

# BOARD GAMES - HOW TO PLAY / STOLOVÉ HRY - AKO HRAŤ

## Bingo

1. Žiaci súťažia medzi sebou vo dvojiciach – jeden žiak hrá s kartou A, druhý žiak s kartou B.
2. Hráči si pripravujú žetóny (napr. cukríky, lentilky, kamienky a pod.).
3. Cieľom každého hráča je vytvoriť na svojej hracej karte s obrázkami neprerušovaný rad piatich žetónov v akomkoľvek smere.
4. Počas hry vyvoláva rozhodca (učiteľ alebo nesúťažiaci žiak) anglické slovíčka zo slovníčka v tomto pracovnom zošite. Musí pri tom dbať na to, aby boli tieto slovíčka rovnomerne zastúpené na hracej karte A aj B.
5. Úlohou hráčov je vyhľadať zodpovedajúce obrázky na svojich hracích kartách.
  - Ak hráč uvidí obrázok na svojej hracej karte, povie „I've got it!“ a položí na obrázok žetón.
  - Ak hráč slovíčku nerozumie, žiadny žetón na svoju kartu nekladie.
  - **Pozor!** Niektoré slovíčka sú na oboch hracích kartách. V týchto prípadoch obsadí žetónom obrázok ten žiak, ktorý ako prvý nájde na svojej hracej karte správny obrázok.
6. Hráč, ktorý má ako prvý obsadený buď jeden vodorovný, zvislý alebo diagonálny rad obrázkov, zvolá „Bingo!“ a vyhráva.

## Bingo

1. The game is played by two players having two different scorecards - A and B.
2. Players prepare their marks (stones, smarties etc.)
3. These marks will be placed on the scorecard with pictures, in an attempt to have 5 markers in a row.
4. The Caller (the teacher or any other third party) reads an English word from the vocabulary section of this book.
5. Players then look for the corresponding image on their cards.
  - If the image appears on a player's card, the player says: "I've got it!" and they placed their marker on that image.
  - If the image appears on a player's card, but the player doesn't know the word, they don't place any marker on the card.
  - Some images appear on cards of both players. In those cases the quicker player places their marker on the image.
6. When a player has placed 5 markers in a row, either horizontally, vertically or diagonally, the player calls out „Bingo!“ and becomes the winner.

## Had

1. Hra je určená pre dvoch a viacerých hráčov.
2. Každý hráč si pripraví svoju figúrku alebo hrací kameň (kamienok, lentilku a pod.) a hraciu kocku.
3. Všetci hráči položia svoje figúrky alebo hracie kamene na políčko START.
4. Cieľom hry je dostať figúrku do cieľa (políčko FINISH) ako prvý.
5. Najskôr všetci hráči naraz hodia kockou. Ten, ktorý hodí najvyšší počet bodov, začína hru.
6. Hráč opäť hodí kockou a posunie svoj hrací kameň alebo figúrku na hernom pláne o príslušný počet políčok.
  - Ak hráč postúpi na políčko s obrázkom, povie: „This is a...“, a použije anglické slovíčko pre daný obrázok.
  - Ak hráč anglické slovíčko pre daný obrázok nevie, zostáva na svojej pôvodnej pozícii.
  - Ak hráč postúpi na políčko s pokynmi, riadi sa nimi (hodí ešte raz, vynechá jedno kolo a pod.)
  - Ak hráč postúpi na pole so šípkou, posunie svoj hrací žetón alebo figúrku v smere šípky.
7. Ten hráč, ktorý dorazí do cieľa ako prvý (políčko FINISH) je víťazom.

## The Snake-game

1. The game is played by two or more players.
2. Each player prepares their counter or mark (stones, smarties, etc.) and a die.
3. First, all players place their game pieces on the 'START' space.
4. The object of the game is to be the first player to reach the 'FINISH' space.
5. Each player rolls one die to see who gets the highest number. That player starts first.
6. The player rolls a die again and moves their game piece forward that number of spaces.
  - If the player lands on a space with a picture on it, they say: 'This is a...' using the correct noun for the picture.
  - If the player doesn't know the English word for the picture, they move the game piece back to their previous space.
  - If the player lands on a space with an instruction on it, they follow the instruction (roll again, miss a turn etc.)
  - If the player lands on a space with an arrow, they move their game piece in the arrow's direction.
7. The first player to reach the 'FINISH' space is the winner.

## Piškvorky

1. Na hranie piškvoriek potrebujú žiaci vždy jednu hraciu kartu v podobe mriežky so stranami veľkosti 7x7 polí.
2. Hráči si pripravujú žetóny (napr. cukríky, lentilky, kamienky a pod.).
3. Úlohou každého žiaka – hráča je vytvoriť neprerušovaný rad troch polí svojich žetónov v akomkoľvek smere.
4. O tom, kto začne ako prvý, si rozhodujú hráči sami medzi sebou použitím žrebu (napríklad si hodia mincou).
5. Počas hry číta učiteľ (prípadne nesúťažiaci žiak) slovíčka zo slovníčka v tomto pracovnom zošite.
6. Úlohou hráča, ktorý je na rade, je prekladať diktované slovíčka do angličtiny.
  - Ak hráč slovíčko vie, obsadí vybrané políčko svojím žetónom.
  - Ak hráč slovíčko nevie, vybrané políčko nechá prázdne.
  - Ak ale slovíčko vie súper, obsadí políčko, ktoré si ľubovoľne zvolí, svojím žetónom.
  - Ak nikto zo súťažiacich slovíčko nevie, nikto žiadne políčko neobsadzuje.
7. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý vytvorí neprerušovaný rad troch polí svojej farby v akomkoľvek smere (vodorovne, zvisle, diagonálne).

## Tic-Tac-Toe

1. The game is played by two players on a grid that's 7 squares by 7 squares.
2. Players prepare their marks (stones, smarties etc.)
3. These marks will be placed on the grid, in an attempt to have three of them in a row.
4. Then they do rock, paper, scissors or flip a coin to decide who starts first.
5. The Caller (the teacher or any other third party) reads a word from the vocabulary section of this book.
6. Player 1 has to translate the word in English.
  - If the translation is correct, they can add their mark on the desired square.
  - If the translation is wrong, they do not add their mark
  - If Player 2 knows the correct answer, they can add their mark on their desired square
  - If nobody knows the answer, Player 2 gets a turn.
7. The first player to get 3 of their marks in a row (horizontally, vertically, or diagonally) is the winner of the round.