

C) Spojení her s počítáním na šachovnici a tvorbou slov z abecedy

A	Á	B	C	Č	D	Ď	E	É	Ě	F	G	H	CH
I	Í	J	K	L	M	N	Ň	O	Ó	P	Q	R	Ř
S	Š	T	Ť	U	Ú	Ů	V	W	X	Y	Ý	Z	Ž
a	á	b	c	č	d	d'	e	é	ě	f	g	h	ch
i	í	j	k	l	m	n	ň	o	ó	p	q	r	ř
s	š	t	t'	u	ú	ů	v	w	x	y	ý	z	ž
„	“	.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
!	?	,	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	:	x	+	-	:	x	()	()	+	-	10

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 odstříhne, aby byla snadná orientace při čtení.

Pexeso s čísly:

A) S celkem 24 čísly od 0 do 10, 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 dřívějšíka 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.