíci hrot umiestime do začiatčného bodu 0 a tabuľku vymažeme. Zo žolíkových kariet vyberieme eso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Začínajúci hráč karty premieša a vyloží. Podľa takto stanoveného poradia (např. 7, 1, 9, 6, 4, 2, 3, 5, 10, 8 - obr.1) spojuje všetkých 10 bodov. Nesmie přitom překřížit vlastní čáry. Koľko bodov hráči spoja, toľko bodov si zapíšu. Prekriženie čiar znamená predčasné ukončenie hry a stratu všetkých bodov v prebiehajúcom kole (obr.2). Vyhráva ten, kto v sérii 10 hier získá najviac bodov. Ďalší hráči opakujú hru rovnakým spôsobom. Hracie pravidlá môžeme spestriť stanovením časového limitu, meraním času atď.



HRA "BITVA"

Na obrazovku položíme fóliu s 9 čtvrci. Kreslíci hrot zavedeme do výchozího bodu 0 a tabuľku vymažeme. Hry se účastní 2 hráči. První u levého knoflíku ovládá směr vodorovný a snaží se čarou přetnout svislou (silnější) stranu některého z 9 čtvrců (obr. 3). Druhý hráč ovládá pravým knoflíkem směr svislý, snaží se protivníkovi zabránit v úspěchu a zároveň usiluje o přetnutí vodorovné (slabší) strany čtvrců (Obr.4). Každý poprvé přetnutý čtverec znamená získ bodu. Vyhrává hráč, který zaznamenal vyšší počet bodů.

HRA "BITKA"

Na obrazovku položíme fóliu s 9 štvorcami. Kreslíci hrot zavedeme do začiatčného bodu 0 a tabuľku vymažeme. Hry sa zúčastnia 2 hráči. Prvý pri ľavom gombíku ovláda smer vodorovný a snaží sa čiarou pretnúť zvislú (silnejšiu) stranu niektorého z 9 štvorcov (obr. 3). Druhý hráč ovláda pravým gombíkom smer zvislý, snaží sa protivníkovi zabrániť v úspechu a zároveň usiluje o pretnutie vodorovnej (slabšej) strany štvorcov (Obr.4). Každý po prvýkrát pretnutý štvorec znamená získ bodu. Vyhráva hráč, ktorý zaznamenal vyšší počet bodov.

