

Az angol nyelvű junior Szókereső játék segítségével a gyerekek játék közben fejleszthetik angol szókincsüket, megfigyelő- és olvasási készségüket. Minta felismerés és képek alapján szóalkotási feladatok segítik az angol nyelvű olvasási és íráskészség fejlesztését. A magánhangzók piros színnel jelöltek, így könnyű megkülönböztetni őket a mássalhangzóktól.

A gyermek fejlettségi szintének megfelelően 3 szinten lehet játszani a játékot:

- Kék lap – a gyerekek a képeket keresik
- Piros lap – angol szavakat kell keresni a képek alapján
- Zöld lap – a lapon lévő betűk segítségével kell szavakat kirakni

#### ● A játék célja

Találj meg és jelölj saját színű zsetonoddal meg minél több képet vagy szót. A játékot az nyeri meg, akinek a játék végén a legtöbb zsetonja van a táblán.

#### ● Előkészületek

A játéktáblát tegyék az asztal közepére.

Döntsék el, hogy melyik fajta játékot szeretnék játszani. Vegyék ki a piros játéktábla alából a kék gyűrűt és az átlátszó korongot. A kiválasztott játéklapot tegyék a felfordított átlátszó korongba (azzal a felével lefelé, amellyel játszani szeretnék). Ügyeljenek rá, hogy az átlátszó lapon lévő lyukak a papírlap karikáira essenek (2. kép). Fordítsátok meg az átlátszó korongot a lappal együtt, és tegyék a piros játéktáblára, a kék gyűrűt úgy egyétek a korongra, hogy a lap szélén lévő színes rész legyen a gyűrű kivágott részénél (3. kép).

Minden játékos válasszon magának egy szint, és a megfelelő színű zsetonokat tegye maga elé.

#### ● Indulhat a játék

A legfiatalabb játékos kezd, az óramutató járásával megegyező irányban elforgatja a korongot, amíg az első szó vagy kép meg nem jelenik a kék gyűrűn lévő lyukon. A szabályok színénként eltérők:

**Kék színű lap képekkel:** A játékos felsorolja balról jobbra a korong szélén lévő gyümölcsöket. A táblán meg kell keresni a gyümölcsöket ugyanilyen sorrendben, vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, akár visszafelé is, de mindig egyenes vonalban (5. kép). Több helyes megoldás is lehet. Az a játékos, aki elsőként mondja: **Megtaláltam!**, lerakhatja zsetonjait a képekre.

**Piros lap betűkkel és képekkel:** A játékos hangosan felolvassa a szót. A képekhez tartozó szavakat mindig balról jobbra, fentről lefelé vagy átlósan egy vonalban kell megtalálni a táblán (4. kép). Az a játékos, aki elsőként mondja: **Megtaláltam!**, lerakhatja zsetonjait a betűkre és a képre is.

**Zöld lap betűkkel:** A játékos hangosan felolvassa a szót. A szavakat mindig balról jobbra, fentről lefelé vagy átlósan egy vonalban kell megtalálni a táblán (4. kép). Az a játékos, aki elsőként mondja: „Megtaláltam!”, lerakhatja zsetonjait a betűkre.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után, és fedhetik fel a kék gyűrű alatt az újabb szavakat egészen addig, míg az összes szót meg nem keresik a táblán, és a kék gyűrűn lévő kivágás vissza nem ér a színes részhez.

A korong forog, ezért a játékosok mindig más szögből látják a táblát. Ne aggódj, ha az első körben a tábla nem feléd fordul. Ahogy halad előre a játék, mindenkire sor kerül, hogy szemből lássa a táblát.

Ha egy játékos azt mondja: „Megtaláltam!”, de mégsem tudja azonnal kirakni a megfelelő szót, akkor át kell adnia egy társának a lehetőséget a zsetonok lerakására.

#### ● Egymást keresztező szavak

Abban az esetben, ha egy újonnan talált szóhoz vagy képsorhoz olyan betűt vagy képet kell felhasználni, amelyiken már van egy zseton, akkor a korábban lerakott zsetont fel kell venni, és a játékos a sajátját rakhatja a helyére.

#### ● A játék vége

A játék akkor ér véget, ha minden szót megtaláltak, vagy ha egy játékosnak elfogyott az összes zsetonja. A játékot az nyeri meg, akinek a játék végén a legtöbb zsetonja van a játéktáblán.

#### ● Új játék

Mindenki vegye le a zsetonjait a tábláról. Emeljék le a kék gyűrűt és az átlátszó lapot a tábláról, és tegyék egy másik felaványlapot a táblára!



62355 2

Made in China  
© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem

Dino Toys

K Piškovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
www.mojedino.cz

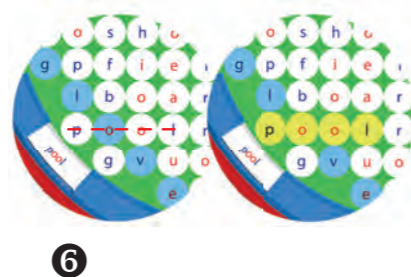
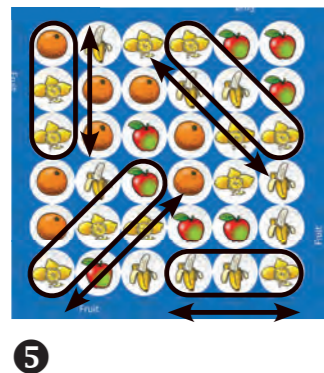
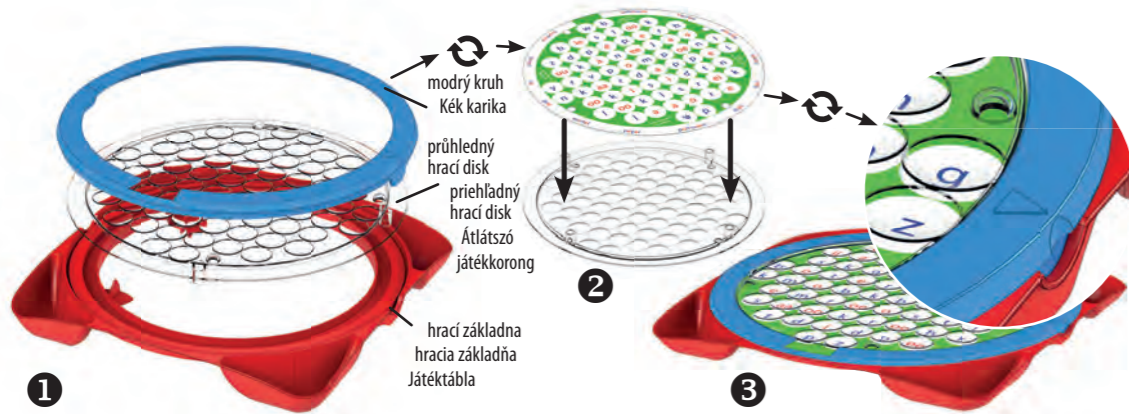


# OSMISMĚRKY

OSEMSMEROVKY • SZÓKERESŐ

## Junior English





#### CZ Obsah

- 3 oboustranné modré hrací šablony s obrázky
- 3 oboustranné červené hrací šablony s obrázkovou nápovědou
- 3 oboustranné zelené hrací šablony se slovy
- 1 hrací deska
- 1 modrý kruh
- 1 průhledný hrací disk
- Značkovací žetony (35 červených, 35 zelených, 35 žlutých, 35 modrých)
- 1 pravidla

#### SK Obsah

- 3 obojstranné modré hracie šablóny s obrázkami
- 3 obojstranné červené hracie šablóny s obrázkovou nápovedou
- 3 obojstranné zelené hracie šablóny sa slovami
- 1 hracia základňa
- 1 modrý kruh
- 1 priehľadný hrací disk
- Značkovacie žetóny (35 červených, 35 zelených, 35 žltých, 35 modrých)
- 1 pravidlá

#### HU A doboz tartalma

- 3 db kék színű kétoldalas lap képekkel
- 3 db piros színű kétoldalas lap képekkel és betűkkel
- 3 db zöld színű kétoldalas lap betűkkel
- Játéktábla alaplapp
- Kék gyűrű
- Átlátszó korong
- Jelölő korongok (35 db piros, 35 db kék, 35 db sárga, 35 db kék)
- Játékszabály

S hrou Osmisměrky Junior English se děti zábavnou formou učí anglická slovíčka, procvičují postřeh a čtenářské dovednosti. Rozpoznávání vzorů a anglických slov odpovídajících obrázkům pomáhá rozvíjet a procvičovat čtení a psaní angličtiny. Samohlásky jsou výtlačeny červeně, takže je děti snadno odliší od souhlásek.

Hry jsou rozdělené do tří úrovní v závislosti na pokročilosti:

- Modře jsou označeny osmisměrky, kde děti vyhledávají stejné obrázky
- Červeně osmisměrky, kde se hledají k obrázkům anglická slova
- Zeleně osmisměrky obsahující pouze anglická slova

#### ● Cíl hry

Najdi co nejvíce slov nebo obrázků a označ je žetony své barvy. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem žetonů na hrací desce!

#### ● Příprava

Hru položte doprostřed stolu.

Zvolte hrací šablonu, se kterou chcete hrát. Sejměte modrý kruh a průhledný disk z červené hrací základny, položte průhledný disk na stůl lícovou stranou dopod a poté vybranou hrací šablonu na disk dospod stranou, kterou chcete hrát. Výstupky herní základny by měly zapadnout do otvorů v šabloně (viz obr. 2). Průhledný disk s vloženou herní šablonou otočte lícovou stranou nahoru a umístěte jej na červenou hrací základnu, poté správně nasadte modrý kruh (viz obr. 3)

Každý hráč si vybere barvu a používá příslušné značkovací žetony.

#### ● Průběh hry

Začíná nejmladší hráč pootočením hracího disku ve směru hodinových ručiček, aby se objevilo v okénku modrého kruhu první slovo nebo obrázek. Každý druh osmisměrky má jiná pravidla:

**Modrá obrázková osmisměrka:** Hráč řekne nahlas název vzoru zleva doprava. Série obrázků může být skrytá ve všech směrech: vslélem, vodorovně, šikmém nebo i opačném směru a obrázky jsou vždy v přímé linii (viz obr. 5). Někdy je více správných odpovědí. Hráč, který první objeví tři obrázky ve správném pořadí, zakřičí **Mám!** Poté hráč ukáže správnou odpověď a položí žetony své barvy na objevené obrázky.

**Červená osmisměrka s obrázkovou nápovědou:** Hráč přečte nahlas slovo. Obrázky a slova jsou ukryty pouze směrem zleva doprava, shora dolů nebo úhlopříčně a vždy v přímé linii (viz obr. 4). První hráč, který objeví slovo, zakřičí **Mám!** Poté ukáže na odpověď a položí žetony své barvy na obrázek i slovo.

**Zelená osmisměrka se slovy:** Hráč přečte nahlas slovo. Slova jsou ukryta pouze směrem zleva doprava, shora dolů nebo úhlopříčně a vždy v přímé linii (viz obr. 4). První hráč, který objeví slovo, zakřičí **Mám!** Poté ukáže na odpověď a položí žetony své barvy na slovo.

Hra postupuje ve směru hodinových ručiček a další hráč otáčí hracím diskem a odkrývá další slovo nebo obrázek, dokud nejsou všechna slova nebo obrázky nalezeny a v mezeře je opět vidět barevné políčko.

Protože se disk otáčí, hráči vidí hrací desku v průběhu hry z různých úhlů. Nemusíte se však obávat, protože poté, co se disk otočí kolem dokola, mají hráči desku prohlédnutou ze všech úhlů, takže šance všech jsou v průběhu hry vyrovnané.

Pokud hráč zakřičí **Mám!** a nedokáže okamžitě ukázat na slovo nebo vzor, ztrácí možnost hry v tomto kole a šanci dostává jiný hráč, který slovo vidí.

#### ● Kríží se slova nebo obrázky

Pokud jsou některá písmena nebo obrázky nově nalezeného slova nebo vzoru již označena barevným žetonem, je tento žeton nahrazen žetonem hráče, který objevil nové slovo nebo vzor (viz obr. 6).

#### ● Konec hry

Hra končí, jakmile jsou všechna slova objevena nebo pokud některý z hráčů vyčerpá zásobu žetonů. Vítězí hráč, který má na konci hry na hracím disku umístěn nejvyšší počet žetonů své barvy.

#### ● Nová hra

Odstraňte z hrací desky všechny žetony. Sejměte modrý kruh a průhledný hrací disk. Vyměňte hrací šablonu a hra může začít znovu!



S hrou Osemšmerovky Junior English sa deti zábavnou formou učia anglické slovíčka, precvičujú postřeh a čitateľské zručnosti. Rozpoznávanie vzorov a anglických slov zodpovedajúcich obrázkom pomáha rozvíjať a precvičovať čítanie a písanie angličtiny. Samohlásky sú vytlačené červenou farbou, takže ich deti ľahko odlišia od spoluhlások.

Hry sú rozdelené do troch úrovní v závislosti na pokročilosti:

- Modrou sú označené osemšmerovky, kde deti vyhledávajú rovnaké obrázky
- Červenou osemšmerovky, kde sa hľadajú k obrázkom anglické slová
- Zelenou osemšmerovky obsahujúce iba anglické slová

#### ● Cieľ hry

Najdi čo najviac slov alebo obrázkov a označ ich žetonmi svojej farby. Vyhráva hráč s najvyšším počtom žetonov na hracej doske!

#### ● Príprava

Hru položte do stredu stola.

Zvoľte hraciu šablónu, s ktorou chcete hrať. Zložte modrý kruh a priehľadný disk z červenej hracej základne, položte priehľadný disk na stôl lícovú stranou zospodu, a potom vybranú hraciu šablónu na disk naspodok stranou, ktorú chcete hrať. Výstupky hernej základne by mali zapadnúť do otvorov v šablóne (viď obr. 2). Priehľadný disk s vloženou hernou šablónou otočte lícovú stranou nahor a umiestnite ho na červenú hraciu základňu, potom správne nasadte modrý kruh (viď obr. 3)

Každý hráč si vyberie farbu a používa príslušné značkovacie žetony.

#### ● Priebeh hry

Začína najmladší hráč pootočením hracieho disku v smere hodinových ručičiek, aby sa objavilo v okienku modrého kruhu prvé slovo alebo obrázok. Každý druh osemšmerovky má iné pravidlá:

**Modrá obrázková osemšmerovka:** Hráč povie nahlas názov vzoru zľava doprava. Séria obrázkov môže byť skrytá vo všetkých smeroch: zvislom, vodorovnom, šikmom alebo aj opačnom smere a obrázky sú vždy v priamej linii (viď obr. 5). Niekedy je viac správnych odpovedí. Hráč, ktorý prvý objaví tri obrázky v správnom poradí, zakřičí **Mám!** Potom hráč ukáže správnú odpoveď a položí žetony svojej farby na objavené obrázky.

**Červená osemšmerovka s obrázkovou nápovedou:** Hráč prečíta nahlas slovo. Obrázky a slová sú ukryté iba smerom zľava doprava, zhora nadol alebo uhlopriečne a vždy v priamej linii (viď obr. 4). Prvý hráč, ktorý objaví slovo, zakřičí **Mám!** Potom ukáže na odpoveď a položí žetony svojej farby na obrázok aj slovo.

**Zelená osemšmerovka sa slovami:** Hráč prečíta nahlas slovo. Slová sú ukryté iba smerom zľava doprava, zhora nadol alebo uhlopriečne a vždy v priamej linii (viď obr. 4). Prvý hráč, ktorý objaví slovo, zakřičí **Mám!** Potom ukáže na odpoveď a položí žetony svojej farby na slovo.

Hra postupuje v smere hodinových ručičiek a ďalší hráč otáča hracím diskom a odkrýva ďalšie slovo alebo obrázok, kým nie sú všetky slová alebo obrázky nájdené a v medzere je opäť vidieť farebné políčko.

Pretože sa disk otáča, hráči vidia hraciu desku v priebehu hry z rôznych uhlov. Nemusíte sa však obávať, pretože potom, čo sa disk otočí dookola, majú hráči dosku prehľadnutú zo všetkých uhlov, takže šance všetkých sú v priebehu hry vyrovnané.

Ak hráč zakřičí **Mám!** a nedokáže okamžite ukázať na slovo alebo vzor, stráca možnosť hry v tomto kole a šancu dostáva iný hráč, ktorý slovo vidí.

#### ● Krížiace sa slová alebo obrázky

Pokud jsou některá písmena nebo obrázky nově nalezeného slova nebo vzoru již označena barevným žetonem, je tento žeton nahrazen žetonem hráče, který objevil nové slovo nebo vzor (viz obr. 6).

#### ● Konec hry

Hra končí, hned ako sú všetky slová objavené alebo ak niektorý z hráčov vyčerpá zásobu žetonov. Vítazi hráč, ktorý má na konci hry na hracom disku umiestnený najvyšší počet žetonov svojej farby.

#### ● Nová hra

Odstráňte z hracej dosky všetky žetony. Zložte modrý kruh a priehľadný hrací disk. Vymeňte hraciu šablónu a hra môže začať znova!

