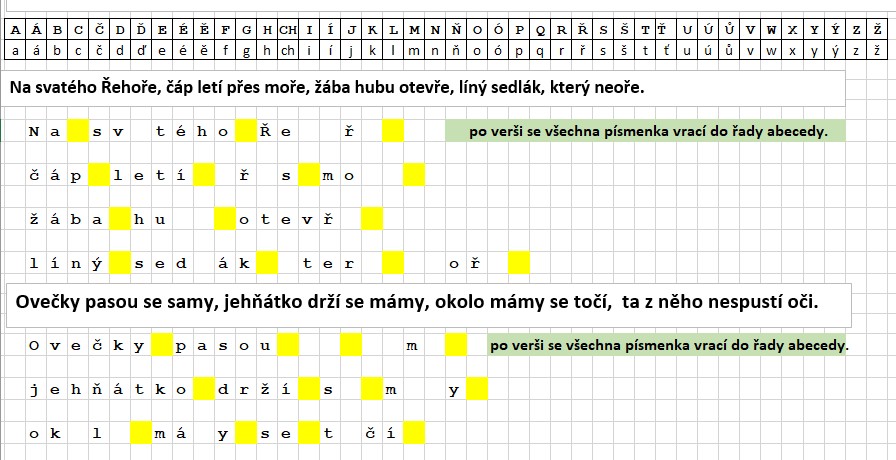
**Skládání slov z písmen abecedy**

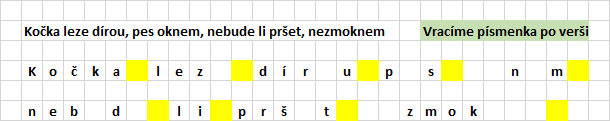
**Hra ABECEDle se skládá ze 42 velkých písmen a 42 malých písmen**.  
Pokud se písmenka vrací po každém slově znovu do řady abecedy**, lze vytvořit každé české slovo**. **Opakující se písmenka se vynechají jako mezera. Dítě stejně potřebuje vědět při psaní, jaké písmeno bude následovat.**1) Ukázka dole jsou dětské a lidové říkanky. **Písmenka se vrací do řady abecedy po každém verši.**

Abeceda 42 Velkých písmen a 42 malých písmen neproporcionální Courier New, líp asi proporcionální Calibri. Dvojhláska velké **CH** a malé **ch** je součástí české abecedy a rejstříků.

**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 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**





**2**) **Tvoříme slova k danému tématu**. **Po skončení slova, se písmenka vrací dolů do řádky abecedy**. **Takto lze vytvořit všechna česká slova**. Jde tedy o procvičování abecedy, tvorby slov a o slovní zásobu k danému tématu. Potřebná písmena vytahujeme z abecední řady, vytvoříme postupně slova třeba z oblasti Zahrádka. Můžeme rozhodnout, zda je slovo k tématu. To je zásadní rozdíl od Scrable, kde smysluplným slovem je třeba diferenciál, což je slovo s významem technickým a matematickým, pro děti žádný význam nemá.   
Slova typu TÁTA tvoříme tak, že pro písmeno, které už bylo vytaženo, vynecháme mezeru, tedy TÁ-A. Vypadá to divně, ale je to velmi potřebné, když dítě píše, musí vědět, jaké písmeno bude následovat. **Po každém slově písmena vracíme do abecední řady.** Podobně BA-IČK-, MÁ-A, MA-INK-, DĚ-EČ-K. Dítě se učí to, co umí každý dospělý, přečíst slova podle smyslu i s přehozenými nebo zapomenutými písmeny. **Slova tvoříme k danému tématu, zde Babiččina zahrádka.** V hlavě si procházíme abecedu a hledáme **slovo ze zahrádky, které začíná na písmeno**, **od nějž umíme vytvořit potřebné slovo**. Slova dáváme pod sebe, každý na svou stranu. Nemusí být seřazena podle abecedy, ale **nové slovo musí začínat písmenem, které ještě dole v řádku abecedy máme.** Konec slova vyznačíme zase obrácenou destičkou. Lepší možnost je zarovnávat slova doprava na šestiúhelníkové podložce typu plást medu, kde jsou vidět i mezery. Zde v textu vyznačím mezeru znakem – a konec slova znakem \*. Příklad:  
ASTR- \* BŘEČŤ-N \* CI-UL -\* DÝNĚ \* F-ZO- - \* H-ÁCH \* J- - -K-\* M- -\* Z- - Í \*  
Vzhledem k tomu, že jsme slovo nahlas řekli, tak to není taková hrůza:  
ASTRA \*BŘEČŤAN \* CIBULE\*DÝNĚ\*FAZOLE\* HRÁCH\* JABLKO \* MÁK\* ZELÍ\*   
Lépe psát se zarovnáním slov doprava na podložce typu včelí plást, která přesně určuje mezery.  
**3)** **Tvorba slov s využitím velkých a malých písmen.** Slovo může začínat velkým písmenem. Slovo může být ze samých velkých písmen. **Velká písmena nesmí být uvnitř slova nebo na konci.**



**4)** **Tvorba slov s využitím současné MOSAIC –MAXI-3-Abeceda**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **A** | **A** | **A** | **A** | **A** | **Á** | **Á** | **B** | **B** | **B** | **B** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **C** | **C** | **C** | **C** | **Č** | **D** | **D** | **D** | **D** | **Ď** | **E** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **E** | **E** | **E** | **É** | **É** | **Ě** | **Ě** | **F** | **G** | **H** | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **H** | **H** | **I** | **I** | **I** | **I** | **Í** | **Í** | **J** | **J** | **J** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **J** | **K** | **K** | **K** | **K** | **L** | **L** | **L** | **L** | **M** | **M** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **M** | **M** | **N** | **N** | **N** | **N** | **Ň** | **O** | **O** | **O** | **O** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **Ó** | **P** | **P** | **P** | **Q** | **R** | **R** | **R** | **R** | **Ř** | **S** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **S** | **S** | **S** | **Š** | **T** | **T** | **T** | **T** | **Ť** | **U** | **U** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **U** | **Ú** | **Ů** | **V** | **V** | **V** | **V** | **W** | **X** | **Y** | **Y** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **Ý** | **Z** | **Z** | **Z** | **Ž** | **?** | **!** | **,** | **.** | **.** | **.** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | | |  |
| |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | A | K | Á | T |  | B | Ř | E | Č | Ť | A | N |  |  |  |  | | N | E |  | Y |  | R | Y | B | Í | Z |  |  |  |  |  |  | | G | D |  | K |  | A | S | T | R | A |  |  |  |  |  |  | | R | L |  | E |  | M |  | K |  |  |  |  |  |  |  |  | | E | U |  | V |  | B | R | O | K | L | i | C |  |  |  |  | | Š | B |  |  |  | R |  |  | Ř | U |  | I |  |  |  |  | | T | N |  |  |  | Y |  |  |  | S |  | B |  |  |  |  | |  | Y |  |  |  |  |  |  | N | K |  | U |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Y |  | L |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   **Písmenka, která už nemáme, tak je vynecháme - viz brokolice, křen, cibule, mák** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |  |  |
| Čitelnost s tím nijak moc nezhorší, naopak dítě by mělo vědět, jaké písmeno tam má psát. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| Každé slovo ve směru vodorovném i svislém musí začínat písmenkem, nemůže tam být mezera | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Skončil jsem u písmene E, které máte 4, já jsem jich potřeboval 7. | | | | | | | | | | | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |
| Chybějící písmenko se nahradí mezerou. Na konci hry dítě všechno přečte. Když tak s dopomocí. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Četnost písmen v českém textu: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |  |  |
|  | <https://www.algoritmy.net/article/40/Cetnost-znaku-CJ> | | | | | | | | | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Znak** **Četnost (%)**   
**o** **8.6664%** **e** **7.6952%** **n** **6.5353%** **a** **6.2193%** **t** **5.7268% v** **4.6616%** **s** **4.5160%** **i** **4.3528%**   
Je zřejmé, že současná Mosaic-Maxi-3-abeceda musela dát více písem C a H, protože nemá dvojhlásku CH. Četnost ch v českém textu je 1,17%, za ní je v četnosti 15 písmen: ý 1,07%, dále ž, č, š atd.

**5) Jako PEXESO s písmeny**.  
 Pro jednoduchost vybereme jen písmena bez čárek a háčků, což odpovídá anglické abecedě 26 písmen navíc s českým CH., tedy 27. Lépe zařadíme ještě běžné Č, Š, Ř a Ž, tedy **31 písmen, která jsou běžně v česky abecedně řazených seznamech**. Všech českých písmen je 42, zbylá písmena dočasně vyřadíme

**A B C Č D E F G H CH I J K L M N O P Q R Ř S Š T U V W X Y Z Ž   
Destičky s písmeny se převrátí na rub a zamíchají**. Hrají dva hráči.   
**Jeden tah**:každý obrátí jednu destičku, porovnají se písmena podle abecedy.   
**Písmeno, které je v abecedě za číslem protihráče (**mysleme si jednoduše je větší**) si hráč vezme k sobě, druhé se obrátí na rub na svém místě.** Hráči si musí neustále v mysli udržovat pořadí abecedy, aby se mohli rychle rozhodnout. **Smyslem hry je tedy zlepšit orientaci v rychlém sledování abecedních seznamů, rejstříků** a pod. Písmeno více z počátku abecedy se obrátí na svém místě na rub. Tak se pokračuje každým tahem. **Taktika**: hráč se snaží zapamatovat si písmena ke konci abecedy, která už byla dočasně odhalena (ty se snaží obrátit v dalších tazích) a také písmena ze začátku abecedy, těm se snaží pak vyhnout.  
**6) Česká a anglická slova.**Dá se očekávat, že staršího sourozence(nebo rodiče) hra s malým dítětem přestane bavit. Malý brouček dostane šanci vítězit, když k jeho slovu musí starší hráč znát a vypsat anglický překlad. Anglická abeceda má 26 písmen a česká abeceda všechna tato písmena má, lze tedy hrát i v angličtině. Předpokládá se dohoda, že menší dítě bude vybírat slova podle tématu (zde živočichové a rostliny.) Omezení může být, že české slovo musí obsahovat alespoň jeden háček, čárku nebo kroužek.   
Pták – Bird, Kůň –Horse, Jehňátko – Lamb, Zvíře-Animal, Čáp –Stork, Petrklíč-Primose, Ředkvička – Radish, Česnek – Garlic.