

Alík – Než půjdu do školy – Silcom

- po spuštění je třeba provést **volbu postavičky**:
 - o klikáním na obrazy je možné listovat mezi jednotlivými obličejí
 - o samotný výběr se provede nasazením čepičky na vybraný portrét
 - o případné smazání výsledků postavičky se provede pomocí páčky napravo od rámu
- po výběru postavičky se hráč ocitne ve **výukové části zahrady** v okolí Alíkova domečku (zahrada se sestává celkem ze 7 obrazovek – zbývající obrazovky obsahují hry na procvičení znalostí)

Výuková část – odskoky k 6 částem výuky:

❖ Výuka směrů (holubník)

- o přede mnou
- o za mnou
- o nahoře
- o dole
- o vpravo
- o vlevo

❖ Výuka tvarů (trpaslíci)

- o čtverec
- o obdélník
- o kruh
- o trojúhelník

❖ Výuka barev (duha)

- o růžová
- o zelená
- o červená
- o bílá
- o šedá
- o fialová
- o hnědá
- o modrá
- o oranžová
- o černá
- o žlutá

❖ Výuka čísel (květiny)

- o 1
- o 2
- o 3
- o 4
- o 5
- o 6
- o 7
- o 8
- o 9
- o 10

❖ Výuka logiky (pták na větvi)

- o doplnit chybějící potraviny na polici, aby logicky doplnila neúplnou řadu

❖ Výuka velikosti (houby)

- o velký
- o malý
- o široký

- štíhlý
- dlouhý
- krátký

Procvičovací část – za 10 správných odpovědí získá samolepku do alba, při 3 chybách odskok zpět do výuky, celkem 6 obrazovek s procvičováním jednotlivých jevů:

❖ **Alík golfistou (procvičování čísel)**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

❖ **Tulipány (procvičování barev)**

- růžová
- zelená
- červená
- bílá
- šedá
- fialová
- hnědá
- modrá
- oranžová
- černá
- žlutá

❖ **Studna (procvičování směrů)**

- přede mnou
- za mnou
- nahoře
- dole
- vpravo
- vlevo

❖ **Pták na stromě (procvičování logiky)**

- doplnit chybějícího ptáka, aby logicky doplnil neúplnou řadu

❖ **Nafukovací míč (procvičování barev)**

- růžová
- zelená
- červená
- šedá
- fialová
- hnědá
- modrá
- oranžová
- černá
- žlutá

❖ **Alíkova zahradní chatka (procvičování velikostí)**

- velký
- malý
- široký
- štíhlý
- dlouhý
- krátký

❖ **Gorila (procvičování tvarů a barev)**

- čtverec
- obdélník
- kruh
- trojúhelník
- červená
- žlutá
- modrá
- oranžová

❖ **Hnízdo s ptákem (procvičování směrů a čísel)**

- vpravo
- vlevo
- nahore
- dole
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

❖ **Datel (procvičování čísel)**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

❖ **Úly (procvičování barev)**

- růžová
- zelená
- červená
- fialová
- hnědá
- modrá
- oranžová
- žlutá

❖ **Alík s trsem květin (procvičování barev)**

- růžová
- zelená
- červená
- bílá
- šedá
- fialová
- hnědá
- modrá
- oranžová
- černá
- žlutá

❖ **Papoušek na žebříňáku (procvičování tvarů)**

- čtverec

- obdélník
- kruh
- trojúhelník

❖ **Beruška (procvičování čísel)**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

❖ **Cvrček s jablky (procvičování logiky)**

- doplnit chybějícího zeleninu do bedýnky, aby logicky doplnila neúplnou řadu

- po získání všech 15 samolepek je uživatel vyzván k odchodu do školy (dojde k ukončení programu)

Společné ovládací ikony (kost, která se objeví po najetí k dolnímu okraji obrazovky)

Otazník – vysvětlí význam ikon na kosti

Dvě hlavy – změna hráče (uživatel se vrátí na úvodní obrazovku)

Šlápoty – zpět na předchozí obrazovku

Album – ukáže, které samolepky již uživatel získal

Zelené dveře – ukončí (po odsouhlasení) program