ZOOLPHABET ENGLISH

CZ

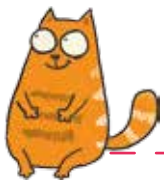
Pravidla hry

Počet hráčů: 2–5
Věk: 5+, 8+
(V závislosti na variantě hry)
Čas: 10–20 minut

Video instrukce:
www.thebrainyband.com

Učení se anglické abecedy je snadné! Aby si děti si mohli zahrát hru Zoolphabet, nemusí ještě znát písmena — tato dovednost přichází přirozeně jako důsledek hraní hry.

Nicméně i děti, které již písmena znají, si tuto hru užijí. V jejich případě hra rozvíjí paměť a schopnost hláskovat.



Obsah:

- 26 karet se zvířaty* a jejich anglickými názvy
- 70 karet s písmeny (26 barevně označených karet pro základní verzi hry, zbylé karty pro další verze hry)
- 2 kontrolní karty
- Ilustrovaná pravidla hry

Zoolphabet: základní pravidla (věk 5+)

Příprava:

Na začátku je třeba vybrat si jednu ze tří karetních sad. Způsob, jakým jsou sady karet sestaveny, zaručuje optimální počet karet pro danou verzi hry, stejně jako přítomnost všech písmen abecedy.

Pro výběr sady použijte označení kartiček různými barvami listů vytištěných v pravém dolním rohu karet s písmeny a karet se zvířaty (viz obr. 1). Aby byl proces výběru jednodušší, použijte kontrolní kartu, která obsahuje seznam všech písmen a zvířat uspořádaných do skupin pro každou verzi hry.

obr. 1

Karetní sada s oranžovými listy je určena pro nejjednodušší verzi hry. Ta obsahuje 8 karet se zvířaty a 9 karet s písmeny. Jde o nejběžnější používané písmena anglické abecedy (která pokrývají více než 60% písmen v typickém textu).

Sada s fialovými a modrými listy zahrnuje 13 karet se zvířaty a 16 karet s písmeny. Můžete je postupně přidávat k základní sadě karet, představovat tak nová písmena a zvířata a udělat hru zajímavější.

Počáteční nastavení:

Zamíchejte karty s písmeny a položte je otočené dolů na stůl ve tvaru čtverce 3x3 nebo 4x4 (v závislosti na verzi hry, kterou jste si vybrali).

Zamíchejte karty se zvířaty z příslušné karetní sady a položte je vedle rozmístěných karet s písmeny (obr. 2).

obr. 2

Cíl hry

Hra sestává z několika kol. V každém kole hráči soutěží o jednu kartu se zvířetem, která je vybrána z balíku karet na začátku každého kola. Cílem hráčů je otočit všechna písmena, které tvoří název zvířete. Hráč, který otočí kartu s posledním písmenem ze slova, bere kartu se zvířetem, a ta se stává jeho trofejí.

Pak začíná další kolo a hráči si vybírají další kartu se zvířetem z balíku. Hráč, který získal více karet se zvířaty jako ostatní, je vítězem!

Hraní hry

Hráči se střídají ve směru hodinkových ručiček.
Během svého tahu hráč otočí jednu kartu s písmenem. Pokud otočená karta neobsahuje písmeno, které patří do názvu zvířete, hráč ji položí zpět na stejné místo kde byla, směrem dolů. (Ostatní hráči si tak mohou zapamatovat umístění písmene, co se bude hodit v dalších kolech). Pak je na řadě další hráč.

Pokud hráč otočí kartu s písmenem, které se nachází v názvu zvířete, nechá kartu otočenou a otáčí další kartu (obr. 3).

obr. 3

To znamená, že hráč otáčí karty s písmeny až do momentu, dokud neudělá chybu. Každá správně otočená karta zůstává otočena směrem vzhůru do konce kola. Když hráč otočí poslední kartu s písmenem z názvu zvířete (jinými slovy, všechny karty s písmeny, které tvoří název zvířete, jsou obrácené směrem nahoru), bere kartu se zvířetem a končí kolo.

Následně by se všechny karty s písmeny měly vrátit do původní pozice směrem dolů a zůstat na stejném místě jako v prvním kole. Z balíku se vybere další karta se zvířetem a začíná nové kolo. Právo na první tah získává hráč sedící vedle vítěze ve směru hodinových ručiček.

Konec hry

Když se utratí všechny karty se zvířaty z balíku, hráči si spočítají své trofeje. Hráč s nejvyšším počtem karet se zvířaty vyhrává! V případě stejného počtu karet se porovnává počet písmen z názvů zvířat, které tito hráči získali, a hráč s nejvyšším počtem písmen vyhrává.

Náročnější varianty hry

- Karta se zvířetem se zobrazuje pouze na začátku kola a pak se obrátí směrem dolů. Během kola si hráči musí vzpomenout, z jakých písmen se slovo skládá (mohou si říci slovo pro sebe a hláskovat).
- Další varianta: hráči musí otočit karty s písmeny v pořadí v jakém se v slově nacházejí počínaje prvním písmenem.
- Můžete také přidat karty z ostatních sad.

* Přestože karty obsahují i rostliny, pro zjednodušení jsme všechny karty nazvali karty se zvířaty.

Další verze hry

1. Pexeso (5+)

V této hře musíte spárovat karty s písmeny (možnost zvýšit nebo snížit úroveň obtížnosti a délky hry použitím od 6 do 26 párů). Karty jsou uloženy směrem dolů na stole. Hráč otáčí dvě karty, pokud otočí dvě stejné, získává pár.

Po tom jak hráč získá pár, hra může pokračovat dvěma způsoby:

1) hráč má další pokus a otáčí další dvě karty, 2) na řadě je další hráč. Při hře s malými dětmi, když nepoužíváte hodně karet, je lepší možnost dva (na řadě je další hráč), při hře se staršími dětmi, s více kartami, je vhodnější první možnost (hráč má další pokus).

Pokud se hráči nepodaří získat pár, otočí karty směrem dolů a na řadě je další hráč. Hráč s nejvyšším počtem karet vyhrává.

3. Bingo (5+)

V této hře je třeba vybrat si karetní sadu na základě instrukcí uvedených v základních pravidlech. Jeden ze starších hráčů přebere roli vůdce hry. Každý hráč obdrží jednu nebo více karet se zvířaty a položí je před sebe. Vůdce hry zamíchá karty s písmeny a postupně jednu po druhé je ukazuje ostatním, přičemž je nahlas čte.

Když si hráč všimne, že název jeho karty se zvířetem obsahuje vyjmenované písmeno, musí co nejdříve zakřičet «Mám to!». Pokud má pravdu a byl nejrychlejší, získává kartu s písmenem.

Pokud hráč zakřičí «Mám to!», ale splete se a jeho zvíře neobsahuje toto písmeno, musí dát jednu kartu s písmenem, kterou předtím vyhrál, zpět do balíčku. Hra končí tehdy, když vůdce hry mine všechny karty s písmeny; hráč s největším počtem karet s písmeny vyhrává.

4. Napálený (8+)

V této hře budete potřebovat balík karet s písmeny. Odložte všechny karty se souhláskami, které jsou označeny modrými nebo fialovými listy, ale nemají oranžové listy. To znamená, že balík pro tuto hru bude obsahovat pouze jednu kartu pro každou, z nejméně používaných souhlásek.

Takové upravení umožňuje rychlejší tvorbu slov a dělá hru zábavnější. Promíchejte karty s písmeny, položte balík směrem dolů do středu stolu. Hráči je otáčejí ve směru hodinových ručiček. Během jednotlivých tahů, každý hráč otočí vrchní kartu a položí směrem vzhůru na stůl. Každá následující karta musí být položena vedle předchozí a všechny karty musí být jasně viditelné.

Hráč na tahu může být «napálený», pokud během svého tahu (před tím, než další hráč položí další kartu), jeden ze soupeřů oznámí, že některé z karet na stole mohou vytvořit slovo (plnovýznamové podstatné jméno ve tvaru jednotného čísla).

Ba co víc, nezáleží na tom, zda slovo obsahuje písmeno už zobrazené během existujícího tahu, nebo zda je vytvořeno z písmenkových karet, které jsou již na stole. Důležité je, aby jeden z hráčů vytvořil slovo.

Když někdo vykřikne slovo, «napálený» hráč posbírá všechny karty s písmenky jako trestné karty a je řada na dalším hráči. Hra je u konce, jestliže v balíku nezůstaly žádné karty a hráč s nejmenším počtem karet vyhrává.

5. Hlupák (8+ let)

Při této hře potřebujete všechny karty s písmeny.

Hráči vybírají slovo (ideálně 5 až 7 písmen dlouhé) a vyhláskují ho tak, že karty uloží na stůl. Zbývající karty se promíchají a každý hráč si vybere 5 karet. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.

Během tahu hráč může přidat jedno písmeno ke slovu, které je na stole, a vytvořit tak nové slovo (Plnovýznamová podstatné jméno v jednotném čísle). Slovo může být vyskládáno v různých směrech, kromě diagonály.

Počet písmen použitých použitých v novém slově se rovná počtu bodů, které hráč v daném kole získává. Potom si hráč vybere další kartu z kopy, tak aby měl stále na ruce 5 karet, a na řadě je další hráč.

Pokud hráč nemůže vytvořit nové slovo, může svůj tah vynechat. Namísto toho má možnost vyřadit jednu se svých karet s písmeny a nahradit ji novou.

Hra je u konce, když dojde hromádka karet s písmeny a žádný z hráčů nedokáže vytvořit nové slovo. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Překlad názvů

ANT	[´ænt]	MRAVENEC	JAY	[dʒei]	SOJKA	RAVEN	[´reiv(ə)n]	HAVRAN
ALOE	[´æləu]	ALOE	JERBOA	[dʒɜ:´bəvə]	FRČEK ČTYŘPRSTÝ	RAT	[ræt]	KRYSA
CAVY	[´kævi]	MORČE	LION	[´laiən]	LEV	ROSE	[rouz]	RŮŽE
CRAB	[kræb]	KRAB	LYNX	[liŋks]	RYS	ROE	[rəu]	JIKRY
ELK	[elk]	LOS	LIZARD	[´lizəd]	JEŠTĚRKA	SEAL	[´si:l]	TULEŇ
EMU	[´i:mju:]	EMU	MAGPIE	[´mægpai]	STRAKA	SNAIL	[sneil]	SLIMÁK
FLY	[flai]	MOUCHA	OUZEL	[´u:z(ə)l]	KOS	SQUID	[skwid]	OLIHEŇ
FOX	[fɒks]	LIŠKA	PIG	[pig]	PRASE	WHALE	[weil]	VELRYBA
HAWK	[hɔ:k]	JESTŘÁB	QUAIL	[kweil]	KŘEPELKA			

Více vzdělávacích her —
www.thebrainyband.cz