

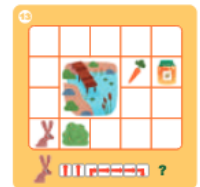
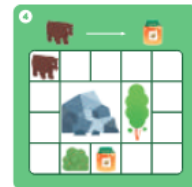
DJ08343 Eduludo – Programování

Věk: 4–6 let

Počet hráčů: 1 dítě/1 dospělý

Obsah hry: 12 oboustranných destiček, 15 žetonů s šipkami, 24 karet s řešením.

Cíl hry: Vymyslet a vytvořit cestu, která pomůže zvířátkům dojít k cíli (zelené destičky), nebo najít správný cíl podle zadání (žluté destičky).



Položte destičku před dítě a vedle položte žetony se šipkami. Pomozte dítěti zjistit, co různé šipky znamenají:



= cesta se stáčí nahoru



= cesta se stáčí dolů



= cesta pokračuje rovně



Průběh hry:

- **Na zelených destičkách č. 1 až 12:** dítě se podívá na horní část destičky. Zjistí, se kterým zvířátkem hraje a co toto zvířátko hledá.



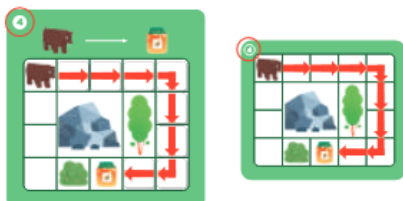
Medvěd hledá sklenici medu.

Na mřížce herní destičky dítě pomocí šipek vytvoří cestu, kterou má zvířátko jít tak, aby se přitom vyhýbalo překážkám. Pokládá žetony se šipkami jeden po druhém na odpovídající políčka.

Pozor – zvířátka se nemohou pohybovat diagonálně!

Šipky by měly ukazovat správnou cestu k cíli!

Jakmile dítě postaví pomocí žetonů cestu, zkontroluje si řešení na odpovídající kartě s řešením.



Shoduje se cesta? Výborně!

- **Na žlutých destičkách č. 13 až 24:** dítě se podívá na spodní část. Zjistí, se kterým zvířátkem hraje a pokyny, kterými se má řídit.



Králíček a jeho cesta.

Ale kam tato cesta vede? Kam jde králíček?

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

