

# Krokodýl Hop

podlahová hra na barvy, tvary a čísla

Krokodýl Hop je úžasná matematická hra, která potěší nejen nejmladší žáky. Tato podlahová podložková hra spojuje aktivní hraní se základními matematickými dovednostmi, jakými jsou rozeznávání tvarů, barev a čísel. Podložka obsahuje nádherně ilustrovanou zátoku s kameny, kládami, zvířaty, tvary, barvami, čísly a roztomilým krokodýlem, který však může vrátit hráče na políčko Start, když „padne“. Hrajte tuto hru s celou třídou nebo malými skupinami.

**Upozornění:** Podložka se může smýkat.  
Doporučujeme hrát tuto hru v botách.



## AKTIVITY

### Pojmenuj barvu nebo tvar

Položte podložku na podlahu. Žáci se postaví na Start a pojmenují každou barvu a každý tvar krok za krokem na každém kameni nebo kládě. Jestliže žák pojmenuje tvar nebo barvu správně, může přejít na další kámen nebo kládu a pojmenovat je. Pokračujte, dokud žáci nepřejdou přes celou zátoku.



### Umístí správně kartu

Položte podložku na podlahu. Učitel hodí kostkou s barvami a žáci musí na podložce najít všechny kameny a klády dané barvy, označí je hracími kartami. Opakujte tento postup. Když padne krokodýl, odstraňte všechny karty z podložky. Hrajte hru i kostkou s tvary, ať žáci nacházejí kameny a klády tvaru, který padne. Je to výborný způsob jak uvádět do praxe a upevňovat rozpoznávání tvarů a barev.

### Označ tvar

Položte podložku na podlahu. Učitel hodí oběma kostkami a vykřikne kombinaci barvy a tvaru, např. žlutý kruh. Když žáci najdou správný tvar a barvu, zdvihnou ruce. Učitel vyvolá nejrychlejšího žáka a vyzve ho, aby se postavil na daný kámen nebo kládu. Učitel pokračuje v házení kostkou a vykřikování kombinace tvaru a barvy, dokud nebudou mít všichni žáci možnost najít kámen nebo kládu, na které se postaví. Když na kostce padne krokodýl, vykřikne učitel libovolnou kombinaci barvy a tvaru.

### Procházka zátokou

Položte podložku na podlahu. Nechte žáky přejít přes zátoku tak, že budou našlapovat buď jen na kameny, nebo jen na klády s čísly. Když žáci přecházejí přes zátoku, mohou vykřikovat čísla, po kterých přecházejí. Je to výborný způsob jak si zopakovat čísla. Procvičujte i počítání odzadu, a to tak, že se žáci postaví na číslo deset a počítají (a jdou) směrem dolů k číslu jedna.

# HRY

## Přeji přes zátoku pomocí barev

Počet hráčů: 2–4 nebo 2–4 týmy

Součástí hry: podložka, kostka s barvami, 1 hrací karta zvířátka pro každého hráče (resp. tým)  
Položte podložku na podlahu tak, aby ji dobře viděl každý hráč. Každý hráč (tým) si vybere jednu kartu zvířátka a umístí ji na políčko Start. Hráč č.1 hodí kostkou s barvami a přesune kartu na nejbližší kámen nebo kládu dané barvy. Hráč č.2 hodí kostkou a přesune svou kartu stejným způsobem, vždy si musí vybrat nejbližší kámen nebo kládu dané barvy. Pokud hrajete v týmech, mohou se jednotliví členové střídát v házení kostky a přesouvání karty přes zátoku. Jestliže hráč hodí kostkou a padne krokodýl, on nebo jeho tým „padne“ – vynechává jedno kolo, to znamená, že se nehýbe. Pokud hráč přistane na kameni nebo kládě s číslem, může házet kostkou ještě jednou, pokud to číslo umí pojmenovat.

Hrajte plynule, pokud jeden hráč nebo tým nepřejde přes celou zátoku a nedostane se na travnatou plochu na druhé straně podložky. Ten hráč (nebo tým) je vítěz!

## Přeji přes zátoku pomocí tvarů

Počet hráčů: 2–4 nebo 2–4 týmy

Součástí hry: podložka, kostka s tvary, 1 hrací karta zvířátka pro každého hráče (resp. tým)  
Hra má stejný postup jako při Přeji přes zátoku pomocí barev, liší se jen v tom, že se při ní hází kostkou s tvary.

## Divoký krokodýl

Počet hráčů: 2–4 hráči nebo 2–4 týmy

Součástí hry: podložka, kostka s tvary, kostka s barvami, 3 hrací karty zvířátka pro každý tým (každý tým si vybere 3 karty z jednoho druhu zvířátek)  
Položte podložku na podlahu tak, aby na ni viděli všichni hráči. Hráči umístí svoje karty na políčko Start. Hráč č.1 hodí oběma kostkami, najde příslušné místo v zátoce a jednu kartu na to místo položí. Hráč č.2 hodí oběma kostkami a posune se stejným způsobem. Při každém hodu si může vybrat, zda posune kartu nacházející se na podložce, nebo zda přidá do hry další kartu. Hrajte plynule, dokud jeden hráč (resp. tým) nebude mít všechny tři zvířecí karty na druhé straně zátoky. Ten hráč nebo tým je vítěz!

- Jestliže padne na kostce s barvami krokodýl, znamená to DIVOKÝ KROKODÝL. Hráč může přesunout kartu na jakoukoli barvu tvaru, který padl (např. když padne krokodýl a čtverec, může si vybrat čtverec jakékoliv barvy).
- Jestliže padne na kostce s tvary krokodýl, je to DIVOKÝ KROKODÝL. Hráč může přesunout kartu na jakýkoliv tvar barvy, která padla.
- Jestliže padne krokodýl na obou kostkách, je to DIVOKÝ DIVOKÝ KROKODÝL. Hráč může položit kartu na jakékoliv políčko s jakoukoliv barvou a tvarem.

## Obsah balení:

- vinylová podložka
- 40 hracích karet (4 druhy zvířátek, 10 kusů od každého druhu)
- 2 nafukovací kostky
- průvodce hrou

