




JAK SE TO HRAJE?

Pravidla hry a herní variace

 2 až 8 hráčů

 6+ let

Ahoj!

Vítáme Tě u naší výukové logopedické hry LOGO FOGO, se kterou si nejen pořádně procvičíš jazýček, ale také se náramně pobavíš :-)

Tak jdeme na to!

LOGO FOGO je výuková logopedická hra ve stylu oblíbené hry Dobble, která vznikla ku příležitosti výročí 30 let od založení ZŠ logopedické s.r.o. Jedná se o karetní hru s obrázky znázorňujícími logopedickou tematiku a to, co k životu v naší škole a logopedii patří. Na jedné kartě je vždy 8 různých obrázků (symbolů) a platí, že jakékoliv dvě karty mají společný právě jeden symbol.

Díky této hře si procvičíš nejen rychlost vnímání a postřeh, ale zejména svůj jazýček, řeč a správnou výslovnost. A právě k tomu slouží 57 obrázků, jejichž slovní pojmenování může být opravdovým logopedickým oříškem. Ale není se čeho bát a jde se hrát!

UŽIJ SI HODNĚ LOGO-ZÁBAVY!



Vybrat si můžeš z mnoha herních variací.

Pokud znáš hru Dobble, tyto klasické herní variace zacílené na postřeh a rychlost budeš určitě znát, jen možná pod jiným názvem:

CHŇAPANÁ

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Poté před každého hráče položte jednu kartu lícem (obrázky) dolů a ze zbylých karet vytvořte hrací balíček, který položte doprostřed stolu tak, aby všechny karty směřovaly lícem (obrázky) vzhůru.
- **Cíl hry:** Získat z hracího balíčku co nejvíce karet.
- **Jak se to hraje:** Hráči si odpočítají začátek hry a všichni najednou otočí své karty. Každý z hráčů musí co nejrychleji objevit a nahlas pojmenovat symbol, který je na jeho kartě a současně na kartě ležící na vrchu hracího balíčku. Hráč, kterému se podaří najít tuto dvojici jako prvnímu, získává vrchní kartu a položí ji odkrytou na vrch hromádky svých karet. Tím se tedy vrchní karta hracího balíčku přesune na hromádku jednoho z hráčů a odkrývá další kartu. Hra ihned pokračuje, a to do okamžiku, kdy jsou všechny karty z hracího balíčku rozebrány.
- **Vítěz:** Hra končí ve chvíli, kdy už v hracím balíčku nezbývá žádná karta. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem získaných karet.

ODHAZOVANÁ

- **Příprava hry:** Rozdejte všechny karty hráčům, počínaje tím, který vyhrál poslední hru. Poslední kartu (případně zbylé karty, které nevyšly na každého hráče) položte na sebe doprostřed stolu obrázky vzhůru. Každý hráč si zamíchá své karty a vytvoří z nich svůj hrací balíček, který položí před sebe, obrázky dolů.
- **Cíl hry:** Co nejrychleji se zbavte všech svých karet a dejte pozor, abyste nebyli poslední!
- **Jak se to hraje:** Hráči si odpočítají začátek hry a poté všichni najednou otočí celý svůj hrací balíček. Každý hráč se snaží co nejrychleji najít a nahlas jmenovat symbol, který je na jeho kartě i na kartě uprostřed stolu. Komu se to povede nejrychleji, položí vrchní kartu ze svého balíčku na balíček uprostřed stolu. Na vršku balíčku uprostřed se tak ocitá nová karta a všichni hráči se opět snaží co nejrychleji najít stejný symbol jejich karty s kartou uprostřed (resp. horní kartou).
- **Vítěz:** Hráč, který se jako poslední zbaví všech svých karet, prohrává hru.

NA!

- **Příprava hry:** V každém kole dejte všem hráčům jednu kartu na dlaň obrázky dolů, aniž by se na ni kdokoli podíval. Zbývající karty odložte stranou, budou potřeba až v dalším kole.
- **Cíl hry:** Zbavit se své karty rychleji než ostatní.
- **Jak se to hraje:** Hráči si odpočítají začátek hry a poté všichni najednou otočí své karty tak, aby všechny symboly na jejich kartě mohli vidět i ostatní hráči. Jakmile některý z hráčů objeví symbol, který je na jeho kartě i na kartě jednoho z protihráčů, jmenuje nahlas tento symbol a poté může svou kartu tomuto protihráči položit na dlaň obrázky nahoru na jeho původní kartu. Zbylí hráči poté opět hledají společné symboly, přičemž úspěšný hráč vždy předává „poraženému“ všechny karty ze své dlaně. Hráči, kteří už nemají karty v ruce, toto kolo již nehrají.
- **Vítěz:** Hráč, kterému na konci zůstanou na dlani všechny karty, dané kolo prohrává. Karty si odloží vedle sebe a může začít nové kolo. Hráči mohou hrát tolik kol, kolik chtějí (minimálně 5). Jakmile ale dojdou karty na rozdávání, tato hra končí a prohrává ten, kdo získal nejvíce karet.

ULOV JE VŠECHNY!

- **Příprava hry:** Na začátku každého kola dejte doprostřed stolu jednu kartu obrázky nahoru a kolem ní rozložte obrázky dolů tolik karet, kolik je ve hře hráčů. Zbývající karty odložte stranou, budou potřeba až v dalším kole.
- **Cíl hry:** Získejte více karet rychleji než ostatní hráči.
- **Jak se to hraje:** Hráči si odpočítají začátek hry a poté všichni najednou otočí každý jednu kartu na stole obrázky nahoru. Hráči musí najít stejný symbol mezi kartou uprostřed a kartami, které byly právě otočeny. Jakmile nějaký hráč najde shodné symboly a řekne nahlas jejich název, získá právě otočenou kartu a položí si ji stranou (nikdy si ale nebere kartu ze středu!).
- **Vítěz:** Jakmile jsou všechny otočené karty rozebrány, hráči dají středovou kartu dospod odloženého balíčku a začínají hrát nové kolo. Hráči si nechávají karty, které se jim podařilo získat během jednotlivých kol. Když už nezbývají žádné karty na rozdávání, hra končí a vyhrává hráč, kterému se podařilo získat nejvíce karet.

JEDOVATÝ JAZÝČEK

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty a před každého hráče položte jednu kartu obrázky dolů. Ze zbylých karet vytvořte hrací balíček, který položte doprostřed stolu obrázky nahoru.
- **Cíl hry:** Stát se tím, kdo do konce hry z hracího balíčku nabere nejméně karet.
- **Jak se to hraje:** Hráči si odpočítají začátek hry a poté všichni najednou otočí své karty. Hráči tentokrát porovnávají symboly na vrchní kartě hracího balíčku se symboly na kartách svých soupeřů. První, kdo najde a nahlas pojmenuje stejný symbol, vezme vrchní kartu z hracího balíčku a dá ji na kartu protihráče, na které objevil stejný symbol. Na vrchu hracího balíčku se tak objeví nová karta a hráči začínají hledat znovu. Hra končí ve chvíli, kdy jsou rozebrány všechny karty z hracího balíčku.
- **Vítěz:** Vítězem je hráč s nejmenším počtem karet.

...KDYŽ CHCETE HRÁT TURNAJ

Pak je to jednoduché - využij následující bodovací systém.
Turnaj začíná hrou CHŇAPANÁ. Další hru vybírá poražený hráč.

CHŇAPANÁ:

- + 1 bod za každou získanou kartu
- + 5 bodů hráči, který získá nejvíce karet

ODHAZOVANÁ:

- + 10 bodů hráči, který se jako první zbaví svých karet
- 20 bodů poslednímu hráči

NA!

- 5 bodů za každé kolo, které hráč prohraje

ULOV JE VŠECHNY!

- + 1 bod za každou získanou kartu

JEDOVATÝ JAZÝČEK:

- + 20 bodů hráči, který získá nejméně karet
- + 10 bodů druhému

Konec hry

Hráč, který vyhrál nejvíce her, vyhrává i celou hru. Příznivci turnajů pak mohou využít bodový systém uvedený výše.

Jste na pochybách?

První hráč, který nahlas a správně (tj. celým názvem v originálním znění - viz popis obrázků) řekne název shodného symbolu, v daném kole vyhrává! Pokud symbol pojmenuje více hráčů najednou, vítězem se stává ten, kdo si jako první vzal, umístil nebo zahodil svou kartu.

Remízy

Pokud dojde na konci některé hry k nerozhodnému stavu, remizující hráči si zahrají duel (nebo jedno kolo NA!, pokud jsou více než dva). Oba si líznou kartu a najednou otočí. Duel vyhrává ten, kdo první najde stejný symbol a nahlas řekne jeho název.

A CO TAKHLE TROCHU NAPĚTÍ ?

Klasická pravidla Tě už nebaví a chceš, ať to má větší grády?
POJĎ SI TO ZPESTŘIT a vnes do hry napínavý prvek náhody!

Od toho jsou tady kartičky s oranžovým okrajem!

Karty s oranžovým lemováním můžeš hrát v klasických pěti herních variantách (viz výše) buď jako všechny ostatní (tj. karty bez lemování), anebo se s ostatními hráči domluvit, že využijete jejich vlastnost. A jakou? Jakmile kdokoliv z hráčů zahraje kartu s oranžovým lemováním (podle druhu hry - buď si ji vezme, nebo odhodí, příp. předá jinému protihráči), v tu chvíli **všichni hráči položí své karty na stůl a posunou se o jedno místo po směru nebo proti směru hodinových ručiček** (směr pohybu určuje hráč, který kartu odehrál), sednou si na místo vedlejšího hráče a od této chvíle hrají s kartami tohoto hráče. Hra pokračuje dále podle pravidel dané hry.

S oranžovými kartami až do poslední chvíle opravdu nevíš, kdo vyhraje! :-)

TÝMOVÉ HERNÍ VARIACE

Zahrát si můžeš samozřejmě také nějakou hru v týmu. Jak na to?
Pár tipů Ti přinášíme na následujících řádcích:



4 až 8 hráčů

ŘETÍZKOVANÁ

- Řetízkovanou můžeš hrát se svými kamarády a zpestřit si tak herní variantu CHŇAPANÁ anebo ODHAZOVANÁ.
- Ke hře potřebujete stůl a místo okolo něj. Rozdělte se do dvou týmů o stejném počtu hráčů. Jeden hráč z každého týmu se postaví ke stolu naproti sobě, ostatní spoluhráči se postaví do řady za prvního hráče svého týmu a vytvoří tak pomyslný “řetěz.”

RĚTÍZKOVÁ CHŇAPANÁ

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Poté před prvního hráče z obou týmů položte jednu kartu lícem (obrázky) dolů a ze zbylých karet vytvořte hrací balíček, který položte doprostřed stolu tak, aby všechny karty směřovaly lícem (obrázky) vzhůru.
- **Cíl hry:** Získat z hracího balíčku co nejvíce karet.
- **Jak se to hraje:** Hráči si odpočítají začátek hry a pak oba první hráči najednou otočí své karty. Každý z hráčů musí co nejrychleji objevit a nahlas správně pojmenovat symbol, který je na jeho kartě a současně na kartě ležící na vrchu hracího balíčku. Hráč, kterému se podaří najít tuto dvojici jako prvnímu, získává vrchní kartu a položí ji odkrytou na vrch hromádky svých karet. Tím se tedy vrchní karta hracího balíčku přesune na hromádku jednoho z hráčů a odkrývá další kartu. Hra ihned pokračuje, a to tak, že **hráč z týmu, který jako první získal středovou kartu se ihned posouvá na konec “řetězu” svých týmových hráčů a na jeho místo se nyní posune druhý hráč z týmu, který hledá shodný symbol na středové a své kartě.** Protihráč z opačného týmu, který byl v tomto momentu neúspěšný, zůstává na místě a pokračuje v hledání shodného symbolu až do té doby, než ukořistí středovou kartu. Teprve poté se rychle posouvá na konec “řetězu” svých týmových spoluhráčů. Celá hra končí ve chvíli, kdy jsou rozebrány všechny středové karty.
- **Vítěz:** Hra končí ve chvíli, kdy už v hracím balíčku nezbyvá žádná karta. Vítězem se stává tým s nejvyšším počtem získaných karet.

RĚTÍZKOVÁ ODHAZOVANÁ

- Řetízková odhazovaná se hraje obdobně jako řetízková chňapaná. Opět potřebujete stůl a místo okolo něj, hráči se rozdělí do dvou týmů o stejném počtu hráčů a první z nich se postaví ke stolu naproti sobě. Ostatní spoluhráči se postaví do řady za prvního hráče svého týmu a vytvoří tak pomyslný “řetěz.”
- **Příprava hry:** Rozdejte všechny karty oběma prvním hráčům z každého týmu. Poslední kartu (případně zbylé karty, které nevyšly na každého hráče) položte na sebe doprostřed stolu obrázky vzhůru. Oba protihráči si zamíchají své karty a vytvoří z nich svůj hrací balíček, který položí před sebe, obrázky dolů.
- **Cíl hry:** Co nejrychleji se zbavit všech svých karet.
- **Jak se to hraje:** Hráči si odpočítají začátek hry a poté oba první hráči z každého týmu najednou otočí celý svůj hrací balíček. Každý hráč se snaží co nejrychleji najít a nahlas správně jmenovat symbol, který je na jeho kartě i na kartě uprostřed stolu. Hráč, který to zvládne rychleji, položí vrchní kartu ze svého balíčku na kartu uprostřed stolu. Na vršku balíčku uprostřed se tak ocitá nová karta a všichni hráči se opět snaží co nejrychleji najít stejný symbol jejich karty s kartou uprostřed (resp. horní kartou). Hra ihned pokračuje, a to tak, že **hráč z týmu, který jako první našel shodný symbol a odložil svou kartu na středovou, se ihned posouvá na konec “řetězu” svých spoluhráčů a na jeho místo se nyní posune druhý hráč z týmu, který hledá shodný symbol na své a středové kartě.** Protihráč z opačného týmu, který byl v tomto momentu neúspěšný, pokračuje v hledání shodného symbolu až do té doby, než se jako první z právě soupeřící dvojice zbaví své horní karty. Teprve poté se tento hráč rychle posouvá na konec “řetězu” svých týmových spoluhráčů a hra pokračuje ve stejném režimu dále.
- **Vítěz:** Tým, který se jako poslední zbaví všech svých karet, prohrává hru.

JEDEN ZA VŠECHNY, VŠICHNI ZA JEDNOHO

- Také všech pět klasických herních variant můžeš hrát i týmově. Stačí se jen rozdělit do libovolného počtu týmů o stejném počtu hráčů (např. 2 týmy po 4 hráčích, 3 týmy po 2 hráčích, 4 týmy po 2 hráčích...). Poté hra postupuje podle standardních pravidel, jen s tím rozdílem, že se výsledek každé hry sčítá za celý tým. Sedět u stolu mohou hráči všech týmů libovolně. Při variantách NA! a JEDOVATÝ JAZÝČEK však doporučujeme sedět vedle svých protihráčů :-)
- Ve hře **CHŇAPANÁ** - po skončení hry si všichni hráči spočítají sesbírané karty a sečtou je za celý tým. Vyhrává tým, který získal celkově vyšší počet karet.
- Ve hře **ODHAZOVANÁ** - prohrává tým, jehož hráč se jako poslední zbavil svých karet.

- Ve hře **NA!** - cílem hry je zbavit se své karty a dát je do ruky protihráči z jiného týmu. Hráč, kterému na konci kola zůstanou na dlani všechny karty, dané kolo prohrává. Karty si odloží vedle sebe a může začít nové kolo. Hráči mohou hrát tolik kol, kolik chtějí (minimálně 5). Jakmile ale dojdou karty na rozdávání, tato hra končí a prohrává tým, který v celkovém součtu karet svých hráčů získal vyšší počet.
- Ve hře **ULOV JE VŠECHNY!** - na konci vyhrává tým, kterému se podařilo v celkovém součtu získat nejvíc karet.
- Ve hře **JEDOVATÝ JAZÝČEK** - vítězem na konci hry je tým, který má v celkovém součtu nejmenší počet karet.

JINÉ VARIACE PRO DVA HRÁČE

NEBO

INDIVIDUÁLNÍ LOGOPEDICKOU PÉČÍ

A pokud Ti nejde o rychlost, ale chceš kartičky využít k rozvoji různých oblastí - například k obohacení slovní zásoby, rozvoji zrakového a sluchového vnímání, rozvoji řeči, správné výslovnosti hlásek apod., pak několik nápadů, jak LOGO FOGO využít, najdeš na řádcích níže.

Nutno podotknout, že fantazii a nápadům se meze nekladou!

A co víc! Pokud Tě napadne jakákoliv jiná aktivita, která by se s kartičkami dala zahrát, klidně toho využij. A pokud svým nápadem chceš obohatit i ostatní kamarády a fanoušky této hry, pošli svůj nápad na aktivitu na e-mail: l.misiarzova@zs-klokanek.eu a zařadíme ho do seznamu her, které se dají s kartičkami LOGO FOGO hrát.

Rádi si Tvou variantu hry zahrajeme taky! :-)

MYSLÍM SI...

- Příprava hry: Zamíchejte všechny karty. Na stůj vyskládejte 5 karet lícem (obrázky) nahoru.
- Cíl hry: Rozvoj zrakového vnímání, řeči, slovní zásoby a správné výslovnosti.
- Jak se to hraje: Jeden z hráčů si na předložených kartách tajně (v duchu) vybere jeden ze symbolů a poté řekne druhému hráči malou nápovědu prostřednictvím popisu (např. “Je to ostré.” nebo “Má to malý kroužek.”). Druhý hráč musí ukázat prstem na daný symbol a také ho správně pojmenovat, případně správně pojmenovat část daného symbolu, pokud se skládá z více obrázků. Poté se hráči vystřídají. Dle libosti lze karty různě míchat a doplňovat další/jiné.

ORLÍ ZRAK

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Na stůj vyskládejte 5 karet lícem (obrázky) nahoru.
- **Cíl hry:** Rozvoj zrakového a sluchového vnímání, řeči a správné výslovnosti.
- **Jak se to hraje:** Jeden z hráčů si na předložených kartách vybere jakýkoliv symbol a nahlas ho správně pojmenuje. Druhý hráč má za úkol tento symbol najít a ukázat. Pokud je takový symbol na více kartách, musí je ukázat všechny. Poté se hráči vystřídají. Dle libosti lze karty různě míchat a doplňovat další/jiné.

PROCVIČ JAZYČEK

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Na stůj vyskládejte 5 karet lícem (obrázky) nahoru.
- **Cíl hry:** Rozvoj zrakového a sluchového vnímání, řeči, slovní zásoby a správné výslovnosti.
- **Jak se to hraje:** Jeden z hráčů si na předložených kartách vybere jakýkoliv symbol a ukáže na něj. Druhý hráč má za úkol tento symbol správně a zřetelně pojmenovat. Dává si pozor na správnou výslovnost všech hlásek. Takto se hráči vzájemně střídají. Dle libosti mohou hráči karty obměňovat či doplňovat.

CO MAJÍ SPOLEČNÉHO?

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Na stůj vyskládejte 3 karty lícem (obrázky) nahoru.
- **Cíl hry:** Rozvoj myšlení, řeči, slovní zásoby a správné výslovnosti, zrakového vnímání.
- **Jak se to hraje:** Jeden z hráčů si prohlédne symboly na předložených kartách a tajně (v duchu) si vybere dva různé symboly, které spolu sdílí nějakou podobnost (například vlastnost, barvu, tvar, funkci...) a poté řekne druhému hráči svou nápovědu (např. "Dá se v nich skrýt před deštěm."). Druhý hráč má za úkol tyto symboly uhádnout, najít a správně pojmenovat. Poté se hráči střídají a mohou libovolně obměňovat karty za další / jiné.

DVOJHLÁSEK

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Každý hráč si náhodně vylosuje jednu kartu a položí ji před sebe obrázky nahoru. Ostatní karty se odloží stranou.
- **Cíl hry:** Rozvoj zrakového vnímání, řeči, slovní zásoby a správné výslovnosti.
- **Jak se to hraje:** Oba dva hráči zároveň hledají shodný symbol na obou svých kartách. Jakmile jeden hráč symbol najde, dá druhému znamení zvednutím ruky a čeká, až ho najde také jeho spoluhráč. Jakmile ho najde i spoluhráč (také zvedne ruku), poté oba současně nahlas řeknou správný název daného symbolu. Hra pokračuje dále tak, že z hromádky zbývajících karet se vždy vezme jedna nová kartička a položí se jednou na kartu jednoho hráče, podruhé na kartu druhého hráče.

HLÁSKY UKRYTÉ V OBRÁZKU

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Na stůl vyložte jednu kartu lícem (obrázky) nahoru. Tato varianta hry předpokládá dobrou znalost názvů symbolů!
- **Cíl hry:** Rozvoj zrakového a sluchového vnímání (sluchové rozlišování, analýza a syntéza), řeči, slovní zásoby a správné výslovnosti, prostorové představivosti, paměti, intermodality.
- **Jak se to hraje:** Jeden z hráčů si na předložené kartě vybere jakýkoliv symbol a z jeho pojmenování vytvoří pro spoluhráče hádanku. Ta se skládá vždy z informace o počtu slov v názvu symbolu a informace o vybrané hlásce / hláskách/ souhláskách či slabikách. Spoluhráč musí na kartě najít správný symbol, který toto pravidlo splňuje.
- **Příklad 1:** Hráč si na kartě vybere symbol “lyžařský výcvik” a svému spoluhráči sdělí nápovědu (např.: “V názvu jsou dvě slova, v prvním z nich jsou i hlásky ”ř” a “ž”.”)
- **Příklad 2:** Hráč si na kartě vybere symbol “budova Paskovská” - svému spoluhráči sdělí nápovědu například takto: “Název ze dvou slov, má dohromady šest slabik .”

HRÁTKY SE SLOVY

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Jednu kartu položte na stůl mezi oba hráče lícem (obrázky) nahoru.
- **Cíl hry:** Rozvoj zrakového a sluchového vnímání (sluchové rozlišování, analýza a syntéza), řeči, slovní zásoby a správné výslovnosti.
- **Jak se to hraje:** Jeden hráč ukazuje druhému symboly na kartičce, druhý musí názvy těchto obrázků rozsekat na slabiky, případně na hlásky, určit první a poslední hlásku... (dle libosti). Jakmile vyčerpáme všechny symboly na kartičce, položíme na ni novou kartu z odložené hromádky a hra pokračuje. Hráči se střídají.

MÁŠ OKNO?

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Na stůl mezi oba hráče vyložte jednu kartu lícem (obrázky) dolů. Ostatní karty odložte zatím stranou.
- **Cíl hry:** Rozvoj zrakového vnímání, zrakové paměti, řeči a správné výslovnosti.
- **Jak se to hraje:** Hráči si odpočítají start a jeden z nich otočí předloženou kartu obrázky nahoru po dobu několika vteřin (v tomto bodě při otáčení karty může pomoci třetí osoba) a poté ji opět otočí obrázkovou stranou dolů. Úkolem obou hráčů je zapamatovat si co nejvíce symbolů na kartičce. Zapamatované symboly si buď mohou každý samostatně nakreslit či napsat na papír, případně je mohou říkat nahlas a vzájemně se i doplňovat. Po vybavení posledního symbolů z paměti některého z hráčů opět kartičku otočíme a porovnáme správné odpovědi. Následně vezmeme novou kartičku z odložené hromádky a hra pokračuje.
- **Další varianta:** Čas expozice symbolů můžeme porůznu prodlužovat či zkracovat, případně nechat některé kartičky otočené déle, jiné jen chvíli apod.

PRAVOLEVÁ LOGOPEDIE

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Na stůl mezi oba hráče vyskládejte z 9 karet (obrázky směrem dolů) mřížku (3 x 3 kartičky). Ostatní karty odložte zatím stranou.
- **Cíl hry:** Rozvoj pravolevé orientace, zrakového vnímání, zrakové paměti, řeči, slovní zásoby a správné výslovnosti.
- **Jak se to hraje:** Jeden hráč říká druhému, kterou kartu má otočit podle jejího umístění na ploše (v mřížce), Například: “Otoč kartu, která je nahoře uprostřed / vpravo dole / uprostřed vlevo...” Druhý hráč postupně karty otáčí. Pokud otočí správnou kartičku, nechá ji otočenou obrázky nahoru. Pokud ji určí špatně, otočí ji zpět do původní polohy (tj. obrázky dolů) a hra pokračuje. Po otočení všech kartiček se hráči vystřídají.
- **Další varianta:** Vždy po otočení správné kartičky může hráč zároveň pojmenovat všechny symboly, které na ní jsou. Dává si přitom pozor na správnou výslovnost.

JAKÝ JE?

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Tři libovolné karty položte na stůl mezi oba hráče lícem (obrázky) nahoru.
- **Cíl hry:** Rozvoj myšlení, řeči, obohacení slovní zásoby a rozvoj správné výslovnosti, trénink paměti.
- **Jak se to hraje:** Hráči si navzájem ukazují různé obrázky (nebo jejich části) a mají za úkol ke každému vymyslet minimálně 3 charakteristiky, které jsou pro danou věc / osobu / zvíře typické.
- **Příklad 1:** Jeden hráč ukáže na symbol “školní kronika” - druhý hráč vymyslí kupříkladu tyto charakteristiky či vlastnosti pro kroniku: “Má hodně listů, zapisují se do ní důležité události, slouží pro další generace”.
- **Příklad 2:** Hráč ukáže na berušku v symbolu “zvětšovací lupa” - druhý hráč popisuje, co je typické pro berušku: “Je červená, má černé tečky, nazývá se slunéčko sedmítečné, živí se mšicemi.”
- **Příklad 3:** Hráč ukáže na obrázek “pan ředitel René” - druhý hráč jmenuje, co je pro něj charakteristické, např.: “Má světlé vlasy, nosí krátké vousy, je usměvavý a přátelský, má dobré nápady.”

SKVĚLÁ STORY

- **Příprava hry:** Zamíchejte všechny karty. Každý hráč si náhodně vylosuje jednu kartu a položí ji před sebe. Ostatní karty se odloží stranou.
- **Cíl hry:** Rozvoj řeči, slovní zásoby, správné výslovnosti, rozvoj narativních schopností a tvořivosti
- **Jak se to hraje:** Každý z hráčů postupně vytváří krátký příběh, do kterého musí zakomponovat minimálně 3 symboly vyobrazené na kartičce. Čím více symbolů do příběhu začlení, tím lépe.
- **Další varianta:** Jeden hráč může druhému určit, o kterých konkrétních symbolech na jeho kartičce má vytvořit příběh. Hráči si mohou vylosovat i více než jednu kartu a poté ze symbolů tvořit příběhy.

A dále je to už na vás :-)

O HŘE LOGO FOGO

Několik málo informací o hře :-)

Hra **LOGO FOGO** vznikla ku příležitosti 30. výročí založení naší školy ZŠ logopedické s.r.o., které si v roce 2024 připomínáme a slavíme. Na počátku vzniku této karetní hry stál nápad paní psycholožky vytvořit pro naše žáky zábavnou hru s logopedickou tematikou, během které se budou dobře bavit a zároveň budou moci trénovat a rozvíjet své řečové dovednosti, schopnost komunikovat a hravou formou zlepšovat obtíže, kvůli kterým se vzdělávají v naší škole. To se promítlo také do názvu LOGO FOGO. Víme také, s jakou oblibou naši žáci (ale i učitelé!), hrají postřehovou hru Dobble, a proto se princip Dobble stal inspirací také pro naši hru. Je příhodné, že mnoho věcí a pomůcek spjatých s každodenním životem v naší škole a logopedií samotnou nese vcelku obtížné pojmenování, a tak bylo nasnadě, že se stanou základem pro vytvoření obrázkových symbolů na herních kartičkách. Kromě zábavy, eliminace logopedických obtíží a rozvoje řečových dovedností podporuje tato hra také sžívání se s kulturou naší školy a tím, co je pro ni charakteristické.

Při vzniku a tvorbě LOGO FOGO bylo významné také přání, aby tato hra nebyla jen “obyčejnou” karetní hrou, ale aby se stala i výukovým materiálem a logopedickou pomůckou, s nimiž mohou naši učitelé a paní učitelky - logopedky podněcovat další rozvoj řeči našich žáků a pracovat s ní také v rámci skupinové či individuální logopedické péče, dle jejich odborného a zkušeného uvážení. Přání, aby se stala jedním z užitečných a hravých prvků při společné práci našich logopedů a žáků a aby je i tato herní aktivita bavila. Snad se to vyplní :-)

LOGO FOGO je věnováno ZŠ logopedické s.r.o.

a také

**všem, komu záleží na podpoře a rozvoji dětí s logopedickými a jinými obtížemi,
dětem, které rády objevují nové věci
a dospělým, kteří nezapomněli, jak skvělé a učící je umění si hrát :-)**

Grafický design by Lucish

The guy behind the mouse and keyboard - Sven Babinson