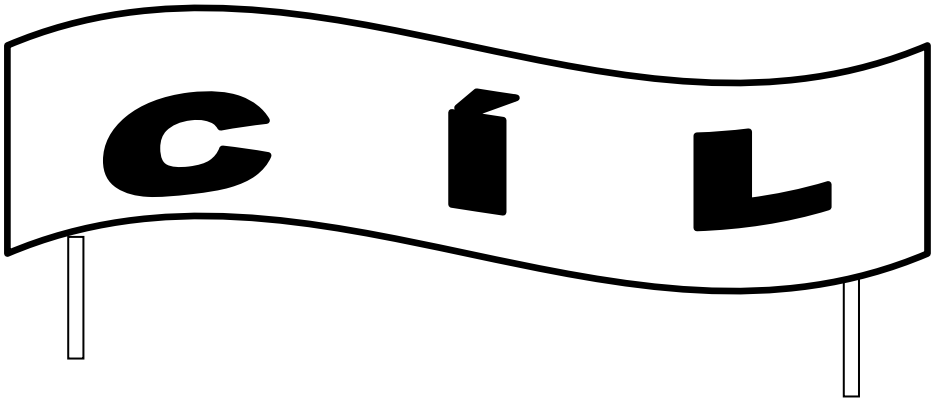
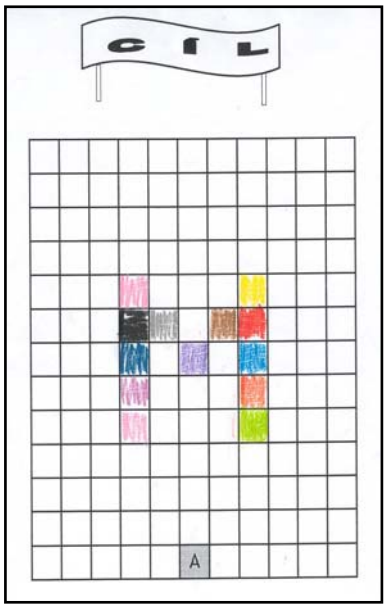
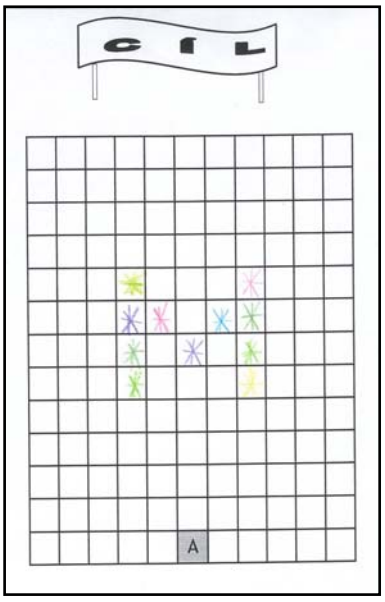


A

Každý žák dostane herní plán a herní kámen (figurku). Ten si postaví na startovní políčko, které je označené písmenkem A.
Učitel pak pouze diktuje: běž o tři nahoru, pohni svým kamenem o 1 doleva, …atd.
Kdo jako první dosáhne horního okraje (cíle), zavolá hlasitě STOP a je vítěz.
(Těch by mělo být současně více.)

Před začátkem hry je nutný následující pokyn: Když se dostaneš se svou figurkou mimo herní plán a nebo dostatečně rychle nevíš, kam máš jít, zůstaň úplně potichu, abys nerušil ostatní děti a ty mohly hru dohrát.

TIP 1: Ideální je samozřejmě mít pro každého figurku (kamínek, kuličku z modelíny…) – obzvláště u živějších a roztěkanějších žáků tím můžeme předejít chybám a ztrátě orientace v síti.

TIP 2: Pro zvýšení motivace a umocnění výsledného efektu můžeme žáky navádět skrz síť tak, aby si na každé políčko, kde se zastaví, udělali značku (vybarví ho) a vyšel jim tak nějaký znak nebo obrázek, …

Např.