

OBJAVITEĽ KÚZELNÝCH SCHODOV



Vzdelávacia hra plná
dobrodružstva a poznania
Pre 1-4 hráčov • Vek 6-12 rokov



PRAVIDLÁ HRY

OBJAVITEĽ KÚZELNÝCH SCHODOV

ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE

- Pre: 1-4 hráčov
- Vek: 6+ rokov
- Trvanie: 15-40 minút

OBSAH BALENIA

- 1 herná doska A4 so spirálovou vežou
- 48 kartičiek s úlohami:
 - ● 10 zelených (Príroda & veda)
 - ● 10 modrých (Čítanie & písanie)
 - ● 10 zlatých (Matematika)
 - ● 10 fialových (Kreativita)
 - ● 8 bielych (Špeciálne akcie)
- 1 kartička so správnymi odpoveďami (pre rodičov)
- 5 farebných rozdeľovačov (pre každú farbu kartičiek)
- Pravidlá hry

Herná doska



Karta zo správnymi
odpoveďami

Rôzne druhy kariet



Farebné rozdeľovače



ČO SI PRIPRAVÍTE DOMA

- 1 kocka (1-6)
- 2-4 figúrky (gombíky, mince, malé hračky...)

CIEĽ HRY

Pre 2-4 hráčov: Dostať sa ako prvý na vrchol veže a vyhrať! (modrý kružok)

Pre 1 hráča: Prejsť celú cestu, riešiť úlohy a naučiť sa nové veci.



PRÍPRAVA HRY

- Rozložte hernú dosku na stôl
- Každý hráč si vyberie figúrku a postaví ju na ŠTART
- Karty rozdeľte podľa farebných rámečkov okolo nápisov (●●●●●)
- Karty zamiešajte a usporiadajte jedným z týchto spôsobov:
 - **Použite priložené rozdeľovače** – zamiešané karty každej farby položte za príslušný farebný rozdeľovač
 - **Použite vlastné obaly** – zamiešané karty každej farby vložte do štandardných obalov na karty (každá farba do iného obalu)
- Pripravte si kocku
- Kartu so správnymi odpoveďami nechajte pri sebe
(len pre rodičov!)

Rozloženie hry s rozdeľovačmi



Rozloženie hry s vlastnými obalmi



PRIEBEH HRY

ZÁKLADNÝ ŤAH:

- Hod' kockou a posuň svoju figúrku o toľko políček dopredu
- Pozri sa na farbu políčka, kde si skončil:
 - ● Zelené = vezmi si zelenú kartu
 - ● Modré = vezmi si modrú kartu
 - ● Zlaté = vezmi si zlatú kartu
 - ● Fialové = vezmi si fialovú kartu
 - ● Biele = vezmi si bielu kartu
- Splň úlohu na kartičke
- **Výsledok:**
 - ✓ Správne = zostávaš na políčku
 - ✗ Nesprávne = vráť sa o 1 políčko späť

- Kartičku vlož pod rozdeľovač
- Keď sa kartičky na rozdeľovači minú, zamiešaj odložené kartičky a vlož ich späť na rozdeľovač
- Ťah prechádza na ďalšieho hráča



PRISPÔSOBENIE HRÁČOM PODĽA VEKU

Pre mladších hráčov (6–8 rokov):

Ak vaše dieťa ešte neovláda násobilku a delenie, pri týchto dvoch kartičkách:

- **Zlatá kartička č. 06:** "Koľko je 2×2 ?"
- **Zlatá kartička č. 08:** "Koľko je $6 \div 2$?"

Môžete to vyriešiť nasledovne:

- **Pri hre so staršími hráčmi:** Dieťa si môže potiahnuť ďalšiu kartičku a túto vrátiť zamiešanú do balíčka nepoužitých kartičiek
- **Pri hre s rovnakou vekovou kategóriou:** Môžete tieto kartičky úplne vylúčiť z hry pre väčšiu zábavu a spravodlivosť

💡 **Tip pre rodičov:** Toto je jediná úprava potrebná pre mladších hráčov – ostatné kartičky sú vhodné pre všetky vekové kategórie.

ŠPECIÁLNE BIELE KARTIČKY

Keď skončíš na bielom políčku, vykonaj akciu podľa kartičky:

- **Návrat domov** – Vráť sa na štart



- **Výmena miest** – Vymieň si miesto s ľubovoľným hráčom



- **Veľký skok** – Hod' kockou a choď dopredu (bez ťahania kartičky)



- **Veľký pád** – Hod' kockou a choď dozadu



- **Bonusový ťah** – Hod' kockou znovu, skončiť na políčku, potiahnuť kartičku



- **Dvojitý hod** – Hod' kockou dvakrát, choď súčet, potom si ťahaj kartičku



- **Skok dopredu** – Posuň sa o 3 políčka dopredu



- **Skok dozadu** – Posuň sa o 3 políčka dozadu



VÍŤAZSTVO

Prvý hráč, ktorý dosiahne CIEĽ (Vrchol veže), vyhráva!

Nemusíš hodiť presné číslo – ak hodíš viac, dostaneš sa na cieľ a vyhrávaš!

HRA PRE JEDNÉHO HRÁČA

- Cieľom nie je výhra, ale učenie a precvičovanie
- Pri **nesprávnej odpovedi zostávaš na mieste**, ale môžeš skúsiť znovu
- Snaž sa prejsť celú cestu a "**ovládnúť**" všetky oblasti múdrosti
- Môžeš si kartičky precvičovať opakovane

HERNÝ VARIANT – "RÝCHLA VERZIA"

Pre hráčov, ktorí chcú kratšiu a dynamickejšiu hru

Príprava:

- Všetky farebné kartičky (48 ks) zamiešajte do jednej kôpky
- Figúrky postavte na ŠTART

Priebeh hry:

1. **Potiahni kartičku** z kôpky (namiesto hodu kockou)
2. **Posuň sa** na najbližšie políčko tej farby, akú má kartička:
 - a. Ak sa nevieš posunúť dopredu, tak ideš dozadu. (oblasť pred cieľom)
 - b. Ak na takej farbe už stojíš, ideš dopredu na najbližšiu.
3. **Odpovedz** na otázku na kartičke

4. Výsledok:

-  **Správne** = posuň sa o **2 políčka dopredu**
-  **Nesprávne** = posuň sa o **2 políčka dozadu**

5. Kartačku vlož na spodok kôpky

6. Ťah prechádza na ďalšieho hráča

Výhody rýchlej verzie:

- Kratšie trvanie (10–20 minút)
- Viac dynamiky a prekvapení
- Menej čakania medzi ťahmi

TIPY PRE RODIČOV

- Pomáhajte mladším deťom čítať kartačky
- Chváľte snahu, nie len správne odpovede
- Pri kreatívnych úlohách nie je "správna" odpoveď. Dôležité je, aby sa dieťa pokúsilo.
- Hra rozvíja poznanie, kreativitu a sebavedomie
- Správne odpovede nájdete na priloženej kartačke



*Užite si zábavnú cestu za poznaním!
Sapiens Bridge – Vzdelávanie môže byť zábavné!*



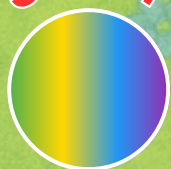
OBJAVITEĽ KÚZELNÝCH SCHODOV



CIEĽ



ŠTART



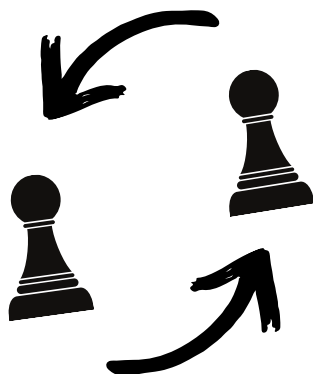
1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

NÁVRAT DOMOV



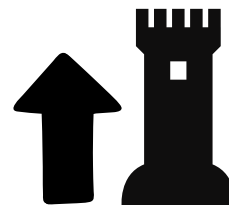
Vráť sa na štart

VÝMENA MIEST



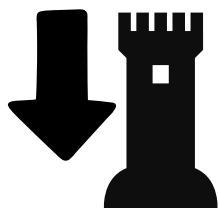
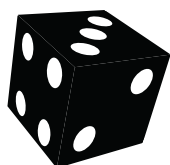
Vymeň sa s hráčom

VEĽKÝ SKOK



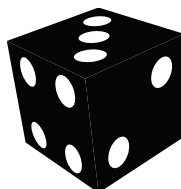
Hod' a chod' dopredu

VEĽKÝ PÁD



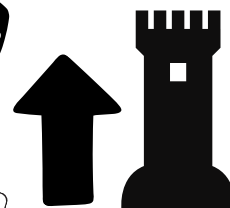
Hod' a chod' dozadu

BONUSOVÝ ŤAH



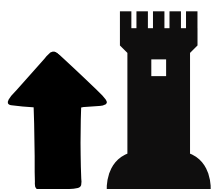
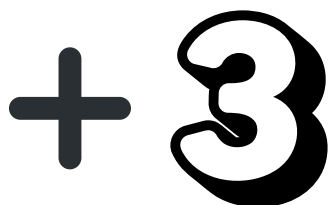
Hod' a ber kartu

DVOJITÝ HOD



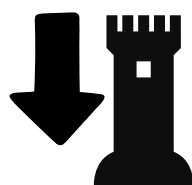
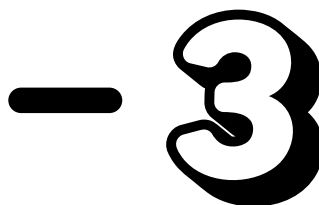
Hod' 2x, potom ber kartu

SKOK DOPREU



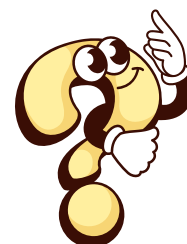
Posuň sa o 3 dopredu

SKOK DOZADU



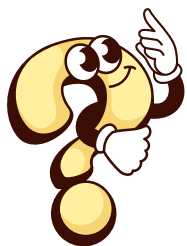
Posuň sa o 3 dozadu

ZVIERATÁ



Ktoré zviera má najdlhší chobot?

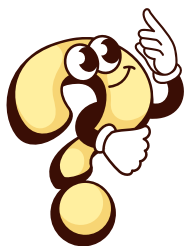
RASTLINY



Akú farbu má
slniečnica?

02

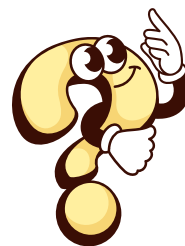
HMYZ



Koľko nôh má
pavúk?

03

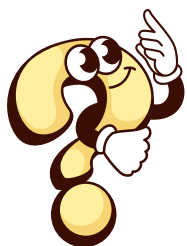
RASTLINY



Čo potrebuje
rastlina na rast?

04

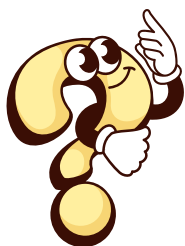
ZVIERATÁ



Ktoré zviera
hovorí 'mňau'?

05

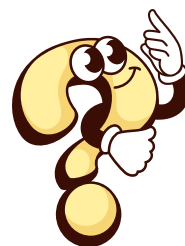
PRÍRODA



Koľko farieb
má dúha?

06

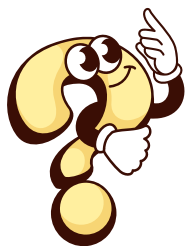
ĽUDSKÉ TELO



Koľko očí má
človek?

07

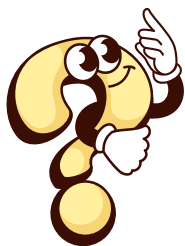
POČASIE



Kedy padá
sneh?

08

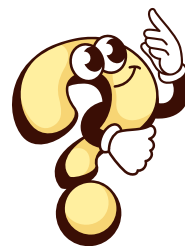
ZVIERATÁ



Kde žije
ryba?

09

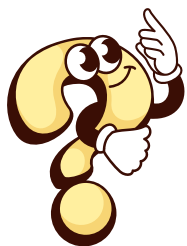
RASTLINY



Z čoho rastie
strom?

10

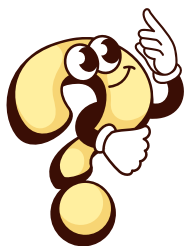
PÍSMENKÁ



Slovo začínajúce na
'M': zvierá, ktoré
hovorí 'mňau'

01

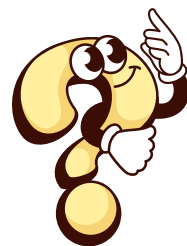
RÝMY



Čo sa rýmuje so
slovom 'dom'?

02

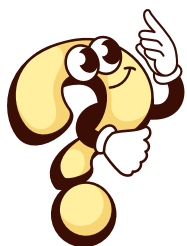
PÍSMENKÁ



Ktoré písmeno je na
začiatku slova
'kniha'?

03

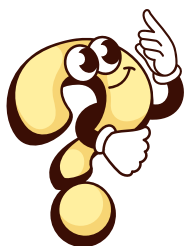
SLABIKY



Koľko slabík má
slovo 'mama'?

04

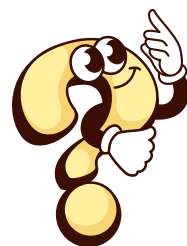
OPAK



Aký je opak
slova 'veľký'?

05

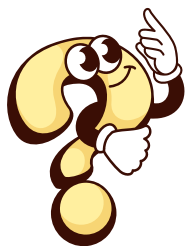
PÍSMENKÁ



Slovo začínajúce na
'Č': farba ako uhlie

06

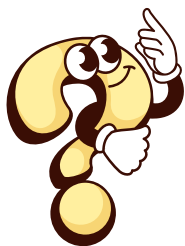
DOKONČENIE



Dokončíte: Mama
varí...

07

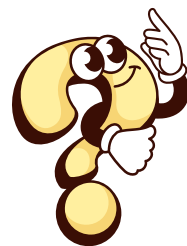
POČET PÍSMEN



Koľko písmen má
slovo 'pes'?"

08

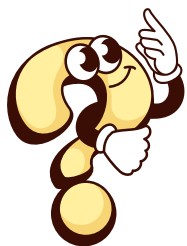
HÁDANKA



Má krídla, lieta,
spieva, čo je to?

09

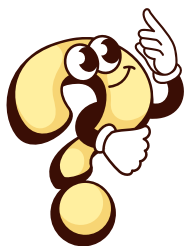
SAMOHLÁSKY



Ktoré písmeno
je samohláska:
A, B alebo C

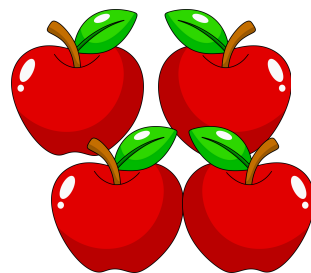
10

PRÍKLAD



Koľko je
3 + 2

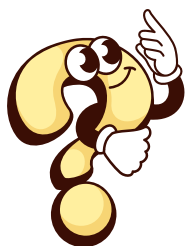
OBRÁZOK



Koľko **jabík**
je na obrázku?

02

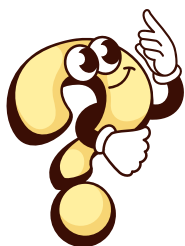
TVARY



Koľko strán
má **štvorec**?

03

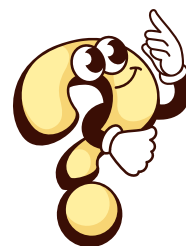
HRA S ČÍSLAMI



Čo je väčšie -
7 alebo 4?

04

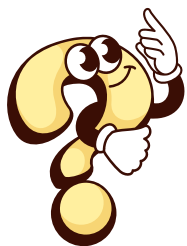
PRÍKLAD



Koľko je
9 - 2

05

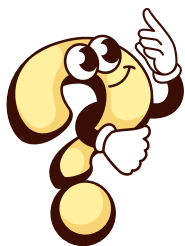
NASOBENIE



Koľko je
2 × 2

06

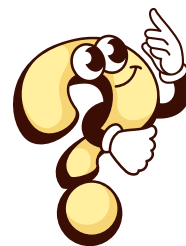
HRA S ČÍSLAMI



Ktoré číslo je
medzi 5 a 7?

07

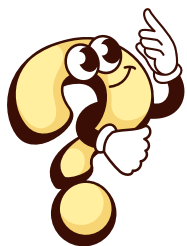
ĎELENIE



Koľko je
6 ÷ 2

08

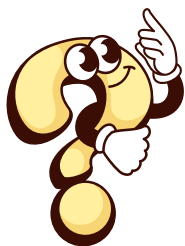
PRÍKLAD



Koľko je
10 - 1

09

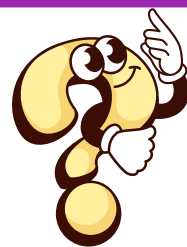
HÁDANKA



Ak **mám 3** bonbóny
a **zjem 1**,
koľko mi **zostane**?

10

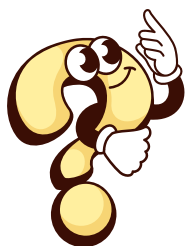
DOKONČENIE PRÍBEHU



Dokonči príbeh: Bolo
raz jedno dievčatko,
ktoré našlo kúzelnú...

01

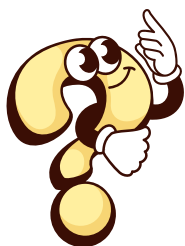
KRESLENIE



Nakresli svoj sen alebo
čo by si chcel robiť,
keď budeš veľký

02

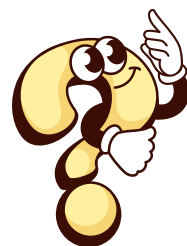
PANTOMÍMA



Ukáž **bez slov**, ako sa
pohybuje slon

03

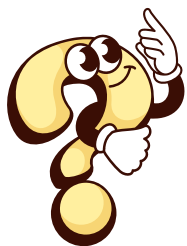
VYMÝŠĽANIE



Vymysli **meno** pre
kúzelného koníka

04

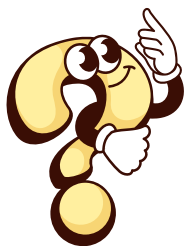
SPIEVANIE



Zaspievaj svoju
obľúbenú pesničku
alebo si vymysli novú

05

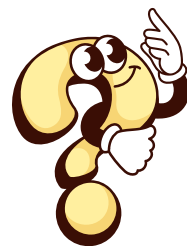
ROZPRÁVANIE



Porozprávaj o svojom
najlepšom priateľovi

06

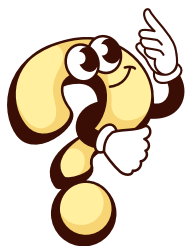
TVORIVOSŤ



Vymysli nové zviera:
ako vyzerá a
ako sa volá?

07

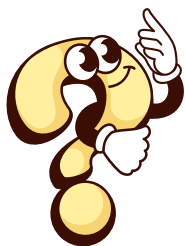
POHYB



Vymysli **nový tanec**
na 10 sekúnd

08

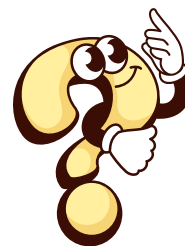
FANTÁZIA



Keby si mal **kúzelnú
moc**, čo by si urobil/a?

09

PRÍBEH



Povedz **príbeh** o tom,
čo sa včera stalo
tvojej hračke.

10

--	--

--	--

--

--

--



SPRÁVNE ODPOVEDE OBJAVITEĽ KÚZELNÝCH SCHODOV

Kartička pre rodičov - nečítajte pred deťmi!

● ZELENÉ KARTIČKY (Príroda & veda)

- 01 Slon
- 02 Žltá
- 03 Osem
- 04 Voda, svetlo, vzduch/pôda
- 05 Mačka
- 06 Sedem
- 07 Dve
- 08 V zime
- 09 Vo vode
- 10 Zo semienka

● ZLATÉ KARTIČKY (Matematika)

- 015
- 02 4
- 03 4
- 04 7
- 05 7
- 06 4
- 07 6
- 08 3
- 09 9
- 10 2

● MODRÉ KARTIČKY (Čítanie & písanie)

- 01 Mačka
- 02 Som, tom, hrom, strom
- 03 K
- 04 Dve
- 05 Malý
- 06 Čierna
- 07 Jedlo, polievku, obed
(akákoľvek rozumná odpoveď)
- 08 Tri
- 09 Vták
- 10 A

● FIALOVÉ KARTIČKY (Kreativita)

Pri kreatívnych úlohách nie je "správna" odpoveď - dôležité je, aby sa dieťa pokúsilo!

- 01 Akékoľvek pokračovanie
- 02 Akékoľvek kreslenie
- 03 Pohyby chobotom, ťažké kroky
- 04 Hviezda, Dúhový, Blesk, Zlatko...
- 05 Akákoľvek pieseň
- 06 Akýkoľvek opis
- 07 Akákoľvek fantázia
- 08 Akékoľvek pohyby
- 09 Akákoľvek predstava
- 10 Akýkoľvek príbeh



Sapiens Bridge - Vzdelávanie môže byť zábavné!

