

B ylo nebylo. Za řekou, kterou chtěl vypít Široký, za horou, ve které spal drak a v království, kde pořádek udržoval hodný obr, žil jednou jeden král. A ten král měl jedinou dceru, které nikdo neřekl jinak než Smutněnka. Smutněnka byla proto smutná, protože na hradě byla nuda. Nebyly tam žádné jiné děti a ona si neměla s kým hrát. Často vyhlížela z hradní věže někoho, kdo by ji přišel na hrad zachránit.

Neváhej, vydej se na dobrodružnou cestu na hrad a zkus rozveselit princeznu. Aby se ti to povedlo, musíš trénovat! Proto předváděj, dováděj, vysvětluj a kresli, co ti síly stačí. Čím lépe se ti povede, tím rychleji se dostaneš na hrad. Kdo se jako první dostane do cíle, ten rozveselí princeznu Smutněnku, získá bohatství a slávu a stane se vítězem této hry!



Příprava hry

Jsem **skřítek Pořádníček** a poradím ti, jak si připravit vše potřebné ke hře. Karty s obrázky důkladně promíchejte, rozdělte na několik balíčků a položte na stůl tak, aby na ně všichni dosáhli. Karty směřují obrázky směrem dolů, aby je nikdo nemohl dopředu vidět. Vyberte si, jak dlouho budete chtít hrát. Pro kratší herní dobu (cca 20 minut) budete potřebovat herní plán s měsícem, pro delší herní dobu (cca 40 minut) herní plán se sluncem. Podle zvolené strany herního plánu zvolte i příslušnou stranu točítka, připevněte na něj střelku a na zkoušku ji roztočte. Rozdělte se do týmů po 2 nebo více hráčích. Každý tým si vybere 1 figurku a postaví ji na políčko **START**. Tuto hru nemusíte hrát jen v týmech, můžete ji hrát každý sám za sebe. Více o této možnosti najdete v herních tipech na 2. straně pravidel. Na závěr si připravte ještě papír a tužku pro úkoly v oblasti kreslení.



Pravidla

Jsem **kouzelník Čáryfuk** a vykouzlii jsem pro tebe tato přehledná pravidla.

Začíná tým s nejmladším hráčem. Každý tým si zvolí jednoho svého člena, který bude v prvním kole plnit úkol, tj. vysvětlovat, předvádět či kreslit pojem, který je na obrázku. V dalších kolech se v rámci týmu spravedlivě střídáte.

Začínající hráč vezme kartičku z libovolné hromádky a začne plnit úkol. Před plněním úkolu vždy někdo z jiného týmu otočí přesýpací hodiny a hráč může začít vysvětlovat, předvádět či kreslit, dokud protihráči neřeknou „Stop“ v momentě, kdy vyprší čas.

• Jak poznáte, jestli máte vysvětlovat, předvádět nebo kreslit?

Podívejte se na symbol nebo symboly uvedené na kartě. Pokud je symbol jen jeden, např. symbol ruky, můžete jen předvádět. Pokud je symbolů více, můžete si vybrat, jakým způsobem budete úkol plnit.

Ostatní z týmu hráče, který plní úkol, se snaží ve vyměřeném čase uhodnout pojem, který je na obrázku. Když pojem uhodnou, může si hráč, který plnil úkol, za odměnu zatočit točítkem. Jeho tým postoupí na nejbližší místo na herním plánu, kde je vyznačen symbol, na který ukázala střelka točítka. Pokud spoluhráči pojem neuhodnou, točítkem netočí, zůstávají stát a hraje další tým. Týmy se ve hře střídají po směru hodinových ručiček. Použité kartičky odkládejte mimo hru.

• **Kdo vyhrává?** Vyhrává tým, který se jako první dostane na políčko **CÍL** nebo cílem projde.



Pantomima

Jsem **žába Skákalka** a dovolím vám pohybovat se, jak chcete. Ale nesmíte u toho mluvit ani vydávat jakékoli zvuky. Dále nesmíte používat žádné předměty a ukazovat na ně. Můžete však ukazovat na části svého vlastního těla.



Vysvětlování

Jsem moudrá sova **Houkalka** a prozradím vám, že v průběhu vysvětlování musíte pojem popsat slovy. Ale radím vám moudře: nesmíte použít ani slovo samotné ani jeho části ani odvozené tvary. Příklad: mám-li popsat lenochoda, nemůžu použít slovo „líný“, protože slovo „lenochod“ je slovo odvozené od slova „líný“. Mohu ale říct, že se jedná o zvíře, které hodně spí na větvích stromů, je pomalé a málo se pohybuje.



Kreslení

Jsem **muchomůrka Jedulka** a mám krásně namalovaný barevný klobouk. Zkuste také něco pěkného nakreslit. V průběhu kreslení nesmíte ani mluvit ani ukazovat, můžete však svým spoluhráčům dát vědět pokýváním hlavou, že správně uhodli část pojmu. Kresba nesmí obsahovat ani písmenka ani číslice.



Herní tipy ducha Pomocníčka:

1/ Dovolte mladším hráčům, aby měli na plnění úkolu dvojnásobný čas. Pokud jim vyměřený čas nestačí, otočte jim znovu přesýpací hodiny.

2/ Když některý z hráčů při plnění úkolu udělá chybu, například při vysvětlování omylem prozradí daný pojem, dovolte mu vzít si novou kartičku a zkusit to znovu. Zvláště mladší hráči se neudrží, aby při předvádění některých zvířat nevydávali zvuky. Nechte je být a užijte si společnou zábavu.

3/ Domluvte se předem, jakou přesnost budete u pojmu vyžadovat. Musí hráč říct „Červená karkulka“ nebo bude stačit říct jen „Karkulka“?

Hra pro jednotlivce:

Každý hráč hraje sám za sebe, vybere si figurku a postaví ji na políčko **START**. Nejmladší hráč začíná, dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Začínající hráč vezme kartičku z libovolné hromádky a začne plnit úkol. Před plněním úkolu kdokoli otočí přesýpací hodiny a hráč může začít vysvětlovat, předvádět či kreslit, dokud protihráči neřeknou „Stop“ v momentě, kdy vyprší čas.

Všichni ostatní hráči se snaží ve vyměřeném čase uhodnout pojem, který je na obrázku. Kdo pojem uhodne jako první, může si za odměnu zatočit točítkem. Hráč, který plnil úkol si také za odměnu točí točítkem. Oba postoupí na nejbližší místo na herním plánu, kde je vyznačen symbol, na který jim ukázala střelka točítka. Pokud nikdo pojem neuhodne, hráč zůstává stát a na řadě je další hráč. Vyhrává ten, kdo se jako první dostane na políčko **CÍL** nebo cílem projde.