|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **HĽADANIE POKLADU - inštrukcie pre zadávateľa úlohy:**  **Vystrihnite** kartičky s príkladmi. **Vyberte si z nich tie, ktoré vám vyhovujú** – tzn. ktoré predmety sa vo vašom okolí nachádzajú. (Ak aktivitu robíte v triede, pravdepodobne tam nebudete mať „forks“ – vidličky, doma sa dá nájsť pravdepodobne všetko – books=knihy (na poličke), forks=vidličky (v šuplíku), clock=hodiny, socks=ponožky (v šuplíku), door=dvere, cars=hračkárske autíčka, sofa=pohovka, lock= zámok (na dverách), black=niečo čierne.)  **Usporiadajte** si vybraté kartičky podľa poradia, v akom chcete, aby dieťa počítalo, resp. hľadalo ďalšie odkazy. Prvú nechajte dieťaťu pripravenú na stole, druhú umiestnite podľa výsledku na prvej. (Ak napríklad na prvej vyjde „socks“, dajte druhú do šuplíka s ponožkami.) Tretiu umiestnite podľa výsledku z druhej atď. Na posledné miesto dajte nejakú drobnú odmenu.  Pri umiestňovaní kartičiek **nezabudnite odstrihnúť rozlúštený výsledok** na boku! Ten je len pre vás, aby sa vám kartičky ľahšie umiestňovali.  Dieťaťu dajte s prvou kartičkou aj **kódovaciu tabuľku**: | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0  A | | 1  B | 2  C | 3  D | | | 4  F | 5  K | 6  L | | | 7  O | 8  R | 9  S |
|  | |  |  |  | | |  |  |  | | |  |  |  |
| BOOKS | 1 3 4 7 4  \_\_4 2 8 5 | | | | FORKS | 2 9 4 9 3  \_1 8 3 6 6 | | | | CLOCK | 1 8 2 0 8  \_\_\_8 5 1 7 | | | |
| SOCKS | 7 2 8 6 3  \_2 4 3 9 6 | | | | SOFA | 4 1 7 4  \_5 5 6 6 | | | | DOOR | 1. 8 8 9   1 8 8 9 | | | |
| CARS | 1 4 9 2  \_\_\_5 9 7 | | | | BLACK | 9 3 5 9  \_6 6 6 6 | | | | LOCK | 2 9 4 0  \_3 7 8 5 | | | |