

ZOOLPHABET

ENGLISH

Pravidlá hry

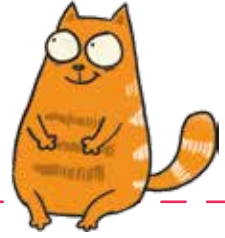


Počet hráčov: 2–5
Vek: 5+, 8+
 (v závislosti od variantu hry)
Čas: 10–20 minút



Učenie sa anglickej abecedy je jednoduché! Aby si deti si mohli zahrať hru Zoolphabet, nemusia ešte poznať písmená - táto zručnosť prichádza prirodzene ako dôsledok hrania hry.

Avšak aj deti, ktoré už písmená poznajú, si túto hru užijú. V ich prípade hra rozvíja pamäť a schopnosť hláskovať.



Obsah:

- 26 kariet so zvieratami* a ich anglickými názvami
- 70 kariet s písmenami (26 farebne označených kariet pre základnú verziu hry, zvyšné karty pre ďalšie verzie hry)
- 2 kontrolné karty
- Ilustrované pravidlá hry

Zoolphabet: základné pravidlá (vek 5+)

Príprava:

Na začiatku je potrebné vybrať si jednu z troch kartových sád. Spôsob, akým sú sady kariet zostavené, zaručuje optimálny počet kariet pre danú verziu hry, rovnako ako prítomnosť všetkých písmen abecedy.

Pre výber sady použite označenie kartičiek rozličnými farbami listov vytlačených v pravom dolnom rohu kariet s písmenami a kariet so zvieratami (pozri obr. 1). Aby bol proces výberu jednoduchší, použijete kontrolnú kartu, ktorá obsahuje zoznam všetkých písmen a zvierat usporiadaných do skupín pre každú verziu hry.



obr. 1



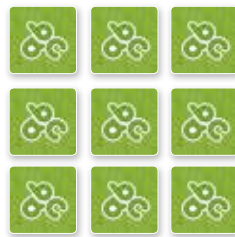
Kartová sada s oranžovými listami je určená pre najjednoduchšiu verziu hry. Tá obsahuje 8 kariet so zvieratami a 9 kariet s písmenami. Ide o najbežnejšie používané písmená anglickej abecedy (ktoré pokrývajú viac ako 60% písmen v typickom texte).

Sada s fialovými a modrými listami zahŕňa 13 kariet so zvieratami a 16 kariet s písmenami. Môžete ich postupne pridávať k základnej sade kariet, predstavovať tak nové písmena a zvieratá a spraviť hru zaujímavejšiu.

Počiatkové nastavenie:

Pomiešajte karty s písmenami a položte ich otočené nadol na stôl v tvare štvorca 3x3 alebo 4x4 (v závislosti od verzie hry, ktorú ste si vybrali).

Pomiešajte karty so zvieratami z príslušnej kartovej sady a položte ich vedľa rozmiestnených kariet s písmenami (obr. 2).



obr. 2

Cieľ hry

Hra pozostáva z niekoľkých kôl. V každom kole hráči súťažajú o jednu kartu so zvieratom, ktorá je vybraná z balíku kariet na začiatku každého kola. Cieľom hráčov je otočiť všetky písmená, ktoré tvoria názov zvierata. Hráč, ktorý otočí kartu s posledným písmenom zo slova, berie kartu so zvieratom, a tá sa stáva jeho trofejou.

Potom začína ďalšie kolo a hráči si vyberajú ďalšiu kartu so zvieratom z balíka. Hráč, ktorý získal viac kariet so zvieratami ako ostatní, je víťazom!

Hranie hry

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek.

Počas svojho ťahu hráč otočí jednu kartu s písmenom. Ak otočená karta neobsahuje písmeno, ktoré patrí do názvu zvierata, hráč ju položí späť na rovnaké miesto kde bola, smerom nadol. (Ostatní hráči si tak môžu zapamätať umiestnenie písmena, čo sa bude hodiť v ďalších kolách). Potom je na rade ďalší hráč.

Ak hráč otočí kartu s písmenom, ktoré sa nachádza v názve zvierata, nechá kartu otočenú a otáča ďalšiu kartu (obr. 3).

To znamená, že hráč otáča karty s písmenami až do momentu, kým neurobí chybu. Každá správne otočená karta ostáva otočená smerom nahor do konca kola. Keď hráč otočí poslednú kartu s písmenom z názvu zvierata (inými slovami, všetky karty s písmenami, ktoré tvoria názov zvierata, sú obrátené smerom nahor), berie kartu so zvieratom a končí kolo.

Následne by sa všetky karty s písmenami mali vrátiť do pôvodnej pozície smerom dole a zostať na rovnakom mieste ako v prvom kole. Z balíka sa vyberie ďalšia karta so zvieratom a začína nové kolo. Právo na prvý ťah získava hráč sediaci vedľa víťaza v smere hodinových ručičiek.



obr. 3

Koniec hry

Keď sa minú všetky karty so zvieratami z balíka, hráči si spočítajú svoje trofeje. Hráč s najvyšším počtom kariet so zvieratami vyhráva! V prípade rovnakého počtu kariet sa porovnáva počet písmen z názvu zvierat, ktoré títo hráči získali, a hráč s najvyšším počtom písmen vyhráva.



Náročnejšie varianty hry

- Karta so zvieratom sa zobrazuje iba na začiatku kola a potom sa obráti smerom nadol. Počas kola si hráči musia spomenúť, z akých písmen sa slovo skladá (môžu si povedať slovo pre seba a hláskovať).
- Ďalšia varianta: hráči musia otočiť karty s písmenami v poradí v akom sa v slove nachádzajú počnúc prvým písmenom.
- Môžete tiež pridať karty z ostatných sád.

* Napriek tomu, že karty obsahujú aj rastliny, pre zjednodušenie sme všetky karty nazvali karty so zvieratami.

Ďalšie verzie hry

1. Pexeso (5+)

V tejto hre musíte spárovať karty s písmenami (možnosť zvýšiť alebo znížiť úroveň obtiažnosti a dĺžky hry použitím od 6 do 26 párov). Karty sú uložené smerom nadol na stole. Hráč otáča dve karty, ak otočí dve rovnaké, získava pár.

Po tom ako hráč získa pár, hra môže pokračovať dvomi spôsobmi: 1) hráč má ďalší pokus a otáča ďalšie dve karty, 2) na rade je ďalší hráč. Pri hre s malými deťmi, keď nepoužívate veľa kariet, je lepšia možnosť dva (na rade je ďalší hráč), pri hre so staršími deťmi, s viac kartami, je vhodnejšia prvá možnosť (hráč má ďalší pokus).

Ak sa hráčovi nepodarí získať pár, otočí karty smerom nadol a na rade je ďalší hráč. Hráč s najvyšším počtom kariet vyháva.



3. Bingo (5+)

V tejto hre je potrebné vybrať si kartovú sadu na základe inštrukcií uvedených v základných pravidlách. Jeden zo starších hráčov preberie úlohu vodcu hry.

Každý hráč obdrží jednu alebo viac kariet so zvieratami a položí ich pred seba. Vodca hry zamieša karty s písmenami a postupne jednu po druhej ich ukazuje ostatným, pričom ich nahlas číta.

Keď si hráč všimne, že názov jeho karty so zvieratom obsahuje vymenované písmeno, musí čo najskôr zakričať «Mám to!». Ak má pravdu a bol najrýchlejší, získava kartu s písmenom. Ak hráč zakričí «Mám to!», ale sa pomýli a jeho zviera neobsahuje toto písmeno, musí dať jednu kartu s písmenom, ktorú predtým vyhral, späť do balíka.

Hra končí vtedy, keď vodca hry minie všetky karty s písmenami; hráč s najväčším počtom kariet s písmenami vyháva.

4. Napálený (8+)

V tejto hre budete potrebovať balík kariet s písmenami. Odložte všetky karty so spoluhláskami, ktoré sú označené modrými alebo fialovými listami, ale nemajú oranžové listy. To znamená, že balík pre túto hru bude obsahovať iba jednu kartu pre každú z najmenej používaných spoluhlások.

Takéto upravenie umožňuje rýchlejšiu tvorbu slov a robí hru zábavnejšou. Premiešajte karty s písmenami, položte balík smerom nadol do stredu stola. Hráči ich otáčajú, v smere hodinových ručičiek. Počas jednotlivých ťahov, každý hráč otočí vrchnú kartu a položí smerom nahor na stôl. Každá nasledujúca karta musí byť položená vedľa predchádzajúcej a všetky karty musia byť jasne viditeľné.

Hráč na ťahu môže byť «napálený», ak počas svojho ťahu (pred tým, než ďalší hráč položí ďalšiu kartu), jeden zo súperov, oznámi, že niektoré z kariet na stole môžu vytvoriť slovo (plnovýznamové podstatné meno v tvare jednotného čísla).

Ba čo viac, nezáleží na tom, či slovo obsahuje písmeno už zobrazené počas existujúceho ťahu, alebo či je vytvorené z písmenkových kariet, ktoré sú už na stole. Dôležité je, aby jeden z hráčov vytvoril slovo.

Keď niekto vykrične slovo, «napálený» hráč pozbiera všetky karty s písmenkami ako trestné karty a je rad na ďalšom hráčovi. Hra je na konci, ak v balíku nezostali žiadne karty a hráč s najmenším počtom kariet vyháva.

5. Truľo (8+ rokov)

Pri tejto hre potrebujete všetky karty s písmenami.

Hráči vyberajú slovo (ideálne 5 až 7 písmen dlhé) a vyhlásujú ho tak, že karty uložia na stôl. Zvyšné karty sa premiešajú a každý hráč si vyberie 5 kariet. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek.

Počas ťahu hráč môže pridať jedno písmeno k slovu, ktoré je na stole, a vytvoriť tak nové slovo (plnovýznamové podstatné meno v jednotnom čísle). Slovo môže byť vyskladané v rôznych smeroch, okrem diagonály.

Počet písmen použitých na vytvorenie nového slova sa rovná počtu bodov, ktoré hráč v danom kole získava. Potom si hráč vyberie ďalšiu kartu z kopy, tak aby mal stále na ruke 5 kariet, a na rade je ďalší hráč.

Pokiaľ hráč nemôže vytvoriť nové slovo, môže svoj ťah vynechať. Namiesto toho má možnosť vyradiť jednu so svojich kariet s písmenami a nahradiť ju novou.

Hra je na konci, keď sa minie kopa kariet s písmenami a žiadny z hráčov nedokáže vytvoriť nové slovo. Hráč s najvyšším počtom bodov vyháva.



Preklad názvov

ANT ['xnt]	mravec	JAY [dZe]	sojka	RAVEN ['reiv(q)n]	havran
ALOE ['xlu]	aloe	JERBOA [dZE:'bqVq]	tarbík	RAT [rxt]	potkan
CAVY ['kxvi]	morča	LION ['laiqn]	lev	ROSE [roVz]	ruža
CRAB [krxb]	krab	LYNX [liNks]	rys	ROE [rqu]	ikry
ELK [elk]	los	LIZARD ['lizqd]	jašterica	SEAL ['si:l]	tuleň
EMU ['i:mju:]	emu	MAGPIE ['mɔ:gpai]	straka	SNAIL [sneil]	slimák
FLY [flai]	mucha	OUZEL ['u:z(q)l]	drozd	SQUID [skwid]	kalamár
FOX [fPks]	líška	PIG [pig]	prasa	WHALE [weil]	veľryba
HAWK [h0:k]	jastrab	QUAIL [kweil]	prepelica		



Viac vzdelávacích hier –
www.thebrainyband.sk

V2.1 2017 SVK