

Vzdelávacia spoločenská hra

MAGICKÉ PÍSMENKÁ

(1 hracia kocka, 4 hracie figúrky, 4 žetóny)

V hre sa nevyhadzuje a je možné použiť namiesto figúrok aj rôzne malé postavičky.

ZAČIATOK HRY :

Pred začatím hry každý hráč postaví svoju figúrku na políčko **START 1** a na ľubovoľný papier (každý hráč má svoj papier), si napíše vymyslené súťažné slovo. Pod každé písmenko si vyznačí bodku. Napríklad slovo **B Á B I K A**

.

Súťažné slovo si každý určí sám, alebo to môže byť po vzájomnej dohode rovnaké slovo pre všetkých hráčov. Pri výučbe písmeniek abecedy slová zapisujú tí, ktorí už písať vedia. Na každé políčko **JOKER** sa umiestni **1 žetón**.

Hracia plocha je zložená z dvoch dráh (okruhov).

Vonkajšiu dráhu (START 1) tvoria spoluhlásky, znamienka a políčka :

START 1 – Tu začína hra. Ak na ňom figúrka v priebehu hry zastaví, hráč hádže kockou znova (na políčku sa v priebehu hry nestojí).

PÍSMENKOVÉ, ZNAMIENKOVÉ - Ak na ňom figúrka v priebehu hry zastaví a ak to písmenko alebo znamienko/ka hráč vo svojom slove - **má**, dané písmenko alebo znamienko/ka zapíše na vyznačenú bodku pod ním (ak sa vyskytuje rovnaké písmenko viackrát v danom slove, zapíše sa naraz), alebo všetky znamienka a hádže kockou opäť. Napr. : **B Á B I K A**

B . B . . .

- **nemá**, ide ďalší hráč.

JOKER - **a)** Ak je na políčku žetón, tak má hráč, ktorý tu zastaví dve možnosti:

1. Žetón ponechá na mieste a zapíše si jedno ľubovoľné písmenko (rovnaké aj viackrát vo svojom slove), alebo všetky znamienka a hádže kockou opäť.
2. Žetón si zoberie (použije ho neskôr na chýbajúce písmenko alebo znamienko/ka. Môže mať odložených aj viac žetónov) a hádže kockou opäť.

-b) Ak je políčko bez žetónu, ide ďalší hráč.

ZVÝHODŇOVACIE fialové - Ak na ňom figúrka v priebehu hry zastaví, môže ju hráč presunúť (teleportovať 😊) na ľubovoľné fialové políčko - čo najbližšie k písmenku, ktoré potrebuje a ide ďalší hráč.

ZNAMIENKOVÉ - Ak na ňom figúrka v priebehu hry zastaví a hráč **má** vo svojom slove znamienko/ka, tak ich všetky zaznačí a hádže kockou znova.

-Ak vo svojom slove znamienko/ka **nemá**, tak pokračuje ďalší hráč.

STOP – hráč vynechá jedno kolo.

Po zapísaní všetkých spoluhlások a znamienok (žetóny vrátene na miesto), presunie hráč svoju figúrku na políčko **START 2** a hádže kockou opäť.

Vnútornú dráhu (START 2) tvoria samohlásky a políčka: START 2, PÍSMENKOVÉ, STOP a políčka ZVÝHODŇOVACIE modré (platí to isté ako na vonkajšej dráhe).

Vyhráva hráč, ktorý má ako prvý zapísané všetky písmenká, znamienka na bodkách pod súťažným slovom 😊.