   
**Stránka s písmeny a čísla by byla třeba ze silnějšího kartonu,** tištěného po jedné straně a laminovaného.

Prostě je třeba, aby se obdélníček dal snadno uchopit, což u tenkého lístečku papíru spíš nejde.  
Pravý dolní roh obdélníčku se trochu trojúhelníkovitě odstřihne, aby byla snadná orientace při čtení.

**Pexeso s čísly**:

**A)** S celkem 24 čísly od 0 do10, každé se opakuje 2x, číslo 10 je 4x. Kartičky se obrátí nepotištěnou stranou vzhůru a zamíchají. Hráč **převrací dvě čísla, pokud jsou stejná,** dá si je stranou a pokračuje dalším tahem.   
Pokud nejsou stejná, vrátí je na místo, kde by čísla byla, a na tahu je druhý hráč.

**B)** Těchto 24 čísel využijeme jako pexeso a současně **procvičíme počítání a odčítání do 10.**  
Příklad: Hráč obrátí číslo 2 a současně si z dřívějška pamatuje pozici čísla třeba 7. **Pak dopředu řekne : 2+5 =7 a odebere na svoji stranu obě tato čísla 2 a 7.** Podobně lze užít odečítání, vytažené číslo je třeba 10 a pamatuje si pozici čísla 4, pak dopředu řekne 10-4 =6.   
A odebere si pro sebe čísla 10 a 4.

**Pexeso s písmenky**.

Písmenek je 42 malých +42 velkých.

**A)** Jako klasické pexeso, obracením **hledáme dvojic stejných písmen, tedy malé a velké**.

**B)** Pexeso, které navíc učí rychle **posoudit pořadí písmen v abecedě**, to je hodně důležité u počítačově zpracovaných dat (tabulek, databází).

Hráč obrátí jedno písmeno. Pokud si pamatuje pozici některého už vráceného písmene, **tak řekne "větší" nebo řekne "menší".** Ve smyslu **za** vytaženým písmenem nebo **před** ním**.**  Pokud uhodne, odsune si obě písmena stranou a pokračuje ve hře. Když neuhodne, vrátí obě písmena na původní místo a hraje soupeř. Je to i štěstí, což vždy bývá součástí hry. Ale i tam musí posoudit rychle, jestli další písmenko v abecedě před nebo za původním.