

LUŠŤOVKY 6+

Milé děti, vážení rodiče,

už jste někdy slyšeli o **Lušťovkách**? Že ještě ne? Jsou to netradiční obrázkové rébusy, které fungují na principu rozkládání slov. Na každé kartě najdete části jednoho slova a vaším úkolem je odhalit, jak slovo sestavit. Vytvořil je pro vás náš ilustrátor M + ch + l a trochu si na nich potrápíte své mozky (Aha, proto vychází v edici **Mozkovna** 😊). Pojďte si s nimi trochu pohrát.

Nejprve se koukněte, jak se luští:

A můžeme jít na to:

Nejprve vystříhnete všech 6 kartiček Lušťovek a připravte papír a tužku pro každého hráče. Poté se posadíte ke stolu a položte na něj 3 kartičky tak, abyste je všichni pěkně viděli. Nyní zkouší každý sám přijít na to, co se pod obrázkem skrývá.

Když už někdo tuší, napíše si řešení Lušťovky na svůj papír. Hrát můžete předem určený čas, např. 10 minut, nebo do té doby, než někdo z hráčů bude mít všechny 3 Lušťovky vyluštěné.

Poté se řekne stop a můžete si porovnat vaše řešení. (Na správné řešení se ale zatím nedívejte, abyste omylem neviděli řešení pro jiné Lušťovky.)

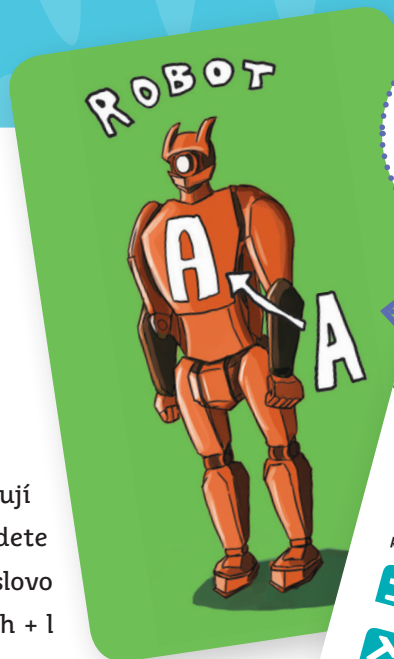
Následuje stejným způsobem druhé kolo s dalšími třemi Lušťovkami. Po ukončení druhého kola se již můžete podívat na správná řešení (viz spodní okraj tohoto zadání) a za každé správně vyluštěné slovo hráč dostává 1 bod. Kdo má nejvíc bodů, vyhrál!

Pokračování Lušťovek:

Pokud chcete v zábavě pokračovat, zkuste si každý z vás vymyslet svoji vlastní Lušťovku a nakreslit ji pro ostatní hráče. Komu se povede nejhezčí Lušťovka?

Přeji vám příjemnou zábavu!

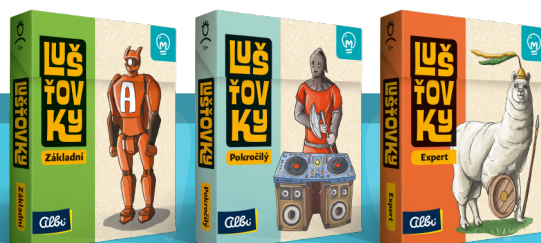
Váš Kvído



Řešením je
Robot A,
tedy slovo
ROBOTA.

Piktogramy na kartách

- Všechny karty mají stranu zadání a stranu řešení. Strana se zadáním má v levém horním rohu symbol otazníku, strana řešení má symbol zárovky. Řešení odhalíte pomocí přiložení červené karty.
- Na některých kartách v rohu najdete další ikony, které vám napoví při řešení konkrétní karty.
- Odchylna v diakritice, podobě znělosti (s/z, d/t, aj.) nebo jiná gramatická odlišnost. Např. krátké A čteme jako dlouhé, například „lovit“.
- Výsledné slovo je ve slovesném tvaru, například „surikaty“.
- Výsledné slovo je v množném čísle, například „surikaty“.
- Výsledné slovo je vlastním názvem místa, města, státu a podobně.
- Na obrázku se mohou objevit barevné šipky, které buď vyznačují objekt, na který byste se měli při hádání zaměřit, nebo vyjadřují směr pohybu objektů.



Piktogramy na kartách

? Všechny karty mají stranu zadání a stranu řešení. Strana se zadáním má v levém horním rohu symbol otazníku, strana řešení má symbol žárovky. Řešení odhalíte pomocí přiložení červené karty.

Na některých kartách v rohu najdete další ikony, které vám napoví při řešení konkrétní karty.

± Odchylna v diakritice, spodobě znělosti (s/z, d/t, aj.) nebo jiná gramatická odlišnost. Např. krátké A čteme jako dlouhé.

↗ Výsledné slovo je ve slovesném tvaru, například „lovit“.

👤 Výsledné slovo je v množném čísle, například „surikaty“.

📍 Výsledné slovo je vlastním názvem místa, města, státu a podobně.

↑ Na obrázku se mohou objevit barevné šipky, které buď vyznačují objekt, na který byste měli při hádání zaměřit, nebo vyjadřují směr pohybu objektů.

