

# Země, voda, vzduch



paměť, znalosti,  
vybavování,  
pohotová slovní reakce

**Pomůcky:** sada kartiček s abecedou

Vedoucí hry si připraví sadu kartiček. Na každé je jedno písmeno. Může si vytisknout i dvě tři abecedy, aby se mohlo účastnit víc hráčů. Karty potom zamíchá, vezme vždy jednu a hlásí všem písmenko na ní napsané. Potom ještě řekne jedno ze tří slov: ZEMĚ, VODA nebo VZDUCH. Hráči se snaží rychle a nahlas pojmenovat tvora ze zadaného prostředí (zvíře, rybu nebo ptáka), jehož název začíná daným písmenem. Kdo první vysloví správný název živočicha, získá dotyčnou kartu. Názvy se nesmějí opakovat. Kdo se splete, musí jednu už získanou kartu vrátit. Hráč, který má na konci nejvíce karet, vyhrál. Hra je vhodná i do hodiny přírodopisu. Chce-li vedoucí hry pomoci pomalejším, aby se také uplatnili, oznámí, že kdo získal tři nebo pět karet, vyhrál, ze hry odstupuje a ostatní pokračují dál.

## Slovní fotbal prostý nebo skrytý



imaginace,  
obohacení slovní zásoby,  
empatie, komunikace

Oblíbená hra kterou lze hrát kdekoli – v čekárně, u stolu i za chůze. V dětské variantě hráč, který je na řadě, má říci slovo začínající na poslední slabiku slova, vyřčeného předcházejícím hráčem.

Náročnější podoba hry, kterou si hrají i dospělí, má podobný základ: hráči vytvářejí řetěz slov tak, že koncová slabika jednoho slova je totožná s počáteční slabikou dalšího. Slova (ani slabiky), o které jde, se však nesmějí vyslovovat nahlas, ale předávají se pouze opisem (kamna = to, v čem se topí v zimě uhlím, apod.) Kdo si není jist, může se zeptat na počet písmen v zadávaném slově. Někdy slevíme z diakritiky. Když hráč nenajde vhodné slovo, dostává trestný bod a „vykopává“: řekne nahlas jakékoli slovo, první v novém řetězci. Následující hráč už musí navazující slovo sdělit dalšímu jen opisem.

Po několika kolech se hra zastaví. Hráči nyní říkají nahlas slova řetězce, předtím utajená, v obráceném pořadí.