

Dobrodružná misia



**"Cesta za pokladom
múdrosti"**





20

21

22

23

24

25

26

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

2

3

4

5

6

7

8

9

Start

1

Čarovná hora



Dobrodružstvo na Čarovnej hore

Čítaj pred začatím hry

Na okraji Lesa slov

Bolo raz jedno kráľovstvo, kde všetko fungovalo vďaka múdrosti a poznaniu. V srdci tohto kráľovstva stál Les slov, ktorý ukrýval tajomstvá všetkých slov sveta. Nad lesom sa týčila Čarovná hora, na ktorej vrchole bol ukrytý zlatý poklad. Tento poklad chránili múdre sovy, ktoré sa starali o to, aby sa doň dostali iba tí, ktorí sú pripravení dokázať svoju odvahu, múdrosť a vytrvalosť.

Jedného dňa sa však niečo pokazilo. Slová v lese začali miznúť, čísla na Rieke čísel sa poplietli a príbehy z Jaskyne čítania stratili svoj zmysel. Múdre sovy boli bezradné. Rozoslali do sveta výzvu, aby im niekto prišiel na pomoc. A práve ty, odvážny dobrodruh, si sa rozhodol prijať túto výzvu.

Sova na kraji lesa ťa privítala a povedala:

„Ak chceš pomôcť obnoviť harmóniu v našom kráľovstve a nájsť poklad na vrchole Čarovnej hory, musíš prejsť štyrmi skúškami. Každá skúška preverí tvoju múdrosť, zručnosti a odvahu.“

Prečítaj si inštrukcie pre etapu “Les slov” a urob si plán pre zastávky 1-6

Čítaj pred etapou “Les slov”

Prvá etapa: Les slov

Tvoja cesta začína v Lesa slov. Stromy sú tu pokryté lístkami, na ktorých sú napísané rôzne slová. Niektoré slová sú známe, iné záhadné a nejasné. Múdre sovy ťa poverili úlohou:

„Pomôž nám obnoviť slová v lese. Na každej zastávke si vyber niekoľko slov, ktorým nerozumieš, a nauč sa ich význam. Môžeš si vybrať z kníh, ktoré máš rád, alebo použiť Obrázkové čítanie, ktoré sme pre teba pripravili. Keď porozumieš významu slov, stromom vrátiš ich silu.“

Podľa plánu a mapy prejdi zastávkami 1-6 (zisk 6 mincí)

Čítaj po ukončení etapy “Les slov”

Na každej zastávke si sa naučil nové slová a videl, ako sa stromy rozžiaria, keď si im priniesol späť ich slová. Keď si prešiel celým Lesom slov, sovy ti poďakovali a ukázali ti cestu k Rieke čísel.

Prečítaj si inštrukcie pre etapu "Rieku čísel" a urob si plán pre zastávky 7-14

Čítaj pred etapou "Rieka čísel"

Druhá etapa: Rieka čísel

Na brehu Rieky čísel na teba čakal orol, ktorý strážil most. „Aby si mohol prejsť cez rieku, musíš vyriešiť 10 číselných úloh na každej zastávke," povedal orol.

Rieka bola plná čísel, ktoré plávali ako ryby. Niektoré príklady boli jednoduché, iné ťažšie, ale vždy si si mohol vybrať tie, ktoré zvládneš.

Podľa plánu a mapy prejdi zastávkami 7-14 (zisk 8 mincí)

Čítaj po ukončení etapy "Rieka čísel"

Použil si svoje vedomosti zo školy alebo pracovné listy „Hravé počty" a „Násobilka pre tretiakov". Keď si vyriešil úlohy, most cez rieku sa postupne staval. Na konci rieky si videl, ako čísla opäť začali plynúť správnym smerom. Orol ti z vd'aky daroval mapu k Jaskyni čítania.

Prečítaj si inštrukcie pre etapu “Jaskyňa čítania” a urob si plán pre zastávky 15–23

Čítaj pred etapou “Jaskyňa čítania”

Tretia etapa: Jaskyňa čítania

Vstúpil si do temnej jaskyne, kde bolo počuť len šepot príbehov. „Príbehy stratili svoj zmysel,” vysvetlila ti múdra sova. „Musíš ich znovu prečítať a pochopiť.”

Na každej zastávke si si vybral príbeh, ktorý si prečítal. Mohol to byť príbeh z tvojej obľúbenej knihy alebo z našej DIGI Knižky „Záhada stratenej hračky”. Po každom prečítanom príbehu si odpovedal na otázky, ktoré preverili, či si príbeh pochopil.

Podľa plánu a mapy prejdi zastávkami 15–23 (zisk 9 mincí)

Čítaj po ukončení etapy “Jaskyňa čítania”

Keď si splnil všetky úlohy, príbehy v jaskyni začali opäť znieť jasne a veselo. Jaskyňa sa rozžiarila a ukázala ti tajnú cestu na Čarovnú horu.

Prečítaj si inštrukcie pre etapu "Hora odvahy" a urob si plán pre zastávky 24-26

Čítaj pred etapou "Hora odvahy"

Štvrtá etapa: Hora odvahy

Keď si dorazil na úpätie Čarovnej hory, privítal ťa malý, zvedavý škriatok s rozstrapatenými vlasmi a pestrofarebným plášťom. Volal sa Fíglík a pôsobil veľmi nervózne. „Ach, dobrodruh, konečne niekto, kto mi môže pomôcť!“ povedal s úľavou. „Stalo sa niečo strašné. Chcel som si prečítať najkrajšie príbehy z pokladu múdrych sov, ale omylom som prevrátil ich magickú truhlicu.

Stránky všetkých príbehov sa rozleteli po celej hore a pomiešali sa. Teraz sú všetky príbehy stratené a ja neviem, ako ich dať dokopy.“

Fíglík ti vysvetlil, že aby sa mohli ostatné stránky príbehov nájsť a správne pospájať, je potrebné vytvoriť nové príbehy. Magická sila nových príbehov pomôže odhaliť miesta, kde sa staré stránky ukrývajú. „Budeš musieť použiť svoju fantáziu a odvalu,“ povedal škriatok. „Na každej zastávke vytvoríš príbeh, ktorý bude taký silný, že vráti čarovnú energiu do hory. Len tak môžeme nájsť všetky stratené stránky.“

A tak si začal.

Podľa plánu a mapy prejdí zastávkami 15–23 (získ 3 mince)

Čítaj po ukončení etapy “Hora odvahy”

Na každej zastávke si sa posadil na skalu, pod strom alebo pri zurčiaci potôčik a pustil si sa do tvorby. Možno si napísal krátky príbeh o statočnom zvieratku, ktoré pomáhalo priateľom, alebo o čarovnom lese plnom tajomstiev. Možno si si vymyslel dobrodružstvo o cestovateľovi, ktorý objavoval nové svety, alebo príbeh o tom, ako škriatok Fíglík napravil svoje chyby.

Keď si dokončil každý príbeh, Fíglík bol nadšený. „Tvoj príbeh je úžasný!“ povedal zakaždým. „Pozri, tam sa objavuje jedna z roztratených stránok!“ A naozaj, s každým novým príbehom sa z neďalekého kríka, jaskyne alebo vrcholku stromu vynorila stránka zo stratených príbehov. Fíglík ich zbieral a starostlivo ukladal do svojej tašky.

Ako si postupoval vyššie na horu, príbehy, ktoré si vytváral, boli stále zaujímavejšie a pútavejšie. Fíglík ťa povzbudzoval, aby si pridal kresby, opísal svoje postavy alebo vymyslel napínavé zápletky.

Tvoje príbehy začali ožívať, akoby sa stávali skutočnými, a Hora odvahy žiarila čoraz jasnejším svetlom.

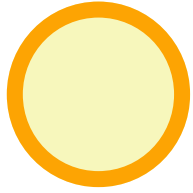
Keď si dorazil na vrchol hory, Fíglík mal svoju tašku plnú stránok zo stratených príbehov. „Dokázali sme to!“ zvolal nadšene. „Tvoje príbehy boli také silné, že pomohli nájsť všetky stratené stránky. Teraz môžeme všetky príbehy vrátiť späť do truhlice múdrych sov.“

Na vrchole Čarovnej hory si spolu s Fíglíkom poskladal všetky stránky príbehov. Truhlica múdrych sov sa rozžiarila zlatým svetlom a všetky príbehy sa vrátili na svoje miesto. Sova, ktorá truhlicu strážila, ti poďakovala: „Tvoja tvorivosť a odvaha zachránili naše príbehy. Teraz sú ešte bohatšie a pestrejšie ako predtým. Ďakujeme ti!“

Fíglík sa na teba pozrel a povedal: „Ak budeš chcieť, môžeš sa sem kedykoľvek vrátiť a vytvoriť nové príbehy. Kto vie, možno raz tvoje príbehy budú súčasťou tejto truhlice.“

Záver dobrodružstva

S pokladom múdrosti a príbehov v srdci si z Hory odvahy odchádzal spokojný. Vedel si, že dobrodružstvo na Čarovnej hore môžeš kedykoľvek zopakovať, a že stále čakajú nové výzvy v lese, na rieke, v jaskyni aj na hore. Každý príbeh, každé slovo a každé číslo, ktoré objavíš, ťa privedie bližšie k ďalším pokladom poznania a zábavy. ✨



Inštrukcie pre "Les slov"

(zastávky 1 – 6):

Dieťa si **na každej zastávke** vyberie 6–10 nových slov podľa jednej z nasledujúcich možností:

Možnosť 1: Slová z vlastnej knižky

- Dieťa použije úryvok z vlastnej knižky, ktorú práve číta.
- Vyberie slová, ktorým nerozumie, alebo sú preň nové.
- Rodič vysvetlí význam slov a použitie v kontexte.
- Dieťa zopakuje význam a vyskúša si použiť slovo vo vete.

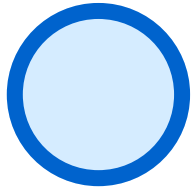
Možnosť 2: Slová z DIGI Knižky – Obrázkové čítanie

- Dieťa si vyberie jednu z úrovní DIGI Knižky: Začiatok, Pokrok alebo Rozšírenie (podľa svojej úrovne).
- Prečíta si vybraný text obohatený o obrázky.
- Odpovie na otázky na porozumenie a spraví doplnujúce aktivity.
- Po každom texte si osvojí nové slová a precvičí ich používanie.

Možnosť 3: Slová z cudzieho jazyka

- Dieťa si vyberie 6–10 slovíčok podľa aktuálneho pokroku v učení cudzieho jazyka.
- Slová môžu byť zo školských materiálov, učebníc alebo aplikácií.
- Precvičí ich výslovnosť, pravopis a význam.

- **Odmeny za splnenie:** po každej splnenej zastávke dieťa dostane **1 zlatú mincu**



Inštrukcie pre "Rieku čísel"

(zastávky 7 - 14):

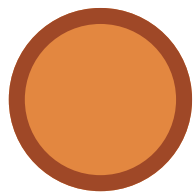
Dieťa **na každej zastávke** vyrieši 10 príkladov podľa jednej z nasledujúcich možností:

Možnosť 1: Príklady podľa školského učiva

- Dieťa rieši príklady z aktuálneho učiva v škole.
- Príklady môžu byť vybrané z učebnice, pracovného zošita alebo ich zostaví rodič.
- Rodič môže pripraviť jednoduché alebo náročnejšie príklady podľa schopností dieťaťa.

Možnosť 2: Príklady z pracovných listov "Hravé počty" alebo "Násobilka pre tretiakov"

- Stiahnite si pracovné listy:
 - "Hravé počty 1-20" pre mladšie deti alebo pre precvičenie základov.
 - "Násobilka pre tretiakov" pre deti, ktoré si potrebujú precvičiť násobenie.
- Dieťa vyrieši 10 príkladov z vybraného pracovného listu.
- Rodič skontroluje správnosť riešení a poskytne spätnú väzbu.
 - **Odmeny za splnenie:** po každej splnenej zastávke dieťa dostane **1 zlatú mincu**



Inštrukcie pre "Jaskyňu čítania" (zastávky 15 – 23):

Dieťa si **na každej zastávke** vyberie na čítanie jednu z nasledujúcich možností:

Možnosť 1: Čítanie z vlastnej knižky

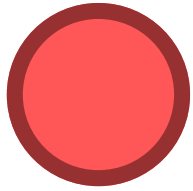
- Dieťa si vyberie knižku, ktorá ho baví, a prečíta si:
 - 2–10 strán alebo 1 krátky príbeh (podľa rozsahu knihy, schopností dieťaťa a dohody s rodičom).
- Po prečítaní môže dieťa s rodičom diskutovať o obsahu (napr. o postavách a deji)

Možnosť 2: Použitie DIGI Knižky "Záhada stratenej hračky"

- Na každej zastávke prečíta dieťa jednu kapitolu z tejto knihy.
- Po prečítaní kapitoly odpovie na interaktívny kvíz, ktorý pomáha overiť porozumenie príbehu.
- Ak dieťa potrebuje pomoc, rodič môže čítať spolu s ním.

Možnosť 3: Použitie publikácií Obrázkové čítanie (Začiatok, Pokrok, Rozšírenie)

- Dieťa si vyberie text z jednej z publikácií podľa svojej zdatnosti.
- Prečíta si text obohatený o obrázky a splní úlohy na porozumenie.
- Rodič môže pomôcť s vysvetlením slov alebo úloh.
 - **Odmeny za splnenie:** po každej splnenej zastávke dieťa dostane **1 zlatú mincu**



Inštrukcie pre "Horu odvahy"

(zastávky 24 - 26):

Dieťa si **na každej zastávke** vyberie pre tvorbu príbehu jednu z nasledujúcich možností:

Možnosť 1: Tvorba a kresba krátkych príbehov (na každej zastávke)

- Na každej zastávke dieťa vytvorí jeden krátky príbeh podľa svojej fantázie.
- Príbeh si zapíše na papier alebo do zošita.
- Ku každému príbehu nakreslí jednoduchý obrázok, ktorý príbeh doplní.

Možnosť 2: Tvorba príbehov podľa návodu (Slová v príbehu)

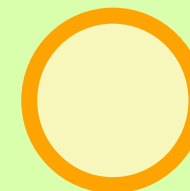
- Dieťa využije našu publikáciu "Slová v príbehu" a techniku tvorby príbehu podľa náhodných slov:
 - Rodič alebo dieťa si vyberie 5 náhodných slov
 - Dieťa z týchto slov vytvorí príbeh.
 - Na každej zastávke napíše nový príbeh podľa inej sady slov.
 - Ak chce, môže k príbehu pridať obrázok.

Možnosť 3: Tvorba dlhšieho dobrodružného príbehu (počas všetkých troch zastávok)

- Dieťa si rozdelí tvorbu príbehu na tri časti:
 - Zastávka 24: Vymyslí postavy (meno, vlastnosti, vzhľad), prostredie (napr. les, hory, lúka) a tému príbehu (napr. hľadanie pokladu, dobrodružstvo na hore). Vymyslí aj hlavnú zápletku.
 - Zastávka 25: Napíše príbeh na nečisto (zachytí hlavné udalosti a dialógy).
 - Zastávka 26: Príbeh prepíše načisto, doplní detaily a nakreslí obrázok
- **Odmeny za splnenie:** po každej splnenej zastávke dieťa dostane **1 zlatú mincu**

Plán úloh si vyplň **vždy pred začatím** príslušnej **etapy** na základe podrobných inštrukcií k etape. Termín si naplánuj presne!
1 zastávka = 1 deň, aby úlohy boli rovnomerne rozložené, nemusíš plánovať na každý deň, môžeš si medzi jednotlivými zastávkami alebo etapami dopriať voľno. Preto **plánuj vždy iba jednu etapu**, nie všetko naraz. Celá hra môže trvať aj mesiac alebo dlhšie, je to o vytrvalosti a disciplíne. **Na začiatku hry** si dohodni s rodičmi **odmenu za úspešné dokončenie celej "Dobrodružne misie"** – bude to pre teba **motivácia**, aby si vydržal a nevzdal sa.

Plán úloh pre "Les slov"



Vybral / -a som si možnosť:

1

2

3

zastávka

termín

zdroj úlohy

nálepka
za splnenú úlohu

1.

2.

3.

4.

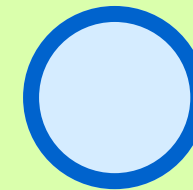
5.

6.

Odmena za etapu:

Poznámky:

Plán úloh pre "Rieka čísel"



Vybral / -a som si možnosť:

1

2

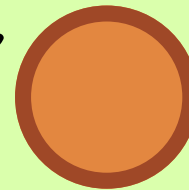
zastávka	termín	zdroj úlohy	typ	body	nálepka za splnenú úlohu
1.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Odmena za etapu:

Poznámky:

typ: sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie, slovná úloha, iné **body:** počet príkladov / správna odpoveď

Plán úloh pre "Jaskyňa čítania"



Vybral / -a som si možnosť:

1

2

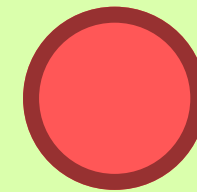
3

zastávka	termín	zdroj úlohy	rodič / dieťa	nálepka za splnenú úlohu
1.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Odmena za etapu:

Poznámky:

Plán úloh pre "Hora odvahy"



Vybral / -a som si možnosť:

1

2

3

zastávka

termín

zdroj úlohy

téma príbehu

nálepka
za splnenú úlohu

1.

nápad
na
príbeh

2.

nápad
na
príbeh

3.

nápad
na
príbeh

Odmena za etapu:

Poznámky:

Môj postup v hre "Dobrodružná misia"

"Les slov":

1

2

3

4

5

6

Odmena za etapu:

"Rieka čísel":

7

8

9

10

11

12

13

14

Odmena za etapu:

"Jaskyňa čítania":

15

16

17

18

19

20

21

22

23

Odmena za etapu:

"Hora odvahy":

24

25

26

Odmena za etapu:

začiatok misie:

koniec misie:

Odmena za úspešne dokončenú
"Dobrodružnú misiu"

Skrátené inštrukcie pre etapy hry

etapa "Les slov"

1. Dieťa zastaví na zastávke 1-6 na hernej doske.
2. Vyberie si jednu z troch možností (v závislosti od úrovne a záujmu) **"PLÁNOVAČ ÚLOH"**.
3. Splní aktivitu podľa pokynov:
 - Možnosť 1: Vyhľadá a vysvetlí slová z vlastnej knižky.
 - Možnosť 2: Prečíta text z DIGI Knižky a splní úlohy.
 - Možnosť 3: Naučí sa slovíčka z cudzieho jazyka.
4. Po splnení aktivity dostane odmenu (napr. „zlatú mincu“ alebo inú odmenu podľa dohody).

etapa "Rieka čísel"

1. Dieťa zastaví na zastávke 7-14 na hernej doske.
2. Vyberie si jednu z dvoch možností (podľa veku a aktuálnych schopností). **"PLÁNOVAČ ÚLOH"**
3. Splní aktivitu:
 - Možnosť 1: Rieši príklady z učebnice, pracovného zošita alebo príklady pripravené rodičom.
 - Možnosť 2: Použije pracovné listy "Hravé počty" alebo "Násobilka pre tretíakov".
4. Po vyriešení príkladov dostane odmenu (napr. „zlatú mincu“ alebo inú odmenu podľa dohody).

etapa "Jaskyňa čítania"

1. Dieťa zastaví na zastávke 15–23 na hernej doske.
2. Vyberie si jednu z troch možností na čítanie. "PLÁNOVAČ ÚLOH"
3. Splní aktivitu:
 - Možnosť 1: Prečíta si vybraný úsek z vlastnej knižky.
 - Možnosť 2: Prečíta kapitolu z DIGI Knižky "Záhada stratenej hračky" a vyplní kvíz.
 - Možnosť 3: Prečíta text z Obrázkového čítania a splní úlohy na porozumenie.
4. Po splnení aktivity dostane odmenu (napr. „zlatú mincu“ alebo iný symbolický darček).

etapa "Hora odvahy"

1. Dieťa zastaví na zastávke 24–26 na hernej doske.
2. Vyberie si jednu z troch možností tvorby príbehu. "PLÁNOVAČ ÚLOH"
3. Splní aktivitu:
 - Možnosť 1: Napíše krátky príbeh a nakreslí obrázok.
 - Možnosť 2: Napíše príbeh podľa náhodných slov.
 - Možnosť 3: Pokračuje v práci na dlhšom príbehu.
4. Po splnení aktivity dostane odmenu (napr. „zlatú mincu“ alebo inú odmenu podľa dohody).

Ukončenie hry:

Po splnení všetkých 26 zastávok si splnil celú "Dobrodružnú misiu", získal si 26 zlatých mincí a si pripravený/-á osláviť svoj úspech!

Ak si si dohodol zo svojimi rodičmi špeciálnu odmenu za splnenie celej misie teraz je ten správny čas si ju vybrať!!!

Odkazy pre stiahnutie a prístup k produktom:

Obrázkové čítanie DIGI Knižka

ZADARMO: prístup po zaregistrovaní e-mail adresy do členskej sekcie

- cez tento produkt je možné získať 7 dňový prístup jednotlivu do:
Obrázkové čítanie Začiatok, Pokrok a Rozšírenie



Knižka – Záhada stratenej hračky

prístup po zaregistrovaní e-mail adresy do členskej sekcie



Tvorivé písanie: Slová v príbehu

prístup po zaregistrovaní e-mail adresy do členskej sekcie



Hravé počítanie –
stiahnuť ZADARMO



Násobilka pre tretiakov – stiahnuť ZADARMO





Mince si vytlačte, vystrihnite a nalepujte do plánu za splnenie každej zastávky tyčinkovým lepidlom.