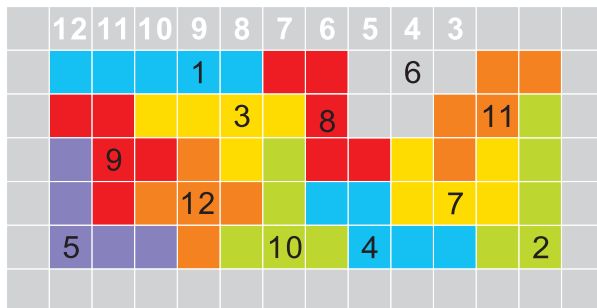
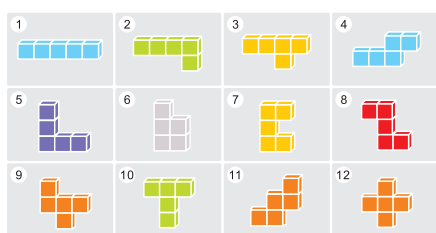
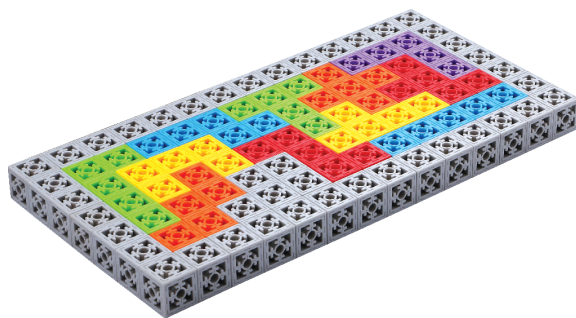


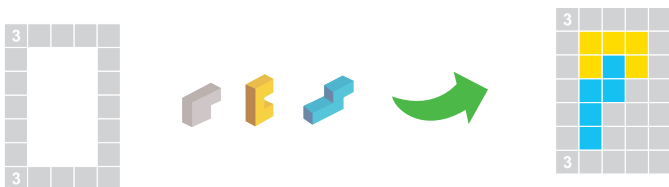


UPOZORNĚNÍ:

Čísla na obrázcích jsou pouze pro ilustraci a nejsou součástí hry. Pomáhají pochopit vazbu mezi jednotlivými tvary.



a. Umístěte 3 vyobrazené tvary do hrací plochy



b. Umístěte 4 vyobrazené tvary do hrací plochy



KATAMINO



KATAMINO je celosvětově známý hlavolam. Hráči musí pro dokončení úlohy použít různé tvary kostiček. Hlavolam obsahuje následující herní prvky.



- 1) úvod do základů geometrie
- 2) tvarová představivost
- 3) trpělivost a vytrvalost



A právě díky těmto vlastnostem, hra získala mnoho světových mezinárodních ocenění. Proto ji využívá mnoho vzdělávacích center a výukových institucí.



CÍL HRY:

1. Pochopit základní pravidla pro kombinaci různých tvarů a díky nim se učit efektivně využívat logické myšlení u dětí.
2. Základní tvary obsažené ve hře dovolují vytvořit až 36 tisíc různých řešení. Nechte děti vyzkoušet, že daný úkol lze vyřešit několika různými způsoby
3. Je zde plno obtížných i snadných zadání. Díky tomu se děti mohou naučit vytrvalosti a houževnatosti, které pak uplatní ve svém budoucím životě.

POČET HRÁČŮ: 1-2

PŘÍPRAVA HRY:

Nejdříve je třeba sestavit 12 základních herních tvarů, tak jak je zobrazeno na přiložené ilustraci č.1. Dalším krokem je sestavení hrací plochy o rozměru 14x7 kostiček, případně menších (tak jak je vyobrazeno dále), pro nižší obtížnost zadání.

● (použijte 4 tvary)



001

002

003

004

005

006

007

008

009

● (použijte 5 tvarů)



001

002

003

004

005

006

007

008

009

● (použijte 6 tvarů)



001

002

003

004

005

006

007

008

009

● (použijte 7 tvarů)



001

002

003

004

005

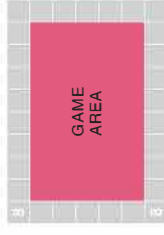
006

007

008

009

● (použijte 8 tvarů)



001

002

003

004

005

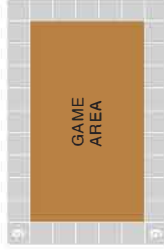
006

007

008

009

● (použijte 9 tvarů)



001

002

003

004

005

006

007

008

009

● (použijte 3 tvary)



001

002

003

● (použijte 10 tvarů)



001

002

003