

## **Návody**

*Před prvním hraním z kartiček odeberte karty se slovenským výrazem „ŇUFÁK“ a „LALIA“.*

### **1. SEZNAMKA** – pro jednoho hráče

První seznámení s písmeny a číslicemi.

Nejdříve s dětmi projděte všechny kartičky a seznamte je s písmenky a číslicemi. Ukažte jim i obrázky a pojmenujte je.

Skládejte s dětmi písmena a číslice pomocí dílků, šroubků a maticek podle návodu na kartičkách.

### **2. ZÁVOD** – pro dva hráče

Roztřídte kartičky s písmeny podle obtížnosti skládání, např. podle počtu šroubků.

Hráči si vezmou po jedné kartičce s písmenkem a svou sadu dílů ke skládání písmen. Soutěží, kdo sestaví písmenko dříve.

### **3. LEXIKON** – pro dva i více hráčů

Karty s písmeny se zamíchají. Začínající hráč vytáhne jednu kartu s písmenem ze spodu balíčku karet. Hráči pak postupně říkají slovo začínající na dané písmeno. Slova se nesmí opakovat. Pokud si hráč, který je na řadě, nedokáže vzpomenout na žádné další slovo, bere si kartičku k sobě. Pak se pokračuje ve hře vytažením karty s dalším písmenem. Vyhrává hráč s nejmenším počtem karet. Délka hry se může ovlivnit počtem karet.

## **Návody**

*Pred prvým hraním z kartičiek odoberte karty s českým výrazom „ŘEDKVIČKA“ a „KAŇKA“.*

### **1. SEZNAMKA** – *pre jedného hráča*

Prvé zoznámenie s písmenami a číslicami.

Najskôr s deťmi prejdite všetky kartičky a zoznámte ich s písmenkami a číslicami. Ukážte im aj obrázky a pomenujte ich.

Skladajte s deťmi písmena a číslice pomocou dielikov, šraubíkov a maticiek podľa návodu na kartičkách.

### **2. ZÁVOD** – *pre dvoch hráčov*

Roztriedte kartičky s písmenkami podľa obtiažnosti skladania, napr. podľa počtu šraubíkov.

Hráči si vezmú po jednej kartičke s písmenkom a svoju sadu dielov k skladaniu písmen. Súťažiaci, kto zostaví písmenko najskôr.

### **3. LEXIKÓN** – *pre dvoch aj viac hráčov*

Karty s písmenami sa zamiešajú. Začínajúci hráč vytiahne jednu kartu s písmenom zo spodu balíčku kariet. Hráči potom postupne hovoria slovo začínajúce na dané písmeno. Slová sa nesmú opakovať. Pokiaľ si hráč, ktorý je na rade, nedokáže spomenúť na žiadne ďalšie slovo, berie si kartičku k sebe. Potom sa pokračuje v hre vytiahnutím karty s ďalším písmenom. Vyhráva hráč s najmenším počtom kariet. Dĺžka hry sa môže ovplyvniť počtom kariet.



#### **4. OPICE NA VÝLETĚ** – pro dva i více hráčů

Karty s písmeny se zamíchají. První hráč vytáhne jednu kartu s písmenem ze spodu balíčku karet a řekne: „Dnes jsem potkal opici, která nesla v batohu ...“ – řekne slovo začínající na písmeno na kartě a položí kartu na stůl. Další hráč si vytáhne novou kartu s písmenem ze spodu balíčku a řekne: „Dnes jsem potkal opici, která nesla v batohu: ...“ – zopakuje, co řekl hráč před ním, a přidá nové slovo začínající písmenem na své vytažené kartě a kartu položí na stůl vedle už ležící. Pokračuje další hráč stejným způsobem.

#### **Příklad:**

1. hráč: „Dnes jsem potkal opici, která nesla v batohu: *Bagr.*“

2. hráč: „Dnes jsem potkal opici, která nesla v batohu: *Bagr a Hrocha.*“

3. hráč: „Dnes jsem potkal opici, která nesla v batohu: *Bagr, Hrocha a Rukavici.*“

4. hráč: „Dnes jsem potkal opici, která nesla v batohu: *Bagr, Hrocha, Rukavici a Lízátko.*“

5. hráč: „Dnes jsem potkal opici, která nesla v batohu: *Bagr, Hrocha, Rukavici, Lízátko a Akvárium.*“

Předměty si musí hráči pamatovat. Pomáhají jim v tom karty ležící na stole. Čím víc nesmyslnou věc hráč vymyslí, tím je hra zábavnější.

Hráč, který udělá chybu t.j. zapomene, co nesla opice v batohu, musí předvést opici, která zapomněla danou věc dát do batohu. Tím hra končí.



#### **4. OPICE NA VÝLETE** – pre dvoch aj viac hráčov

Karty s písmenami sa zamiešajú. Prvý hráč vytiahne jednu kartu s písmenom zo spodu balíčka kariet a povie: „Dnes som stretol opicu, ktorá niesla v batohu ...“ – pekné slovo začínajúce na písmeno na karte a položí kartu na stôl. Ďalší hráč si vytiahne novú kartu s písmenom zo spodu balíčku a povie: „Dnes som stretol opicu, ktorá niesla v batohu: ...“ – zopakuje, čo povedal hráč pred ním, a pridá nové slovo začínajúce písmenom na svojej vytiahnutej karte a kartu položí na stôl vedľa už ležiacej. Pokračuje ďalší hráč rovnakým spôsobom.

#### **Príklad:**

1. hráč: „Dnes som stretol opicu, ktorá niesla v batohu: Bager.“

2. hráč: „Dnes som stretol opicu, ktorá niesla v batohu: Bager a Hrocha.“

3. hráč: „Dnes som stretol opicu, ktorá niesla v batohu: Bager, Hrocha a Rukavicu.“

4. hráč: „Dnes som stretol opicu, ktorá niesla v batohu: Bager, Hrocha, Rukavicu a Lízatko.“

5. hráč: „Dnes som stretol opicu, ktorá niesla v batohu: Bager, Hrocha, Rukavicu, Lízatko a Akvárium.“

Predmety si musia hráči zapamätať. Pomáhajú im v tom karty ležiace na stole. Čím viac nezmyselnú vec hráč vymyslí, tým je hra zábavnejšia.

Hráč, ktorý urobí chybu t.j. zabudne, čo niesla opica v batohu, musí napodobniť opicu, ktorá zabudla danú vec dať do batohu. Tým hra končí.



### **5. ŠIBENICE** – pro dva i více hráčů

Hráči si zvolí KATA. Ten vymyslí slovo a na stůl položí karty s prvním a posledním písmenem. Mezi kartami musí zůstat taková mezera, aby se tam později vešly karty s chybějícími písmeny. Hráči postupně hádají chybějící písmena. Uhodnou-li, KAT kartičku s daným písmenem přiloží na správné místo ve slově. Když se dané písmeno ve slově vyskytuje vícekrát, KAT přiloží dodatečně připravené lístečky s chybějícím písmenem. Není-li tipované písmeno ve slově, KAT odloží kartičku se špatným písmenem stranou a přišroubuje další dílek do šibenice dle návodu na této kartě. Uhodnou-li hráči slovo dřív, než bude postavená šibenice, KATEM se stává hráč, který uhodl poslední písmeno, a vymyslí nové slovo. Stihne-li KAT postavit celou šibenici dřív, než hráči slovo uhodnou, vyhrál a vymyslí další slovo.



### **5. ŠIBENICA** – pre dvoch aj viac hráčov

Hráči si medzi sebou zvolia KATA. Ten vymyslí slovo a na stôl položí karty s prvým a posledným písmenom. Medzi kartami musí zostať taká medzera, aby sa tam neskôr vošli karty s chýbajúcimi písmenami. Hráči postupne hádajú chýbajúce písmena. Ak uhádnu, KAT kartičku s daným písmenom priloží na správne miesto v slove. Keď sa dané písmeno v slove vyskytuje viackrát, KAT priloží dodatočne pripravené lístočky s chýbajúcim písmenom. Ak nie je tipované písmeno v slove, KAT odloží kartičku s nesprávnym písmenom

bokom a prišraubuje ďalší dielik do šibenice podľa návodu na tejto karte. Ak uhádnu hráči slovo skôr, ako bude postavená šibenica, KATOM sa stáva hráč, ktorý uhádol posledné písmeno, a vymýšľa nové slovo. Ak stihne KAT postaviť celú šibenicu skôr, ako hráči slovo uhádnu, vyhral a vymýšľa ďalšie slovo.

