

# BOARD GAMES – HOW TO PLAY / STOLNÍ HRY – JAK HRÁT

## Bingo

1. Žáci soutěží mezi sebou ve dvojicích – jeden žák hraje s kartou A, druhý žák s kartou B.
2. Hráči si připraví žetony (např. bonbony, lentilky, kamínky apod.).
3. Cílem každého hráče je na své hrací kartě s obrázky vytvořit nepřerušenu řadu pěti žetonů v jakémkoli směru.
4. Při hře vyvolává rozhodčí (učitel nebo nesoutěžící žák) anglická slovíčka ze slovníku v tomto pracovním sešitě. Přitom si musí ohlídat, aby tato slovíčka byla rovnoměrně zastoupena na hracím lístku A i B.
5. Úkolem hráčů je hledat odpovídající obrázky na svých hracích kartách.
  - Pokud hráč vidí obrázek na své hrací kartě, řekne „I've got it!“ a položí na obrázek žeton.
  - Pokud hráč slovíčku nerozumí, žádný žeton na svou hrací kartu nepokládá.
  - Pozor! Některá slovíčka jsou na obou hracích kartách. V těchto případech obrázek žetonem obsadí ten žák, který jako první na své hrací kartě najde správný obrázek.
6. Hráč, který má jako první obsazenou buď jednu vodorovnou, svislou nebo diagonální řadu obrázků, zvolá „Bingo!“ a vyhrává.

## 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 určena pro dva hráče i více.
2. Každý z hráčů si připraví svou figurku či hrací kámen (kamínek, lentilku apod.) a hrací kostku.
3. Všichni hráči umístí své figurky či hrací kameny na políčko START.
4. Cílem hry je dostat figurku do cíle (políčko FINISH) jako první.
5. Nejdříve si všichni hráči naráz hodí kostkou. Ten, kterému padne nejvyšší počet bodů, začíná hru.
6. Hráč opět hodí kostkou a posune svůj hrací kámen či figurku na herním plánu o příslušný počet polí.
  - Pokud hráč postoupí na políčko s obrázkem, řekne: „This is a...“, a použije anglické slovíčko pro daný obrázek.
  - Pokud hráč anglické slovíčko pro daný obrázek nezná, zůstává na své původní pozici.
  - Pokud hráč postoupí na políčko s instrukcemi, následuje je (hází ještě jednou, vynechá jedno kolo apod.)
  - Pokud hráč postoupí na pole se šipkou, posune svůj hrací žeton či figurku podle směru šipky.
7. Ten hráč, který jako první dorazí do cíle (políčko FINISH) je vítěz.

## 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.

## Píškorky

1. Ke hraní píškorek žáci potřebují vždy jednu hrací kartu v podobě mřížky se stranami o velikosti 7x7 polí.
2. Hráči si připraví žetony (např. bonbony, lentilky, kamínky apod.)
3. Každý žák-hráč má za úkol vytvořit nepřerušenu řadu tří polí svých žetonů v jakémkoli směru.
4. O tom, kdo jako první začne, rozhodují hráči sami mezi sebou losem (například si hodí mincí).
5. Při hře čte učitel (případně nesoutěžící žák) slovíčka ze slovníku v tomto pracovním sešitě.
6. Úkolem hráče, který je na řadě, je překládat diktovaná slovíčka do angličtiny
  - Pokud hráč zná slovíčko zná, obsadí vybrané políčko svým žetonem.
  - Pokud hráč slovíčko nezná, vybrané políčko nechá prázdné.
  - Pokud ale slovíčko zná soupeř, obsadí své libovolně zvolené políčko svým žetonem.
  - Pokud ani jeden ze soutěžících slovíčko nezná, nikdo žádné pole neobsazuje.
7. Vyhrává hráč, který dříve vytvoří nepřerušenu řadu tří polí své barvy v jakémkoli směru (vodorovně, svisle, diagonálně)

## 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.