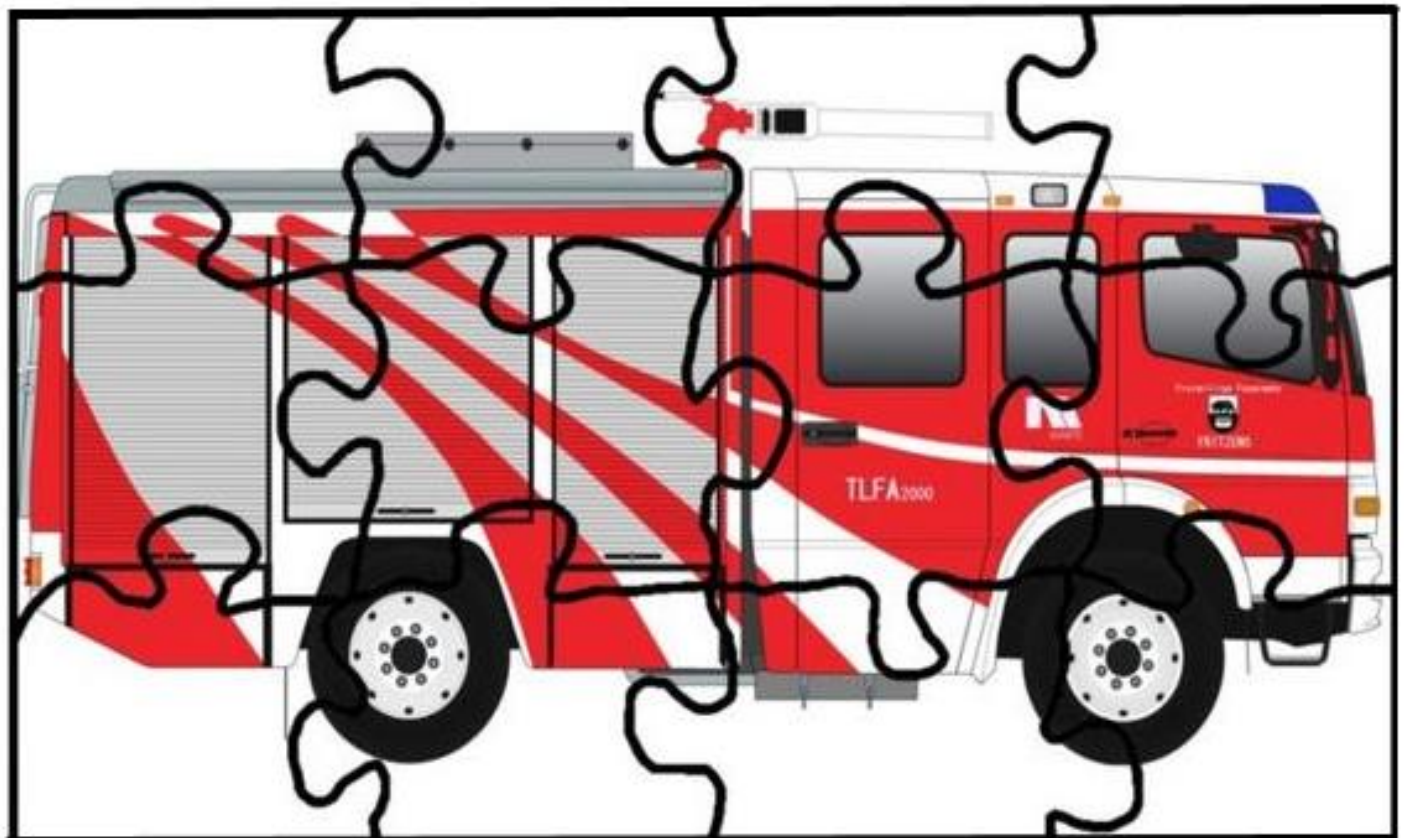
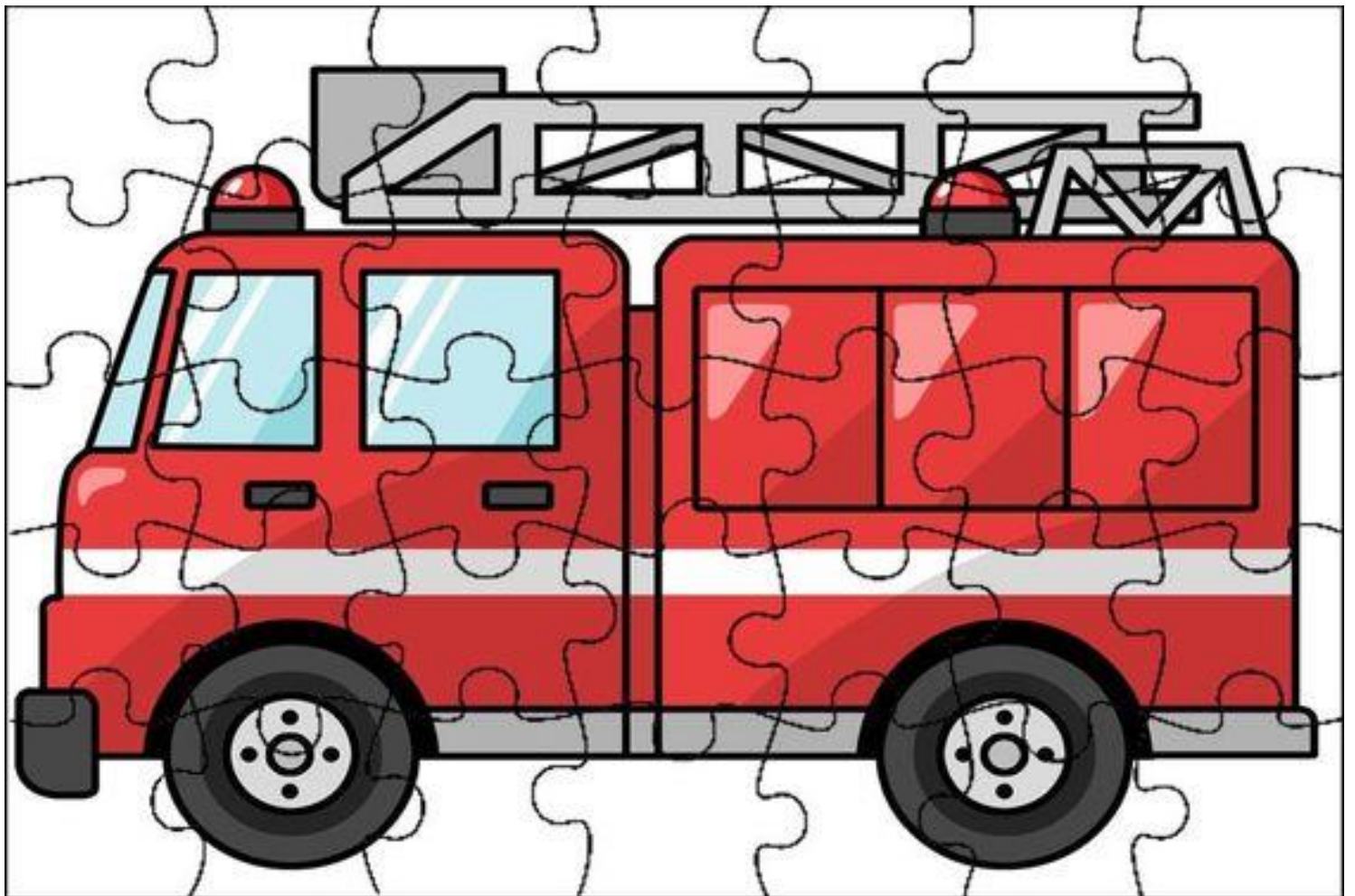
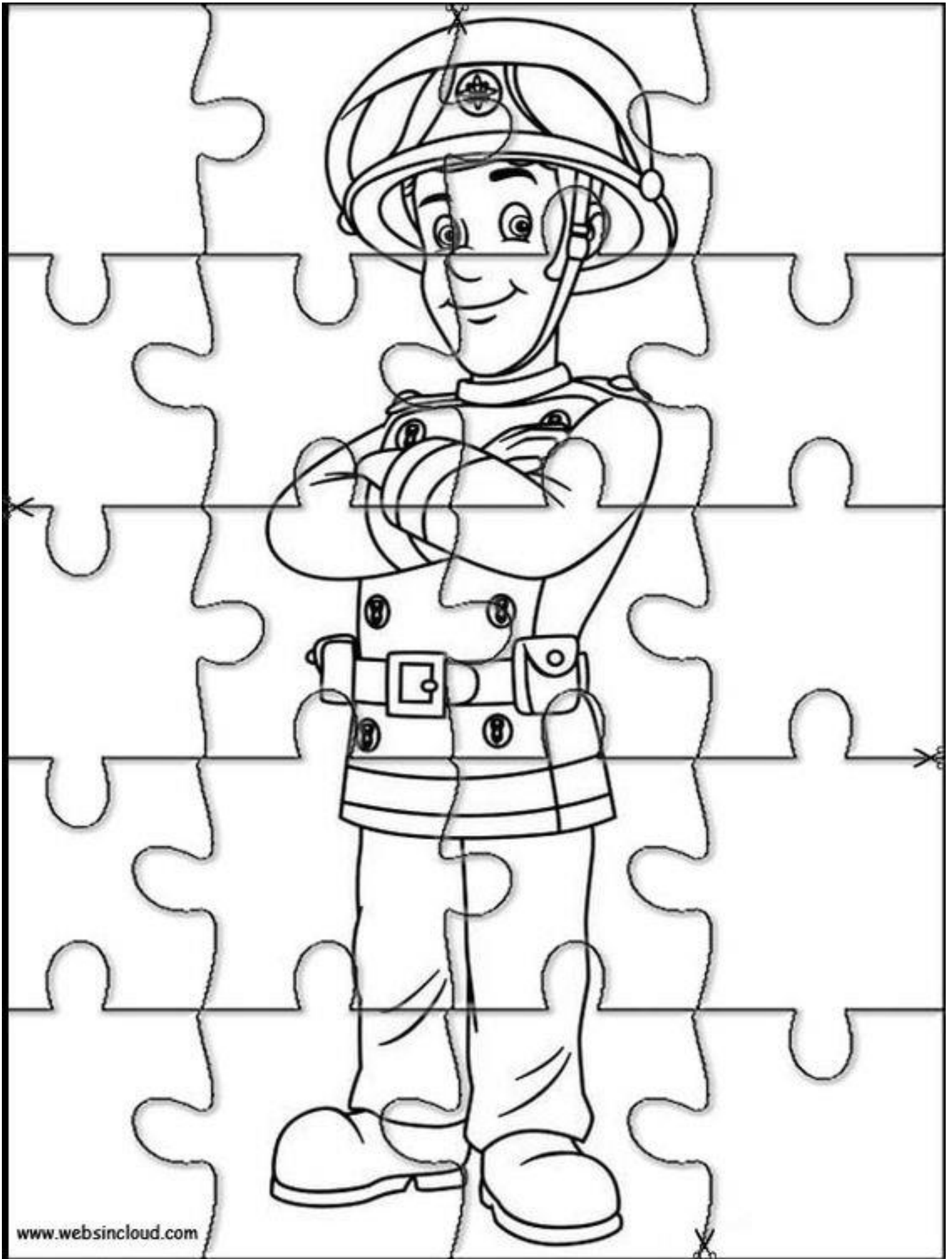


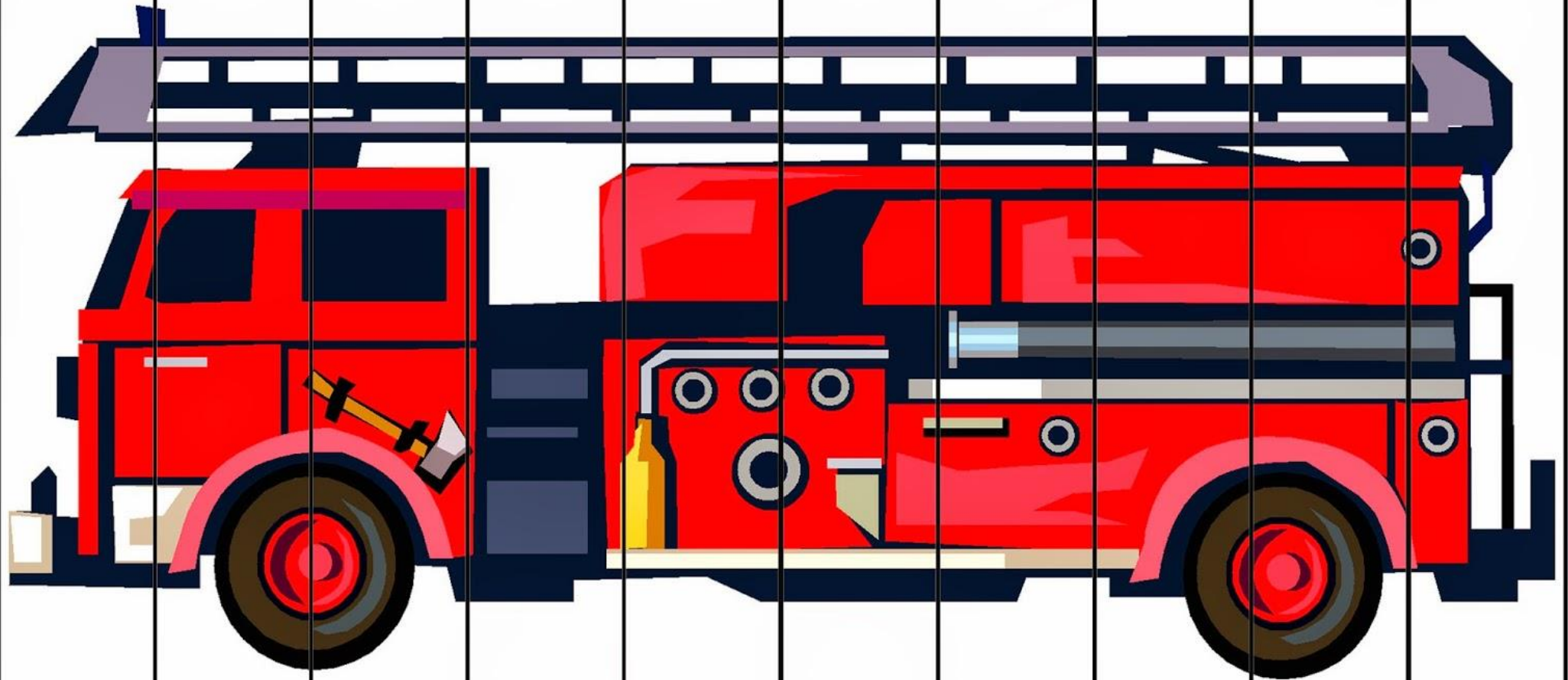
## HASIČSKÉ PUZZLE

ROZSTŘÍHEJ DLE ČAR A PAK SKLÁDEJ ☺.









1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

# **HASIČI – HASIČÁKY, ŽEBŘÍKY**

materiál: hrací plán  
figurky  
číselná kostka

## **Příprava hry**

Každý hráč si vybere jednu figurku, kterou postaví na políčko START (hasičské auto) v levém dolním rohu.

Hráči si vylosují (např. hrou kámen-nůžky-papír nebo hodem kostkou s nejvyšším počtem hozených bodů) kdo hru začne. Dále hráči pokračují ve směru hodinových ručiček.

## **Průběh hry**

Hráč, který je na tahu, hodí kostkou a postoupí o tolik políček, kolik mu padlo na kostce.

V případě, že hodí šestku, neznamená to, že hází znovu jako např. při „Člověče, nezlob se“, ale hráč postoupí o šest políček.

Pokud hráč ukončí svůj tah na políčku s hasičákem (8, 25), jde po šipce nahoru (z políčka číslo 8 na políčko číslo 20, z 25 na 31) a tam umístí svoji figurku.

V případě, že hráč ukončí svůj tah na poli se žebříkem a šipkou (10, 26 a 34), sjede po žebříčku dolů (z políčka č. 10 na políčko č. 4, z 26 na 16, z 34 na 24).

Jestliže se hráč zastaví na políčku, kde končí žebřík (4, 16, 24) nebo hasičák (20, 31), nikam se nepřesouvá a v dalším kole pokračuje ve hře dál.

## **Cíl hry**

Hru vyhrává hráč, který se jako první dostane přesným hodem do cíle (hořícího domečku).

Pokud hráč hodí více, než je polí do cíle, vrací se o přebytečná pole zpět a v dalším kole hází znovu.



einde

29	30	31	32	33	34	35
----	----	----	----	----	----	----

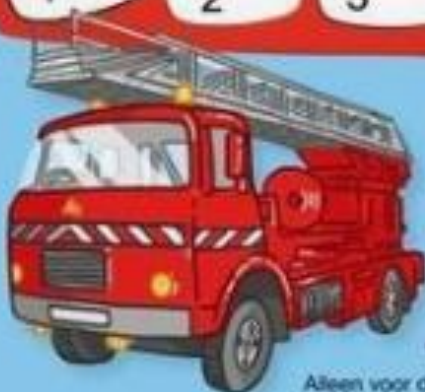
28	27	26	25	24	23	22
----	----	----	----	----	----	----

15	16	17	18	19	20	21
----	----	----	----	----	----	----

14	13	12	11	10	9	8
----	----	----	----	----	---	---

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

start



Alleen voor direct gebruik met kleuters.

© kleuteridee.nl

# **HASIČ SAM**

materiál: hrací plán

figurky

číselná kostka

libovolný seznam úkolů nebo otázek

## **Příprava hry**

Každý hráč si vybere jednu figurku, kterou postaví na políčko START (červené) v levém horním rohu.

Hráči si vylosují (např. hrou kámen-nůžky-papír nebo hodem kostkou s nejvyšším počtem hozených bodů) kdo hru začne. Dále hráči pokračují ve směru hodinových ručiček.

## **Průběh hry**

Hráč, který je na tahu, hodí kostkou a postoupí ve směru hry o tolik políček, kolik mu padlo na kostce.

Jestliže hráč dokončí svůj tah na políčku s plamínkem, musí splnit úkol nebo odpovědět na danou otázku. V případě, že úkol nesplní nebo odpoví špatně, v příštím kole nehraje a stojí jedno kolo.

## **Cíl hry**

Hru vyhrává hráč, který se jako první dostane přesným hodem do cíle (hořícího domečku).

Pokud hráč hodí více, než je polí do cíle, vrací se o přebytečná pole zpět a v dalším kole hází znovu.

