



Cieľ hry

Pomocou písmenkovej kartičky a ilustrovanej karty hráči hľadajú slová, ktoré začínajú na dané písmeno.

Hra rozvíja

Slovnú zásobu, jazykové schopnosti, pozornosť, rýchle reakcie a logické myslenie.

Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje 1 figúrku čarodejnice Uxa (červená), 1 figúrku čarodeja Pima (modrá), 10 ilustrovaných kariet s rôznymi predmetmi, 26 kariet s písmenami abecedy, 3 prázdne kartičky na doplnenie vlastných písmen, 4 karty cesty a 1 cieľová karta s kotlom.

Karty cesty a cieľovú kartu s kotlom si rozložíte do línie. Figúrky čarodejnice a čarodeja dajte položiť pred prú kartu cesty. Zamiešajte ilustrované karty (s predmetmi) a položte ich lícom nadol. Zamiešajte aj písmenkové karty a položte ich vedľa ako druhý balíček. Prázdne karty si môžeme nechať na doplnenie vlastných písmen (napr. Ľ, Č, Š...).

Tip pre jednoduchší začiatok: Môžeme vyradiť z hry náročnejšie písmená ako X, Q, Y, W.

Pravidlá hry

Hráči sa striedajú. Hru začína najmladší hráč. Hráč si potiahne jednu kartu z oboch balíčkov (1 ilustrovanú kartu a 1 písmenkovú kartu) a položí ich vedľa seba do stredu stola, tak aby ich videl aj druhý hráč. Potom obaja hráči naraz hľadajú na obrázku niečo, čo sa začína na dané písmeno. Kto nájde slovo ako prvý a povie ho nahlas, vyhráva kolo a posunie svoju figúrku o jedno políčko vpred.



Nie je dovolené vymýšľať mená alebo priezviská, okrem známych rozprávkových postáv ako napr. Janko, Marienka, Dracula...

Príklad predmetov na karte:



Ak nikto nič nenájde, kolo sa končí bez pohybu figúrky. Použité karty sa odložia (písmenková mimo hry, obrázková späť na spodok balíčka). V ďalšom kole začína druhý hráč.

Záver hry

Hra končí ak sa jeden z hráčov dostane so svojou figúrkou na koniec cesty ako prvý a v tom prípade vyhráva hru.

Tip na zábavnejšie hranie

Pre viac možností, môžete naraz otočiť dve karty ilustrované karty s predmetmi a hľadať na oboch súčasne. Po piatich kolách môžeme balíček kariet znova zamiešať.

Pre väčšiu zábavu, namiesto jednoduchého pomenovania slova môžeme povedať čarovnú formulku, napr.:

- „Abrakadabra a simsalabim, netopier je z teba, Pim!“
- Alebo: „Čary-mary, čajová lyžička – nech sa Ux premení na draka!“

Kooperatívny variant: Spoločne proti čarodejovi!

Všetci hráči sa spoja a hrajú ako čarodejnice Ux, čarodej Pim sa pohybuje sám. V ťahu sa hráči striedajú po jednom. Prvý hráč otočí obrázkovú aj písmenkovú kartu a sám hľadá vhodné slovo. Ak nájde Ux sa posunie dopredu. Ak nie Pim sa posunie dopredu. Potom je na rade ďalší hráč. Hra končí, keď niektorá figúrka dorazí do cieľa. Vyhráva tá strana, ktorá sa tam dostala prvá.

Tento variant sa dá hrať aj sólo! Dieťa hrá ako Ux – ak nájde slovo, posunie sa dopredu, ak nie, posunie sa Pim.



Cíl hry

Pomocí karty s písmeny a ilustrované karty hráči hledají slova začínající na dané písmeno.

Hra rozvíjí

Slovní zásoba, jazykové dovednosti, pozornost, rychlé reakce a logické myšlení.

Obsah balení a příprava

Hra obsahuje 1 figurku čarodějnice Uxy (červená), 1 figurku čaroděje Pima (modrá), 10 ilustrovaných karet s různými předměty, 26 karet s písmeny abecedy, 3 prázdné karty k doplnění vlastních písmen, 4 karty cesty a 1 kartu cíle s kotlíkem.

Seřadte karty trasy a kartu cíle s kotlíkem. Umístěte figurky čarodějky a čaroděje před první kartu cesty. Zamíchejte ilustrované karty (s předměty) a položte je lícem dolů. Zamíchejte také karty s písmeny a položte je vedle sebe jako druhý balíček. Prázdné karty si můžeme ponechat pro doplnění vlastních písmen (např. L, C, S...).

Tip pro snazší začátek: ze hry můžeme vyloučit obtížnější písmena jako X, Q, Y, W.

Pravidla hry

Hráči se střídají. Hru začíná nejmladší hráč. Ten si z obou balíčků vytáhne kartu (1 kartu s ilustrací a 1 kartu s písmenem) a položí je vedle sebe doprostřed stolu tak, aby je viděl i druhý hráč. Poté oba hráči současně hledají na obrázku něco, co začíná na dané písmeno. Kdo slovo najde jako první a řekne ho nahlas, vyhrává kolo a posune svou figurku o jedno políčko vpřed.



Není dovoleno vymýšlet jména nebo příjmení, s výjimkou známých pohádkových postav, jako je Jeníček, Mařenka, Drákula...

Příklad předmětů na kartě:



Pokud nikdo nic nenajde, kolo končí bez pohybu figurky. Použité karty jsou vyřazeny (karty s písmeny ze hry, karty s obrázky zpět na dno balíčku). Další kolo začíná druhý hráč.

Závěr hry

Hra končí ak sa jeden z hráčov dostane so svojou figurkou na koniec cesty ako prvý a v tom prípade vyhráva hru.

Tip pro zábavnější hraní

Chcete-li mít více možností, můžete otočit dvě karty s ilustrovanými předměty najednou a hledat na obou současně. Po pěti kolech můžeme balíček karet opět zamíchat. Pro větší zábavu můžeme místo prostého pojmenování slova říci kouzelnou formuli, např.:

- „Abrakadabra a simsalabim, netopýr je z tebe, Pime!“
- Nebo: „Chary-mary, lžičko - ať se Ux promění v draka!“

Kooperativní varianta: společně proti čaroději!

Všichni hráči se spojí a hrají za čarodějkou Ux, čaroděj Pim se pohybuje sám. Hráči se během tahu střídají po jednom. První hráč otočí kartu s obrázkem i kartou s písmenem a sám hledá vhodné slovo. Pokud najde Ux, postupuje dál. Pokud ne, postupuje vpřed Pim. Pak je na řadě další hráč. Hra končí, když některá figurka dosáhne cíle. Vyhrává strana, která se tam dostane jako první.

Tuto variantu lze hrát i sólo! Dítě hraje jako Ux - pokud najde slovo, postupuje vpřed, pokud ne, postupuje Pim.

