

Alík – Můj první slabikář – Silcom

Výběr skupiny písmen – po výběru jednoho ze 6 Alíkových kamarádů

❖ **Jezevec (A, E, T, W, Z)**

- hráč musí v pokojíku nalézt jednotlivá písmena, kliknutím na ně se dostane do Alíkovy školy, navíc zde jsou další animace
- A = štafle
- E = část okna
- T = kladivo
- W = skládací metr
- Z = roura od kamen

❖ **Hroch (B, F, G, J, K, S)**

- hráč musí na pláži nalézt jednotlivá písmena, kliknutím na ně se dostane do Alíkovy školy, navíc zde jsou další animace
- B = stožár s plachtou
- F = stožár s vlajkou
- G = stočené noviny
- J = šnorchl potápěče
- K = dřevěná konstrukce pro plavčíka
- S = had

❖ **Krokodýl (C, L, R, X, Y)**

- hráč musí v hradě nalézt jednotlivá písmena, kliknutím na ně se dostane do Alíkovy školy, navíc zde jsou další animace
- C = Měsíc
- L = spáry v hradbách
- R = zaseklá sekera
- X = zkřížené halapartny
- Y = kmen stromu

❖ **Zajíc (D, I, N, Q, U)**

- hráč musí před saloonem nalézt jednotlivá písmena, kliknutím na ně se dostane do Alíkovy školy, navíc zde jsou další animace
- D = sud
- I = kaktus
- N = prkna na dveřích
- Q = laso
- U = podkova

❖ **Lední medvěd (H, Ch, M, O, P, V)**

- hráč musí nalézt v tělocvičně jednotlivá písmena, kliknutím na ně se dostane do Alíkovy školy, navíc zde jsou další animace
- H = kšandy
- Ch = medicinball a stojan kladiny
- M = motýl na květině
- O = tenisová raketa
- P = skvrna nad gorilou
- V = konec červené šipky

❖ **Žába (Č, Ď, Ň, Ř, Š, Ť)**

- hráč musí nalézt u bazény jednotlivá písmena, kliknutím na ně se dostane do Alíkovy školy, navíc zde jsou další animace
- Č = talíř
- Ď = meloun
- Ň = prkna na dveřích
- Ř = schůdky do bazény
- Š = hadice
- Ť = slunečník

Výběr celé abecedy (pták s cedulkou ABC)

- přímý postup k jednotlivým písmenům, kliknutím na vybrané písmeno se hráč dostane do Alíkovy školy

Alíkova škola – otevře se po výběru písmene

- 4 obrázky k písmenu – jsou animované, animace se spustí po kliknutí
- ke každému písmenu existuje básnička, která se zobrazí a přečte se po kliknutí na černou tabuli
- záchranný člun – popis Alíkovy školy

Alíkovy hry – spustí se po kliknutí na volejbalovou síť za Alíkem na úvodní obrazovce, záchranný kruh = instrukce ke hře

❖ **Pexeso**

- hledání dvojic, které tvoří stejná písmena (5 x 4 polí) – na počátku jsou kartičky rubem nahoru
- před započítím každé hry je možné si pomoci ikonami vlevo dole vybrat typy písmen ve dvojicích

❖ **Stroj na jitrnice**

- po kliknutí na modré tlačítko s bílou šipkou vysloví Alík písmeno a na černé ploše se začnou střídat velká písmena
- úkolem hráče je stisknout červené tlačítko STOP ve chvíli, kdy se objeví jmenované písmeno
- při úspěchu sjede jitrnice o kousek níže, při neúspěchu se vrátí o kousek výš

❖ **Korále**

- úkolem hráče je poskládat zpět rozsypané korále
- na šňůrce je na začátku zobrazeno jedno písmeno, hráč kliknutím vybírá písmena další a přesouvá je postupně na šňůrku
- ve směru hodinových ručiček přidává postupně písmena ke konci abecedy

- proti směru hodinových ručiček přidává postupně písmena k začátku abecedy
- ❖ **Obrazy (hodiny)**
 - ukáže se obrázek a pod ním text, ve kterém chybí některá písmena
 - úkolem hráče je vybírat ze seznamu chybějící písmena a doplňovat je do textu
- ❖ **Skvrna (smeták s kbelíkem)**
 - poznávání písmen skrytých pod skvrnou
- ❖ **Televize**
 - úkolem hráče je vybrat písmeno, kterým začíná v televizi zobrazený a přečtený obrázek
 - pokud se spletete, televize se porouchá a je jí nutné znovu zapnout zeleným tlačítkem
- ❖ **Truhla s pokladem**
 - Alík přečte skupinu 4 písmen a úkolem hráče je vybrat tato písmena ve stejném pořadí
 - pokud se mu to podaří, truhla se otevře
 - pokud se mu to nedaří, může si kliknutím na Alíka nechat přečíst písmena ještě jednou
- ❖ **Košík s písmeny**
 - Alík přečte písmeno a úkolem hráče je za pomoci myši přemístit všechna tato písmena (různých typů) z plachty do košíku

Šlápoty – návrat na předchozí obrazovku

Konec (měsíček vlevo nahoře) – ukončení programu

ZŠ Úno, Bratři Čapku 1332