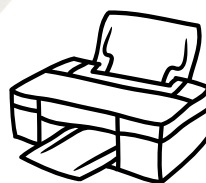


Obrázkové kartičky PREDMETY



www.SpaiensBridge.sk



SPRIEVODCA **magickými príbehmi**

formát 9x6cm grafit

Ako tvoriť príbehy - krok za krokom.
Príručka pre mladých autorov.

181



Hračka, ktorá môže byť spoločníkom v detstve alebo nástrojom kúzla. V rozprávkach ožije, odhalí tajomstvá alebo sa stane ochrankyňou. Jej výraz a oblečenie môžu ukrývať dávnu mágiu.

BÁBIKA

182



Ľahký a pestrofarebný, dokáže rozveseliť každé srdce. V príbehu môže letieť do neznáma, ukazovať cestu alebo niesť tajnú správu.

BALÓNİK

183



Zdroj energie, ktorý dokáže oživiť zariadenia či mechanické bytosti. Môže byť kľúčovým prvkom dobrodružstva, najmä ak ide o výnimočný druh.

BATÉRIA

184



Malé svetlo, ktoré pomáha rozohnať temnotu. Osvetľuje cestu v nebezpečných miestach, odhaľuje ukryté poklady alebo tajomné nápisy.

BATERKA

185



Verný spoločník na cesty, ktorý ukrýva potrebné zásoby. Môže obsahovať mapy, magické predmety alebo kľúče k tajným miestam.

BATOH

186



Starodávne nástroje písania, ktoré môžu zapisovať kúzla či tajomstvá. V príbehu dokážu oživiť slová alebo otvoriť bránu do iného sveta.

BRKO A KALAMÁR

187



Rytmický nástroj, ktorého zvuk zvláda bojovníkov alebo sprevádza rituály. Môže byť magický, ovládať emócie či privolávať dávne bytosti.

BUBON

188



Zbraň aj zábava, ktorá sa vždy vracia k majiteľovi. V príbehu môže byť kúzelný, presný a ukrývať v sebe tajné poslanstvo či silu.

BUMERANG

189



Liečivé rastliny, ktoré majú v príbehoch často aj magické schopnosti. Ich správna kombinácia môže uzdraviť, uvariť elixír alebo prelomiť kľatbu.

BYLINKY

190



Jednoduchý nástroj písania, ktorý môže v príbehu kresliť mapy, písať tajomstvá alebo dokonca oživovať svoje kresby. Dokáže byť mostom medzi realitou a fantáziou.

CERUZKA

191



Nádoba na varenie čaju, v rozprávkach často magická. Môže pripravovať nápoje, ktoré odhalia pravdu, uzdravia či odomknú tajné spomienky.

ČAJNÍK

192



Pomôcka na skúmanie diaľok, ktorá môže v príbehu ukazovať viac než len fyzickú realitu – vzdialené svety, minulý čas alebo skryté nebezpečenstvá.

ĎALEKOHĽAD

193



Teplá prikrývka, ktorá nielenže zahreje, ale môže mať ochranné kúzlo. V príbehoch sa stáva úkrytom pred nebezpečenstvom alebo bránou do snového sveta.

DEKA

194



Hračka, ktorá dokáže byť v príbehu symbolom reťazových udalostí. Každý pád kameňa odhalí novú stopu, ktorá vedie hrdinu k riešeniu záhady.

DOMINO

195



Spoločník na dobrodružstvách, ktorý môže skrývať viac než len vodu – magický elixír, posolstvo alebo tajný kľúč k pokladu.

FLAŠA

196



Zariadenie na zachytávanie okamihov, ktoré v rozprávkach dokáže zachytiť viac – skryté bytosti, neviditeľné svety alebo stratené duše.

FOTOAPARÁT

197



Hudobný nástroj, ktorého tóny dokážu v príbehu privolať spomienky, liečiť zlomené srdcia alebo prebudiť kúzla spojené s hudbou.

GITARA

198



Malý predmet, ktorý dokáže vymazať omyly, ale v rozprávkach aj spomienky, kúzla alebo neviditeľné stopy na tajomných pergamenoch.

GUMA

199



Symbol času, ktorý v rozprávkach často hrá ústrednú úlohu. Môžu odpočítavať čas na splnenie úlohy, ukazovať skryté posolstvo alebo zastaviť čas.

HODINY

200



Jemná a elegantná látka, ktorá môže skrývať tajný odkaz, byť magickým predmetom alebo symbolom spomienky na milovanú osobu. Môže tiež slúžiť ako maskovanie či ochrana.

HODVÁBNA ŠATKA

201



Robustný nástroj, ktorý v príbehoch môže rozbiť kľatby, odomkať skryté poklady alebo byť mocnou zbraňou hrdinov, najmä v boji za spravodlivosť.

KLADIVO

202



Ozdoba, ktorá môže byť viac než len súčasť odevu. Môže skrývať kúzla, pomôcť svojmu majiteľovi stať sa neviditeľným alebo priniesť zábavu, ak v ňom ožijú zvieratká.

KLOBÚK

203



Symbol odomknutia tajomstiev a prístupu k nepoznanému. V rozprávkach často vedie k pokladu, odomkne zakliate dvere alebo je jedinou cestou k oslobodeniu.

KĽÚČ

204



Nositelka múdrosti a príbehov. Môže byť magická, so schopnosťou oživiť svoje stránky, alebo sprievodcom, ktorý hrdinovi odhaľuje cestu v momente najväčšej potreby.

KNIHA

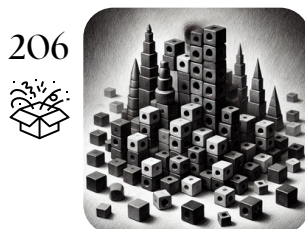
205



Možno obyčajný, možno lietajúci – v rozprávkach slúži ako dopravný prostriedok alebo podložka ukrývajúca tajný svet. Môže byť spojený s príbehmi o dobrodružstve.

KOBEREC

206



Hračky, ktoré stimulujú kreativitu a v príbehu môžu pomáhať stavať mosty, brány alebo ukazovať hrdinovi, že aj z malého môže vyrásť veľké.

STAVEBNICOVÉ KOCKY

207



Symbol šťastia a osudu. V rozprávkových svetoch môžu určovať priebeh udalostí, privolať kúzla alebo slúžiť ako prostriedok na riešenie sporov.

VRHACIE KOCKY

208



Verne ukazuje sever – alebo cestu k tomu, čo hrdina najviac potrebuje. V príbehoch môže byť magický, ukazovať neznáme svety alebo viesť k pokladu.

KOMPAS

209



Moderný stroj na údržbu trávnikov, ktorý môže byť zázračný a kosiť sám, alebo sa v príbehu pokaziť, aby odhalil skryté poklady pod zemou.

KOSAČKA

210



Symbol dedinskej tradície a sily. V rozprávkach môže kosiť nie len trávu, ale aj magické byliny, ktoré sú kľúčom k príprave liečivých elixírov.

KOSÁK

211



Klasický nástroj, ktorý v príbehu môže mať magickú moc. Dokáže kosiť lúky, otvárať tajné chodby alebo byť zbraňou v rukách odvážnych hrdinov.

KOSA

212



Prútený spoločník na výpravy, ktorý môže skrývať darčeky, čarovné predmety alebo pomôcť pri zbieraní pokladov. V príbehu sa z neho môže stať kľúčový prvok na odhalenie tajomstva.

KOŠÍK

213



Symbol moci, autority a dôstojnosti. V rozprávkach môže byť zdrojom sporov, magickým predmetom s ochrannými kúzлами alebo darom, ktorý prenáša vládu.

KORUNA

214



Zdanlivo obyčajný nástroj, ktorý však môže v rozprávkach oživiť rastliny, prebudiť zakliate bytosti alebo priniesť úrodu v čase sucha.

KRHLA

215



Presný nástroj, ktorý môže byť v príbehu kľúčom na zakreslenie máp pokladov, vytváranie magických kruhov alebo objavovanie geometrických tajomstiev.

KRUŽIDLO

216



Prenosný úkryt na cesty, ktorý v rozprávkach často ukrýva viac než len šaty – môže obsahovať mapy, tajné predmety alebo dokonca celé svety vo vnútri.

KUFOR

217



Miesto, kde môže rásť viac než len kvety. V rozprávkovom svete sa z neho môže stať domov pre víly, magické bylinky alebo kľúčiacie semenka so zázračnými schopnosťami.

KVETINÁČ

218



Svetelný sprievodca, ktorý odháňa tmu. V rozprávkach môže viesť hrdinov k pokladu, odhaľovať tajné chodby alebo plniť úlohu magického ochrancu.

LAMPÁŠ

219



Malý nástroj na kopanie, ktorý v rozprávkach môže slúžiť na hľadanie pokladu, vykopávanie starých tajomstiev alebo záchranu zakopaných kúzelných predmetov.

LOPATKA

220



Okrúhly spoločník na hry a zábavu, ktorý sa v príbehoch môže stať magickým predmetom, otvárať tajné dvere alebo zjednotiť postavy v priateľstve.

LOPTA

221



Jednoduchý nástroj, ktorý môže v rozprávkach podávať jedlá s liečivými alebo magickými vlastnosťami, či slúžiť ako kľúč k záhadám.

LYŽICA

222



Cesta k dobrodružstvu. Či už je to starodávny pergamen alebo moderný výtlačok, mapa v príbehu vedie hrdinov k pokladom, neznámym miestam alebo pravde o ich minulosti.

MAPA

223



Predmet, ktorý ukrýva identitu alebo odhaľuje pravú tvár. V rozprávkach môže byť magická, zakliata alebo pomáhať pri vstupe do tajných svetov.

MASKA

224



Symbol sily a odvahy, často s vlastnou históriou. Magické meče v rozprávkach prinášajú víťazstvá, lámu kľatby alebo pomáhajú vybojovať spravodlivosť.

MEČ

225



Moderný nástroj komunikácie, ktorý v rozprávkach môže byť magicky vylepšený – slúži na privolanie pomoci, cestovanie v čase alebo spojenie so skrytými svetmi.

MOBIL

226



Jednoduchý nástroj, ktorý v rozprávkach môže strihať nielen látky, ale aj pavučiny osudu, otvárať magické brány alebo ukončovať kliatby.

NOŽNICE

227



Ostrý a všestranný pomocník. V príbehoch môže mať magické schopnosti, ochraňovať majiteľa alebo slúžiť na prekonanie prekážok a odhalenie pravdy.

NÔŽ

228



Umenie, ktoré môže v rozprávkach ožívať, odhaľovať minulosť, skrývať tajné chodby alebo byť vstupom do iného sveta.

OBRAZ

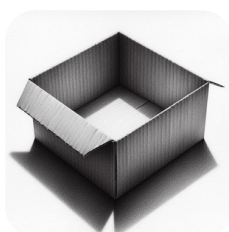
229



Predmet, ktorý zlepšuje zrak. V rozprávkach môžu odhaliť neviditeľné bytosti, magické symboly alebo poskytovať nový pohľad na svet a jeho tajomstvá.

OKULIARE

230



Malá prenosná vecička, ktorá v rozprávkach ukrýva tajomstvá – od magických predmetov cez kúzelné listy až po stratené poklady. Jej otvorenie môže odhaliť nové dobrodružstvá.

KRABIČKA

231



Miesto na uchovávanie mincí, ale v rozprávkach môže byť bezodná, ukrývať kúzelné predmety alebo meniť obsah podľa potreby hrdinu.

PEŇAŽENKA

232



Nástroj písania, ktorý v rozprávkach môže byť zakliaty, písať sám od seba alebo vytvárať príbehy, ktoré sa stanú skutočnosťou.

PERO

233



Ostrý nástroj, ktorý v príbehoch môže slúžiť na odstraňovanie prekážok, tvorenie nových ciest alebo odhaľovanie skrytých priestorov v lese či dome.

PÍLA

234



Mäkký spoločník detí, ktorý v rozprávkach často ožíva, poskytuje ochranu, pomoc pri hľadaní pokladov alebo priateľstvo v osamelých chvíľach.

PLYŠÁK

235



Moderný nástroj, ktorý v magickom svete otvára brány do virtuálnych svetov, uchováva tajné informácie alebo vedie k vyriešeniu záhad.

POČÍTAČ

236



Bežný predmet, ktorý môže byť v rozprávkach magický – naplňa sa sám, poskytuje liečivý nápoj alebo ukrýva kúzlo pre odvážneho hrdinu.

POHÁR

237



Zariadenie, ktoré v rozprávkach môže byť magické – tlačidlá otvárajú tajné priehradky plné zlata alebo vedú k odhaleniu stratených predmetov.

POKLADŇA

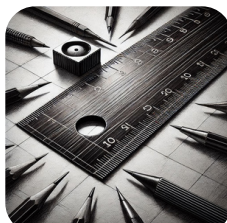
238



Miesto odpočinku, ktoré v rozprávkach môže byť lietajúce, presúvať sa medzi svetmi alebo poskytovať sny, ktoré odhaľujú skryté pravdy.

POSTEĽ

239



Rovný nástroj, ktorý v príbehoch môže slúžiť nielen na meranie, ale aj ako magická zbraň či kľúč k rozlúšteniu starodávnych máp.

PRAVÍTKO

240



Ochranný predmet, ktorý môže v príbehoch poskytnúť odvahu, neviditeľnosť alebo ochrániť nositeľa pred zakliatím či útokom.

PRILBA

241



Klenot s magickými schopnosťami, často slúži ako talizman, kľúč k bráne alebo prostriedok na ovládanie skrytých síl.

PRSTEŇ

242



Predmet, ktorý v rozprávkach umožňuje prekonať vysoké prekážky, dosiahnuť zakázané miesta alebo uniknúť z nebezpečenstva.

REBRÍK

243



Ochranný odev, ktorý v magických príbehoch môže poskytovať silu, teplo alebo umožniť nositeľovi dotknúť sa zakliatych predmetov bez ujmy.

UKAVICE

244



Nástroj, ktorý v rozprávkach často chytí viac než ryby – od zlatých šupináčov po magické bytosti či predmety zo zakliatych vôd.

RYBÁRSKY PRUT

245



Miesto, kde sa odohrávajú rodinné stretnutia, tajné porady alebo vznikajú kúzelné plány. V rozprávkach môže byť sám o sebe magický, plniť sa jedlom či ukrývať tajné zásuvky.

STÔL

246



Obyčajný predmet, ktorý v rozprávkach môže byť lietajúci, rozprávajúci alebo sa stať trónom pre nečakaného hrdinu.

STOLIČKA

247



Malý predmet, ktorý v rozprávkach dokáže ostriť nielen ceruzky, ale aj čary, písať tajné posolstvá alebo odhaľovať mapy ukryté vo vnútri dreva.

STRÚHATKO

248



Zdroj svetla, ktorý v rozprávkach osvetľuje tajné chodby, odhaľuje duchov alebo horí večným plameňom, ukazujúc cestu k pokladu.

SVIEČKA

249



Elegantný držiak na sviečky, ktorý môže v príbehoch obsahovať skryté mechanizmy otvárajúce tajné dvere alebo odhaľujúce starodávne kúzla.

SVIETNIK

250



Herná doska, ktorá v rozprávkach môže ožiť – figúrky bojujú ako armáda, a každá partia skrýva osudové rozhodnutie hrdinov.

ŠACH

251



Jemný predmet, z ktorého sa v rozprávkach pije magický nápoj, čaj s vešteckými schopnosťami alebo sa v nej ukrývajú tajomstvá alchýmie.

ŠÁLKA

252



Mäkký doplnok, ktorý môže byť v príbehoch zakliaty – chráni pred chladom, neviditeľne vedie hrdinu alebo je kľúčom k odhaleniu pravdy.

ŠÁL

253



Lietajúci objekt, ktorý v rozprávkach často oživa, nesie správy do vzdialených krajín alebo odnáša hrdinov do oblakov.

ŠARKAN

254



Predmet, ktorý môže skrývať viac než len knihy – v rozprávkach obsahuje magické pomôcky, tajné mapy alebo kúzelné predmety.

ŠKOLSKÁ TAŠKA

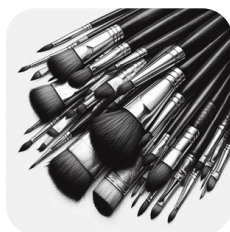
255



Krásne zdobená skrinka, ktorá v rozprávkach ukrýva nielen drahocennosti, ale aj tajné správy, zakliate amulety či spomienky na dávne časy.

ŠPERKOVNICA

256



Nástroj umelcov, ktorý v rozprávkach oživa – maľuje magické dvere, oblohu plnú hviezd alebo oživuje obrazy, ktoré môžu hrdinom pomôcť.

ŠTETEC

257



Ochranný predmet, ktorý môže byť v rozprávkach posvätný, odolávať kúzlam či ukrývať tajné mapy alebo znaky dávnych rytierov.

ŠTÍT

258



Bežný predmet, ktorý v rozprávkach môže podávať jedlo, čo dodáva silu, alebo byť portálom do iných svetov, keď naň niekto položí kúzelný pokrm.

TANIER

259



Taška v rozprávkach často ukrýva nekonečné možnosti – či už je to priestor na všetky poklady sveta alebo skryté magické predmety.

TAŠKA

260



Hudobný nástroj, ktorý v príbehoch dokáže zavolať pomoc, prebudiť spiace hory alebo rozhybať dávno zabudnuté kúzla.

TRÚBKA

261



Tajomný predmet, ktorý v rozprávkach ukrýva drahokamy, tajné listiny alebo zakliate predmety a je chránený náročnými hádkami.

TRUHLICA

262



Mäkký predmet, ktorý v rozprávkach nemusí slúžiť iba na spánok – môže byť kúzelný, obsahovať sny alebo byť kľúčom k odhaleniu tajomstiev.

VANKÚŠ

263



Jednoduchý predmet, ktorý v rozprávkach nesie viac než vodu – môže obsahovať elixíry, magické kvapky alebo byť nástrojom na riešenie hádaniek.

VEDRO

264



Nenápadný predmet, ktorý v rozprávkach môže byť zbraňou, magickým ukazovateľom alebo nástrojom na odhalenie zakliatych pokrmov.

VIDLIČKA

265



Symbol kráľovstiev alebo skupín, ktorý v rozprávkach môže byť kúzelný – zvolávať spojencov, meniť podoby alebo slúžiť ako ochrana pred nepriateľmi.

VLAJKA

266



Ochranný odev hrdinov, ktorý v rozprávkach odoláva magickým útokom. Môže byť posvätný, ukrývať tajnú moc alebo legendárne patril dávnemu rytierovi.

ZBROJ

267



Miesto na písanie, ktoré v rozprávkach môže obsahovať tajné plány, magické kúzla alebo denníky dávnych čarodejníkov.

ZOŠIT

268



Magický portál či nástroj pravdy. Odhaľuje skryté tajomstvá, ukazuje vzdialené svety alebo pomáha odhaliť skutočné zámery iných.

ZRKADLO

269



Starý pergamen, ktorý ukrýva mapy k pokladom, starobylé kúzla či proroctvá, ktoré môžu zmeniť osudy hrdinov.

ZVITOK

270



Malý predmet, ktorý v rozprávkach zvoláva pomoc, prebúdza spiacich duchov alebo otvára tajné dvere do čarovného sveta.

ZVONČEK