

## 24. Poblázněný balónek

● **Co potřebujeme:** Hra pro skupinku hráčů, venku i v místnosti. Potřebujeme nafukovací balónek, pingpongový míček (nebo jiný malý míček či korková zátka).

● **Jak na to:** Do nafukovacího balónku prostrčíme pingpongový míček, nafoukneme a pevně zavážeme. Házíme si, ale opatrně, balónek je jako poblázněný, nepředvídatelně mění směr a lítá tam, kde to nečekáme. Nejlépe se hraje venku při bezvětří.



## 25. Odrážená

● **Co potřebujeme:** Hra pro skupinu dětí, která se hraje na volném prostranství. K této hře potřebujeme tenisák nebo gumový míček a pro každého z dětí hůl – jakousi imitaci baseballové pátky.

● **Jak na to:** Na plácku vyznačíme střed a kolem něho kruh o průměru zhruba deseti metrů. Vylosuje se jeden hráč, který si vezme míč a stoupne si do středu. Ten jediný nemá pátku. Ostatní se v pravidelných rozestupech rozmístí po obvodu kruhu a připraví se k odpalu. Když je vše připraveno, hráč ve středu si vybere jednoho z hráčů na obvodu a vrhne po něm míč. Ten se jej snaží odpálit, zatímco středový hráč se snaží míčkem soupeře trefit. Když se trefí do jednoho z hráčů, ihned si s ním mění místo. Naopak, když se netrefí, nebo soupeř míč odpálí, musí pro

něj doběhnout, vrátit se a zkusit další pokus. Pokud středový hráč neuspěje ani na deset pokusů, musí dát fant nebo splnit úkol, který si na něj ostatní vymyslí.

## 26. Koulení

● **Co potřebujeme:** Pro tuto hru je ideální členitý lesní terén. Podmínkou je mít těžký balón velikostí a váhou připomínající kouli na kuželky. Balón se dá vyrobit tak, že se vezme obyčejný gumák, udělá se do něj malá škvíra, vysype se pískem a díra se zalepí vhodným lepidlem nebo lepicí páskou.

● **Jak na to:** Účelem hry je proběhnout danou trať plnou překážek – klestí, kamenů, kořenů, menších srázů – a přitom nohama před sebou posouvat či kopat „kouli“. Samozřejmě, před samotnou soutěží je třeba vybrat vhodný terén a vytyčit dostatečně obtížnou trať na to, aby soutěžící nemohli kopat míč daleko před sebe. Když je tato podmínka splněna, hra může začít. Soutěží se buď v družstvech formou štafety, nebo jednotlivci na čas.

Jsou-li míče dva, mohou být na trati i dva soutěžící současně. Délku a obtížnost trati je nutno upravit podle věku a zdatnosti soutěžících.

## 27. Golf s míčkem

● **Co potřebujeme:** Hra pro dva až čtyři hráče a míček (malý gumák, molitanový míček, tenisák, pingpongový míček). Tato hra je poměrně náročná na přípravu. Nejlepší je hrát ji na chatě nebo v táboře, kde je dost vhodných předmětů k „postavení trati“.

● **Jak na to:** Hra v zásadě vypadá tak, že hráč z bodu startu hází míčkem na „jamky“, které mají předem dané pořadí. Jamkou může být kýbl, ve kterém musí míček přistát, obruč, kterou musí míček proletět, kmen stromku, který musí míček zasáhnout. Jednotlivé jamky jsou rozmístěny např. tak, že hráč musí přehodit míčkem střechu domu nebo hodit tak, aby se míček od zdi odrazil za roh atd.

Fantazii se při vymýšlení trati a tvorbě „jamek“ nekladou. Když je trať připravena, vylosuje se pořadí a první hráč hází míč směrem k jamce. Když se netrefí, hraje všichni ostatní, pak hráč pokračuje ve svém snažení z místa, kde po neúspěšném pokusu zůstal ležet jeho míč. Když míč dosáhne jamky, hráč získává jeden pokus navíc a ihned z místa jamky hází na další cíl. Kdo první dosáhne poslední jamky, je vítěz. V této hře hraje roli taktika, míč lze házet i kutálet. Poněvadž se při neúspěšném pokusu pokračuje vždy tam, kde míček zůstal ležet, někdy je vhodné použít jen „přibližovací“ hody, kdy míčkem hodíme tak, že cíl sice nezasáhne, ale přiblíží se na „dostřel“.

● **Jiná varianta:** V této hře je možné se domluvit na tom, že míčkem neházíme, ale například odpalujeme (pingpongový míček nebo míček na líný tenis) raketou. Ostatní pravidla zůstávají stejná.

stranu. Někdy se na pavučinu věší zvonečky nebo nádoby naplněné vodou až po okraj. Obojí signalizuje, že se hráč dotkl sítě.

## 131. Nosiči

● **Co potřebujeme:** K této hře pro dvě či více minimálně šestičlenných družstev je zapotřebí volné rovné prostranství (louka, hřiště, lesní cesta). Na hrací ploše se vyznačí start a cíl. Vzdálenost mezi nimi závisí na věku a zdatnosti hráčů.

● **Jak na to:** Úkolem družstva je přemístit se ze startu do cíle tak, že každý člen družstva – s výjimkou posledního (u menších dětí s výjimkou posledních dvou) – musí být do cíle přenesen. Tedy má-li družstvo např. osm členů, soutěž začnou tak, že dvě dvojice nesou po jednom a jeden nejsilnější nese nejlehčího člena družstva. Tímto způsobem se během první cesty přenesou do cíle tři hráči. Zbytek se musí vrátit zpět na start. Tentokrát jsou pouze tři nosiči a dva přenášení. Tímto způsobem se pokračuje do okamžiku, kdy zbude poslední hráč. Je-li hrací plocha dostatečně velká, družstva mohou soutěžit paralelně, v opačném případě se soutěží na čas.

## 132. Tanec s chřestítkem

● **Co potřebujeme:** Hra pro čtyři a více dětí. Potřebujeme nejrůznější věci z okolí k výrobě chřestítka – krabičky, plechovky, kamínky, suché plody, ruličky od toaletního papíru atp.

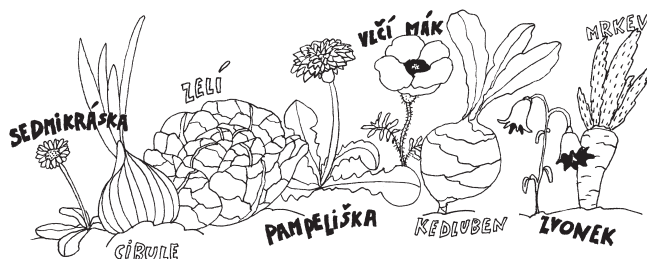
● **Jak na to:** Tato zábava má dvě fáze. První je vlastně rukodělný úkol: v daném časovém limitu si vyrobit své vlastní chřestídlo. Může to být plechovka nebo lahvička z tlustého skla naplněná drobnými kamínky nebo složitější výrobky – např. rulička od toaletního papíru, které se ucpou oba konce a dovnitř se vloží třeba zrnka rýže nebo čočka. Když jsou chřestítka vyrobena, začíná druhá fáze hry. Jeden z hráčů (třeba ten, kdo vyrobil své chřestítko jako první) začne chřestít, může libovolně zrychlovat i zpomalovat. Ostatní musejí tancovat v rytmu. V jednom okamžiku chřestění ustane a všichni tanečníci „zkamení“ přesně v té poloze, ve které v tom okamžiku byli. Všichni čekají tak dlouho, dokud se jeden z hráčů nepohne. Jakmile se někdo pohne, získává trestný bod a celá hra se opakuje. Tentokrát se však chřestění ujímá jiný hráč. Tato zábava je spíše o divokém tančení v roztodivném rytmu. Nicméně je možné hrát i tak, že vítězem (nebo posledním) je ten, kdo má na konci – poté, co se všichni vystřídali v roli „dirigentů“ – nejméně (nejvíce) trestných bodů.



## 133. Procházka botanickou zahrádkou

● **Co potřebujeme:** Hra pro malé děti, které již umějí číst. Je obdobou hry, při které se hledají kartičky s čísly. Soutěžít mohou jak jednotlivci, tak skupinky hráčů. Předem si připravíme kartičky s názvy stromů a rostlin a každý hráč potřebuje papír a tužku.

● **Jak na to:** Tato hra má však i poučný charakter, neboť děti hledají v přírodě kartičky, na které vedoucí napsal jména rostlin, keřů a stromů a rozmístil je po okolí k rostoucím exemplářům rostlinek. Tedy na břízce děti najdou cedulku s názvem „bříza bělokorá“, u mateřídoušky cedulku „mateřídouška obecná“ atd. Když na vymezeném území vedoucí takto připraví botanickou zahrádku, řekne dětem, co je čeká: vypravit se do „zahrady“, najít co nejvíce popisných lístečků (nesbírat a neodstraňovat je), zapsat si názvy do deníčku a rostlinky si pokud možno zapamatovat. Do zahrady mohou buď všechny děti naráz, nebo postupně skupinka po skupince. Hra spočívá jednak v tom, kolik kartiček děti objeví (každou objevenou zapíše do deníčku), a jednak v tom, kolik rostlinek si zapamatují, neboť další den s nimi vedoucí obejde místa, kde byly cedulky, a zeptá se jich, jak se která rostlina jmenuje.



## 134. Hra na kunu a veverky

● **Co potřebujeme:** Tato zábavná hra pro větší množství dětí všeho věku se hraje na louce. Potřebujeme pět až deset šišek pro každého soutěžícího.

● **Jak na to:** Nejprve si musejí hráči opatřit v lese šišky. Uprostřed louky se vyznačí pruh dlouhý i široký asi dvacet metrů. To je území „kuny“. Nalevo od tohoto území budou doupata „veverek“, napravo bude zásobárna šišek. Hra má jednoduchá pravidla. Na území kuny se postaví jeden hráč, dobrý běžec, který bude lovit, respektive chytat ostatní hráče – veverky. Veverky se postaví nalevo od středu, zde si na trávu rozprostřou nějaký kousek svého oděvu, který bude symbolizovat doupě, do něhož si každý hráč bude skládat šišky, které si přinese. Šišky samotné hráči rozhází na druhé straně – v protilehlé třetině hrací plochy. Když je vše připraveno, hráči ze svého středu vyberou jednoho zdatného a neúnavného běžce – kunu. Ta si stoupne do vymezeného prostoru uprostřed, smí se pohybovat a chytat veverky pouze zde. Veverky se postaví ke svým doupatům. Když zazní povel ke startu, veverky vyběhnou za šiškami, neboť jejich úkolem je přinést si co nejvíce šišek do vlastního hnízda. Cestou tam i zpět však na ně

v duchu „uvidět“, jak kolemjdoucí vypadá. Zda je to muž, žena či dítě. Kolik má let, jak asi vypadá, co je na něm osobitého a nápadného. Své poznatky tiše říká svému spoluhráči. Když kolemjdoucí projde, hráč otevře oči a přesvědčí se, nakolik bylo jeho „zření“ správné. Pokud tuto hru bereme vážně, stojí za to si všítmat, v jakém stavu se nachází naše mysl tehdy, když se naše „zření“ blíží pravdě. Pokud hru bereme jako legraci, můžeme své spoluhráče pobavit vymyšlením nejrůznějších charakteristik kolemjdoucího.



## 263. Poznej, co to je

● **Co potřebujeme:** Jedná se spíše o intimní hru, vhodnou na letní louku nebo do pokoje. Hra je určena hlavně pro dva hráče, kteří k sobě mají blízko... Mohou to být partneři či rodiče s dětmi. Ke hře též potřebujeme šátek a nejrůznější věci z okolí, které budeme rozeznávat.

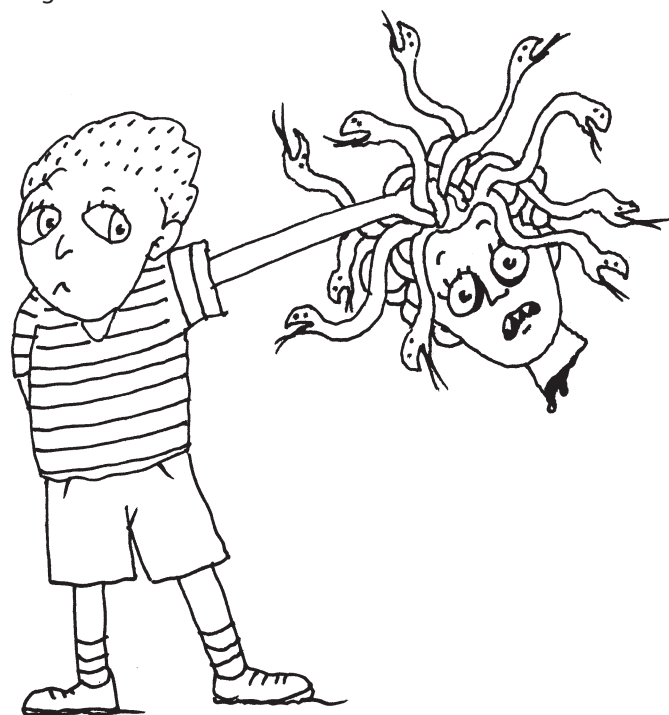
● **Jak na to:** Cílem této hry je třibení jiných smyslů než zraku. Zrak je naším dominantním smyslem a na ostatní se poněkud zapomíná. Tuto hru často „hrají“ adepti jógy, kteří chtějí rozvinout všechny své smysly. Jeden hráč si pohodlně lehne (nejlépe jen ve spodním prádle) a zaváže si oči šátkem (nebo jen zavře oči). Úkolem jeho partnera je nabízet překvapivé smyslové vjemy (sluchové, hmatové, čichové, případně i chuťové). Za tím účelem si předem nashromáždí různé předměty – ptačí pírko, kus dřeva, květiny, větvičky, kámen, voňavku, vonnou tyčinku, kovové předměty, vodu atd. a postupně nechává svého partnera k věcem přivonět (je -li to vhodné i ochutnat), dotýká se ho jimi, vkládá mu je do rukou, vyluzuje zvuky (například tluče kamínky o sebe, tře o sebe kusy dřeva). Úkolem hráče se zavázanýma očima je snažit se uhádnout, jaký předmět jeho smyslový podnět vyvolal. V této hře nejde ani tak o počet uhodnutých předmětů, ale o hru fantazie a zaměření se na smysly, kterým obvykle nevěnujeme tolik pozornosti. Cílem této hry je i svého partnera překvapit či rozesmát nějakým nenadálým vjemem.

● **Tip:** Chystá-li se tuto hru hrát partnerský pár, je dobré si nechat na přípravu originálních předmětů i několik dnů a nebát se improvizovat. Luční kobylička na břicho dokáže rozesmát... Je jasné, že je třeba se vyvarovat všech nevhodných, škodlivých či jedovatých předmětů.

## 264. Hlava Medúzy

● **Co potřebujeme:** Hlavním znakem této hry, kterou ocení zvláště teenageři, je, že ji po mnoho měsíců hraje dva až pět hráčů, kteří se poměrně často setkávají – třeba při společné cestě ze školy. Dále potřebujeme nějaký menší předmět – Medúzu.

● **Jak na to:** Smyslem této hry či spíše hříčky je „proměnit v kámen“ spoluhráče tak, že mu ukážeme předem dohodnutý předmět – hlavu Medúzy. Z řeckých bájí víme, že každý, kdo uviděl hlavu Medúzy, zkameněl. Tuto hru mohou hrát kamarádi, kteří se potkávají v místě bydliště, školy atd. Dohodnou se, jaký předmět bude představovat hlavu Medúzy. V této době je snad tím nevhodnějším mobil, který už má po ruce každý. Smyslem samotné hry je všimnout si některého ze spoluhráčů (na ulici, u domu, v tramvaji) jako první, upoutat jeho pohled a ukázat mu hlavu Medúzy. Jakmile pohled takto lapeného hráče spočine na hlavě Medúzy, musí „zkamenět“, ustrnout v pohybu, který právě dělá a vydržet zkamenělý po tu dobu, co mu druhý hráč hlavu Medúzy ukazuje. Při této hře, která přináší řadu komických situací, je třeba se domluvit na několika dalších pravidlech. Například, že jeden hráč může druhého hráče nechat zkamenět pouze jednou denně; lapený hráč nemůže týž den nechat zkamenět toho, kdo ho již nechal zkamenět; jaký trest čeká toho, kdo spatří hlavu Medúzy a nezkamení nebo nemůže zkamenět (například při přecházení silnice) atd. Hra je o všímavosti, postřehu a legraci.



## 265. Běloši a rudoši

● **Co potřebujeme:** Je třeba dvou nejméně pětičlenných družstev a jeden vedoucí. Věk hráčů nehraje žádnou roli. Tato hra se dá hrát kdekoli a kdykoliv. Hra, pokud je správná motivace, skýtá napínavé okamžiky.

## 362. Řetěz asociací

● **Co potřebujeme:** Slovní hra pro tři až pět hráčů.  
● **Jak na to:** Hra začíná tak, že první hráč řekne jakoukoliv větu. Např.: „Po večeři jsem si dal malinový zákusek.“ Druhý hráč udělá volnou asociaci na poslední slovo z první věty, např.: „Ten zákusek mi připomněl naši tlustou učitelku matematiky.“ Třetí hráč na to: „Matematika mi připomíná mé nejděsivější noční můry.“ Další hráč: „Noční můra mi připomíná, že jsem včera viděl otakárka fenyklového.“ Další hráč se přidá: „Otakárek fenyklový mi připomíná vlastivědné muzeum.“ Tímto způsobem je vytvořeno deset či patnáct asociací. V jeden okamžik řekne první hráč: „A teď opačně!“ Úkolem všech je rozplétat řetěz asociací zpět k první větě. Tedy v našem případě: „Muzeum mi připomíná otakárka fenyklového.“ „Otakárek fenyklový mi připomíná noční můry.“ „Noční můry mi připomínají matematiku.“... Kdo se zmylí, má trestný bod, musí odevzdat fant nebo si pro něj spoluhráči vymyslí nějaký úkol. Hra je především o cvičení paměti, v druhém plánu o hledání legračních asociací.



## 363. Opilý námořník

● **Co potřebujeme:** Tuto hru pro mladší i starší děti lze hrát kdykoliv, když se sejde dostatečný počet hráčů; nejméně 6, ale počet mezi 10 až 20 je ideální.  
● **Jak na to:** Hráči se posadí nebo postaví do kruhu a po řadě se očíslovají. Pak ten, který má číslo 1, řekne: „Včera jsem viděl, jak se na palubě naší lodi potácí opilý námořník. Bylo to číslo... (například 3)!“ Hráč číslo 3 musí ihned zareagovat a říct: „Já, pane? Já ne, pane! To námořník číslo... (například 7)!“ Na ta slova musí ihned zareagovat námořník číslo 7 a pomocí téže formulky svést vinu na někoho dalšího. Není dovoleno vrátit „babu“ tomu, od koho jsme ji dostali. Tedy z našeho příkladu je jasné, že námořník číslo 3 mohl oslovit všechny kromě námořníka číslo 1. A námořník číslo 7 všechny kromě čísla 3. Hráč vypadává ze hry tehdy, když dost rychle nereaguje na oslovení; když osloví hráče, od kterého dostal babu; když osloví hráče, který již není ve hře. Poté, co nějaký hráč vypadne, pronese ten, který byl na řadě před ním, zahajovací formulku a řekne číslo námořníka, který je stále ještě ve hře. Dva poslední, kteří zbyli, jsou vítězové. Při této hře je třeba mluvit rychle

a reagovat bez prodlevy. Sami uvidíte, že vteřinová odmlka je již důvodem k vypadnutí ze hry. Hra slouží k procvičování pozornosti a reakce.

● **Tip:** Tato hra může sloužit i k vzájemnému poznání hráčů, kteří se neznají. Místo čísel se námořníci oslovují jménem, což je nutí k tomu, aby si dobře zapamatovali jména všech zúčastněných. Je nutné dbát na to, aby se žádné jméno nevyskytovalo dvakrát. (Pokud jsou ve skupině například dva Pavlové, jeden je pro tuto hru Pavel, druhý Pavlík.)

## 364. Od rána do večera

● **Co potřebujeme:** Hra je určena pro jednoho a více hráčů.  
● **Jak na to:** Večer se nás doma všichni ptají, co jsme celý den dělali. Tak jim to předvedeme pantomimou a oni musí postupně hádat celý průběh našeho dne. Pokud jsme tentokrát byli celý den doma, vybereme si jiný den, kdy jsme toho hodně zažili a dá se to dobře předvádět.



## 365. Hádání písně

● **Co potřebujeme:** Hra pro více dětí, do které se samozřejmě mohou zapojit i dospělí.  
● **Jak na to:** Jeden z hráčů zanotuje beze slov prvních pár taktů libovolné písně: „la la laa...“ Všichni ostatní hráči řeknou svůj tip, o kterou píseň se jedná. Pokud někdo uhádne, přebírá místo prvního hráče. Když se nikdo netrefí, první

## 419. Kreslení strašidel

● **Co potřebujeme:** I tato hra je o kreslení pastelkami popořadě, ale papír se nepřehýbá. Úkolem je nakreslit nejstrašlivější či nejlegračnejší hlavu příšerky.

● **Jak na to:** První na řadě vezme např. modrou pastelku a nakreslí obrys hlavy. Druhý vezme červenou pastelku a nakreslí oči. Ty mohou být jak na stopkách mimo hlavu, tak uvnitř. Třetí na řadě nakreslí zelenou pastelkou pusu a zuby. Tímto způsobem se děti střídají. Kreslí uši, nos, jizvy, bradavice, dokud nejsou všichni spokojeni se svým výtvozem. Pak si pořadí vymění a každý kreslí tu část hlavy, kterou ještě nekreslil.

● **Jiná varianta:** Místo hlavy příšery lze kreslit i hlavu bláznivého robota, šíleného vědce, mimozemšťana.

## 420. Kreslení jedním tahem

● **Co potřebujeme:** Takovéto obrázky jedním tahem si mohou děti kreslit pro pobavení sobě a pro potěšení rodičům.

● **Jak na to:** Pravidla jsou jednoduchá. Rozhodněte se, co budete kreslit. Například domek se zahrádkou. Jakmile v tom máte jasno, pusťte se do díla. Jedinou podmínkou však je, že jakmile položíte hrot tužky na papír, již jej nesmíte oddělat. Klidně se můžete několikrát vracet po téže čáře, avšak stále musíte kreslit. Udělejte velký čtverec, pak trojúhelníkovou střechu, střešní tašky, kouřící komín, okna se závěsy, dveře, plot, zahrádku... Tužku zvedněte z papíru, až budete mít pocit, že je vše hotovo. Pak se vrhněte na kresbu lodi, slona... Pokud se vám to bude zdát snadné, zkuste kreslit jedním tahem, ale se zavřenýma očima.



## 421. Malování stínů

● **Co potřebujeme:** stolní lampu, velký papír, tužku nebo pastelky.

● **Jak na to:** Všimli jste si, jaké stíny dělá vaše postava na sluníčku? Někdy jsou dlouhé a někdy zase menší než vy, podle postavení slunce. Zkusíme si namalovat stín spoluhráčovy hlavy z profilu. Potřebujeme stolní lampičku, která není daleko od zdi nebo jiné rovné plochy, a namíříme ji

tím směrem. Postavíme si svůj model bokem do světla mezi lampičku a stěnu. Nesmí být od stěny daleko, protože na ní v místě stínu pomáhá držet papír. Malíř obkresluje stín hlavy nebo i stíny rukou na papír na stěně. Pokud dáme lampičkou dál, je stín menší, při přiblížení se zvětšuje.



## 422. Hádej, co kreslím

● **Co potřebujeme:** Hra pro dvě a více dětí, ke které je potřeba papír a tužku.

● **Jak na to:** Jedno z dětí si vezme tužku a papír a v duchu se rozhodne, co bude kreslit. Zvolí si třeba parník. Může začít třeba tak, že nakreslí kouřící komín. Jakmile je první část kresby hotova, ostatní děti hádají, o co jde: „Dům? Lokomotiva?“ Když nikdo neuhádne, kreslí další část. Např. kulatá okénka kajut. Děti opět hádají: „Továrna?“ Pak dokreslí vlnky. Takže první bystrý hadač zvolá: „Parník!“ Což je samozřejmě správně, takže se sám ujímá tužky a papíru. Předtím však ještě první hráč dokončí své dílo.

## 423. Cvičící panáček

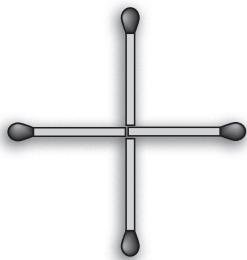
● **Co potřebujeme:** Jeden obdélníkový papír, dobře ořezaná tužka, černá fixa.

● **Jak na to:** Papír přehneme na polovinu a položíme před sebe jako sešit. Na první stranu nakreslíme jednoduchého panáčka s rukama u těla. Obrázek obtáhneme

## 680. Kříž

?-!

● **Jak na to:** Na obrázku je kříž sestavený ze čtyř zápalek. Dokážete přesunutím jediné zápalky vytvořit čtverec?

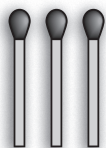


## 681. Tři plus dvě

?-!

● **Jak na to:** Na stole leží tři zápalky, jedna vedle druhé. Předejte k nim ještě dvě tak, abyste z pěti zápalek měli osm. Zápalky nelámat.

● **Nápověda:** Inspiraci hledejte v římských číslicích.

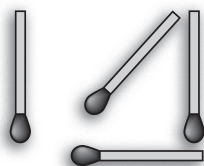


## 682. Ze čtyř tisíc

?-!

● **Jak na to:** Na obrázku jsou čtyři zápalky. Přemístěním jedné z nich vytvořte tisíc.

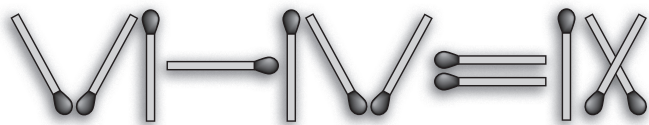
● **Nápověda:** Platí totéž co u předchozího hlavolamu.



## 683. Rovnice

?-!

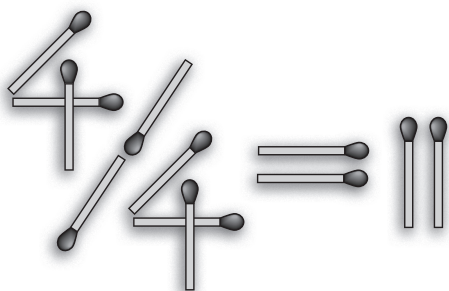
● **Jak na to:** Na obrázku je římskými číslicemi napsána rovnice. Přemístěte jednu zápalku tak, aby skutečně platila.



## 684. Rovnice II

?-!

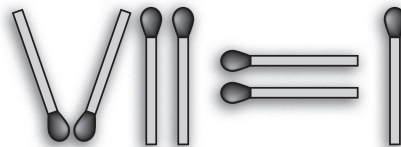
● **Jak na to:** Na obrázku je chybně zapsaná rovnice, přemístěním tří zápalek vše napravíte. Musíte však sáhnout ke složitějšímu početnímu úkonu, než je sčítání či násobení.



## 685. Rovnice III

?-!

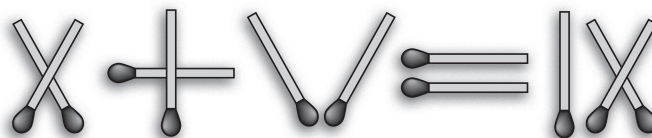
● **Jak na to:** Na obrázku je rovnice psaná římskými číslicemi. Jaké zápalky (počet nerozhoduje) je třeba přemístit, aby zápis byl platný?



## 686. Rovnice IV

?-!

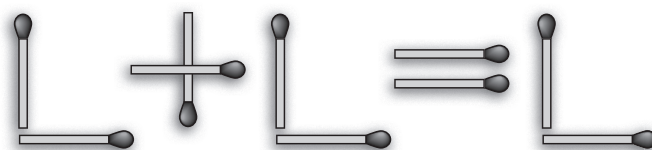
● **Jak na to:** Na obrázku je další chybná rovnice psaná římskými číslicemi. Když přemístíte dvě zápalky, bude matematicky správně.



## 687. Rovnice V

?-!

● **Jak na to:** Z nesprávného zápisu římskými číslicemi získáme pomocí přesunutí jediné zápalky platnou rovnici. Jak na to?



## 688. Šikmé zápalky?-!

● **Jak na to:** Na stole leží zápalky, šikmo jedna nad druhou. Přemístěte dvě z nich tak, aby zbyla jedna čtvrtina.



## 689. Polovina z dvanácti ?-!

● **Jak na to:** Pomocí zápalek obrátíme matematiku naruby. Vždy platilo, že polovina z dvanácti je šest. Vezměte čtyři zápalky a poskládejte z nich římskou číslici XII. Kolik je polovina z dvanácti? Přece sedm!

● **Nápověda:** K řešení použijte list papíru, který však neslouží k žádnému zápisu, a hned vám bude jasné proč takový výsledek.