

INSTRUKCE K BOJOVCE ČARODĚJNICKÝ SLET

Milí rodiče, učitelé,

děkujeme, že jste si zakoupili naši bojovku ČARODĚJNICKÝ SLET. Hra je určená především starším dětem od 8 let i výše. Schopnosti svého dítěte musíte posoudit sami. Některé úkoly jsou složitější, jiné lehčí. Úkoly rozvíjí myšlení, představivost a také trpělivost a to, že se dítě nesmí vzdávat po prvním neúspěchu. Hra vyžaduje pozornost a důslednost.

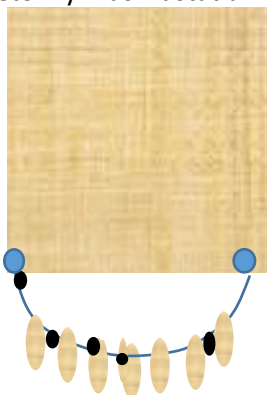
Principem hry je během plnění úkolů odhalovat v každém úkolu název jednoho z osmi čarodějnických symbolů, které pak dítě musí vybrat mezi ostatními symboly. Hraje-li samo nebo ve skupince více dětí, kteří jdou pohromadě, je vhodné jim všechny kouzelné symboly dát do pytlíčku a připravit jim jeden pytlíček prázdný na vyluštěné symboly. Mohou též využít naší hrací kartu a symboly můžete udělat na samolepící suché zipy. Děti pak během hry vždy z pytlíčku vyndají správný symbol a uklidí si ho do pytlíčku druhého nebo správný symbol přilepí na hrací kartu. Na konci hry všech osm symbolů seřadí od 1 do 8 a podle instrukcí na úkolu č. 10 najdou v šifře tajenku, kde se skrývá jejich odměna. Tentokrát jsme volili slovo **SCHRÁNKA**.

Do schránky umístíte pro děti odměnu (může to být buď domácí schránka, nebo přenosná namalovaná z kartonové krabice umístěná někde na konci hry). Můžete do ní dát i poslední dopis, ve kterém může být mapa Vaší oblasti s přesně vyznačeným místem pokladu, čímž uděláte hru pro děti ještě napínavější. Nebo do ní umístíte náš čarodějnický průkaz, případně malou odměnu. Odměna je již na Vás.

Hraje-li hru více dětí a jdou hrou jednotlivě, umístíte všechny symboly až na konec hry ke stanovišti č. 10 a nechte děti pouze zapisovat u každého stanoviště vyluštěnou odpověď – název symbolu (had, hůlka, atd.) Děti si poté na 10. stanovišti podle svých zápisků vyberou ze všech 18 symbolů svých 8 vyznačených a s nimi dále pracují při luštění posledního úkolu.

V případě úkolu č. 5 – přísad do lektvaru, je dobré buď vytisknout celý list a přidat ke hře na stanoviště, nebo lépe vystříhnout jednotlivé přísady, ideálně zalaminovat a dát buď do pytlíčku, který k úkolu zavěsíte (případně hrajete-li s jedním dítětem nebo skupinkou, máte u sebe a nabídnete).

Dobré řešení je i jednotlivé žetonky proděravět děrovačkou, navléknout na provázek za sebou a provázek připevnit v pravém dolním i levém dolním rohu (viz obrázek). Pokud byste to chtěli přehledněji, udělejte mezi jednotlivými žetonky velké uzly, aby se na sebe žetony nelepily a zůstaly oddělené. Děti tak mohou vidět na přísady a mohou vybrat ty správné. Tyto žetonky musí zůstat umístěné u stanoviště. Děti je neodnáší.



Velkou předností hry je její nezávislost na místě hraní. Hru můžete hrát tedy venku i doma. Příložených komponentů není mnoho a děti je mohou celou hru mít u sebe.

Je ideální na tábory, na dovolenou, na Den dětí ale i jen tak.

Součástí hry je:

- 10 stanovišť s úkoly - šiframi
- 2 listy čarodějnický symbolů – celkem 18 symbolů
- 1 list s 10 kulatými žetony přísad do lektvarů – patří ke stanovišti č. 5 (nutno umístit je všechny u stanoviště a neodnášet) viz. tip na přípravu stanoviště
- řešení k úkolům a instrukce
- kouzelnický zápisník – hrací karta pro zapisování odpovědí
- Kouzelnický průkaz po absolvování – slouží jako součást odměny



Obsahuje 20 stran A4

PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry není náročná. Jednotlivé úkoly jsou ve formátu A4, můžete je tedy vytisknout, zalaminovat a pověsit třeba na strom (provázky ovázat kolem, netlouct připínáčky), nebo na tiskárně nastavit tisk 2 stran na 1 list a vyrobit si tak menší formát A5, který někde schováte – zde si ale ověřte, že šifry budou dobře vidět a budou srozumitelné. Nebo laminovat vůbec nemusíte a jednotlivé úkoly svinete do ruličky a ovážete provázkem jako pergamen. Způsob hry necháme zcela na Vás. Můžete si venku vytvořit stanoviště, úkoly schovávat, nebo hrát doma, jen je potřeba vždy dodržet pořadí stanovišť a čísel jak jdou za sebou – viz návod a řešení kam co umístit.

Poklad schovejte na místě – viz soubor řešení. U této hry je to SCHRÁNKA – Viz instrukce výše

Doporučujeme si úkoly předtím, než je připravíte pro děti, projít a v případě, že si nebudete vědět rady se šifrou, podívat se do řešení, jak se má řešit a dětem po nějakém čase, pokud nebudou vědět, poskytnout vodítko. Ale kouzlo hry je v tom, že si prostě nad ní je potřeba chvíli lámat hlavu..

Doporučení: co nejvíce věcí ve hře nahradte pokud možno autentickými pomůckami – vzkaz v lahvi přepište vzkaz na kus papíru, stočte ho, svažte provázkem a umístěte do opravdové láhve. Stejně jako je skvělé, když do hry zapojíte skutečný kompas – viz doporučení v řešení. Předem ale naučte dítě, jak se s ním pracuje, pokud to nezná.

Přejeme, ať se Vám i Vaším dětem bojovka líbí, užijete si s ní spoustu zábavy a budeme rádi, když nám napíšete nějakou zpětnou vazbu, jak se bojovka líbila či případně nápady na zlepšení, budeme moc rádi i za ilustrativní foto přímo z akce.

ERDAEL FOR KIDS

www.verdael.cz



Instrukce pro hru, kdy budou děti hrát hru hromadně (půjdou všichni spolu) nebo ji připravujete jen pro 1 dítě.

Přečtěte instrukce pro děti (pokud dáváte kartičky na start a doplňte místo setkání):

1. Víťáme Vás na cestě za dobrodružstvím s bojovkou KOUZELNICKÝ SLET. Vaším úkolem bude obstát v čarodějnických zkouškách a prokázat své schopnosti vůdce letošního celosvětového sletu všech čarodějů. Troufáte si na to?
2. Čeká Vás 10 stanovišť, během nichž musíte odhalit a sesbírat (nebo si zaznamenat) 8 různých čarodějnických symbolů. Těch symbolů je celkem 18, ale Vaším úkolem je najít jen 8 vybraných, které Vás dovedou k čarodějnému tajemství a Vaší odměně.
3. Vždy, když najdete úkol, velmi pozorně a pomalu si ho přečtěte, raději i vícekrát, abyste správně porozuměli tomu, co máte dělat. Šifry si po sobě zkontrolujte a přesvědčte se, že Vám vyšlo něco srozumitelného, že jste podle toho schopni vybrat ten správný čarodějnický symbol. (např. slovo kotlík – vyberete symbol s obrázkem kotlíku). Všechny symboly budete mít s sebou v sáčku. Ty vybrané kouzelnické, které Vám vyjdou z úkolů, si schovejte do jiného sáčku, aby se Vám nespletly a ještě lépe je запиšte do čarodějnického zápisníku.
4. Vždy daný úkol splňte hned, neodkládejte to. Úkoly nepřeskakujte.
5. Pokud zjistíte, že jste udělali někde chybu, vraťte se a úkol si zopakujte.
6. Až budete mít všech 10 úkolů splněných a nalezenou odměnu, sejdem se.....
7. Tak hodně zábavy a jděte hledat první úkol (stanoviště).

Instrukce pro hru, kterou budete dělat formou stezky a děti jí budou procházet jednotlivě, tudíž nebudou mít u sebe kouzelnické symboly (leďa byste se rozhodli dát každému dítěti s sebou všech 18 symbolů – v tom případě platí instrukce jako pro 1 dítě výše)

Přečtěte instrukce pro děti (pokud dáváte kartičky na start a doplňte místo setkání):

1. Víťame Vás na cestě za dobrodružstvím s bojovkou KOUZELNICKÝ SLET. Vaším úkolem bude obstát v čarodějnických zkouškách a prokázat své schopnosti vůdce letošního celosvětového sletu všech čarodějů. Troufáte si na to?
2. Čeká Vás 10 stanovišť, během nichž musíte odhalit a sesbírat (nebo si zaznamenat) 8 různých čarodějnických symbolů. Těch symbolů je celkem 18, ale Vaším úkolem je najít jen 8 vybraných, které Vás dovedou k čarodějnému tajemství a Vaší odměně.
3. Vždy, když najdete úkol, velmi pozorně a pomalu si ho přečtěte, raději i vícekrát, abyste správně porozuměli tomu, co máte dělat. Šifry si po sobě zkontrolujte a přesvědčte se, že Vám vyšlo něco srozumitelného, že jste podle toho schopni vybrat ten správný čarodějnický symbol. (např. slovo kotlík) Výsledek Vašeho luštění si запиšte do svého zápisníku, na posledním stanovišti podle Vašich zápisků budete hledat symboly, na kterých budou důležité kódy, nesmíte se proto splést a musíte vybrat správných 8 symbolů.
4. Vždy daný úkol splňte hned, neodkládejte to. Úkoly nepřeskakujte.
5. Pokud zjistíte, že jste udělali někde chybu, vraťte se a úkol si zopakujte.
6. Až budete mít všech 10 úkolů splněných a nalezenou odměnu, sejdem se.....
7. Tak hodně zábavy a jděte hledat první úkol (stanoviště).

ČARODĚJNICKÝ SLET

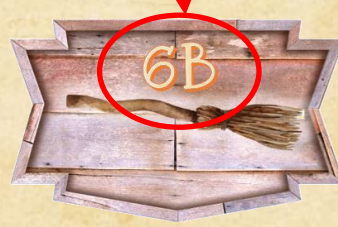


VÍTÁM TĚ, MLADÝ KOUZELNÍKU, ČI KOUZELNICE,

JAK UŽ ASI VÍŠ, KAŽDÝM ROKEM SE POŘÁDÁ CELOSVĚTOVÝ ČARODĚJNICKÝ SLET. SLETU SE ÚČASTNÍ VŠICHNI KOUZELNÍCI Z CELÉHO SVĚTA A TO VÍŠ, NENÍ VŮBEC JEDNODUCHÉ VŠECHNY SVOLAT. EXISTUJE 8 HLAVNÍCH ČARODĚJŮ, KTERŘÍ SVOLAJÍ DALŠÍ ČARODĚJE NIŽŠÍ KATEGORIE A TI ZASE DALŠÍ A DALŠÍ AŽ K TĚM ÚPLNĚ NEJMENŠÍM ČARODĚJŮM.

KAŽDÝ ROK SVOLÁVÁ SLET NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ ABSOLVENT NAŠICH ČARODĚJNICKÝCH ZKOUŠEK. A PROTOŽE NENÍ LEHKÉ V NICH OBSTÁT, USPĚJE VŽDY JEN VÝJIMEČNÝ ČARODĚJ.

ČEKÁ TĚ 8 ZKOUŠEK, BĚHEM KTERÝCH BUDEŠ MÍT ZA ÚKOL ODHALIT 8 ČARODĚJNICKÝCH SYMBOLŮ. VYPADAJÍ TAKTO, JE JICH 18, ALE TY MUSÍŠ NAJÍT TĚCH 8 SPRÁVNÝCH. PEČLIVĚ SI JE USCHOVEJ NEBO ZAPIŠ VČETNĚ ČÍSELNÉHO KÓDU, KTERÝ NA NICH NAJDEŠ. BUDEŠ TO POTŘEBOVAT K POSLEDNÍ ZKOUŠCE.



A TEĎ JEDEN VSTUPNÍ ÚKOL:

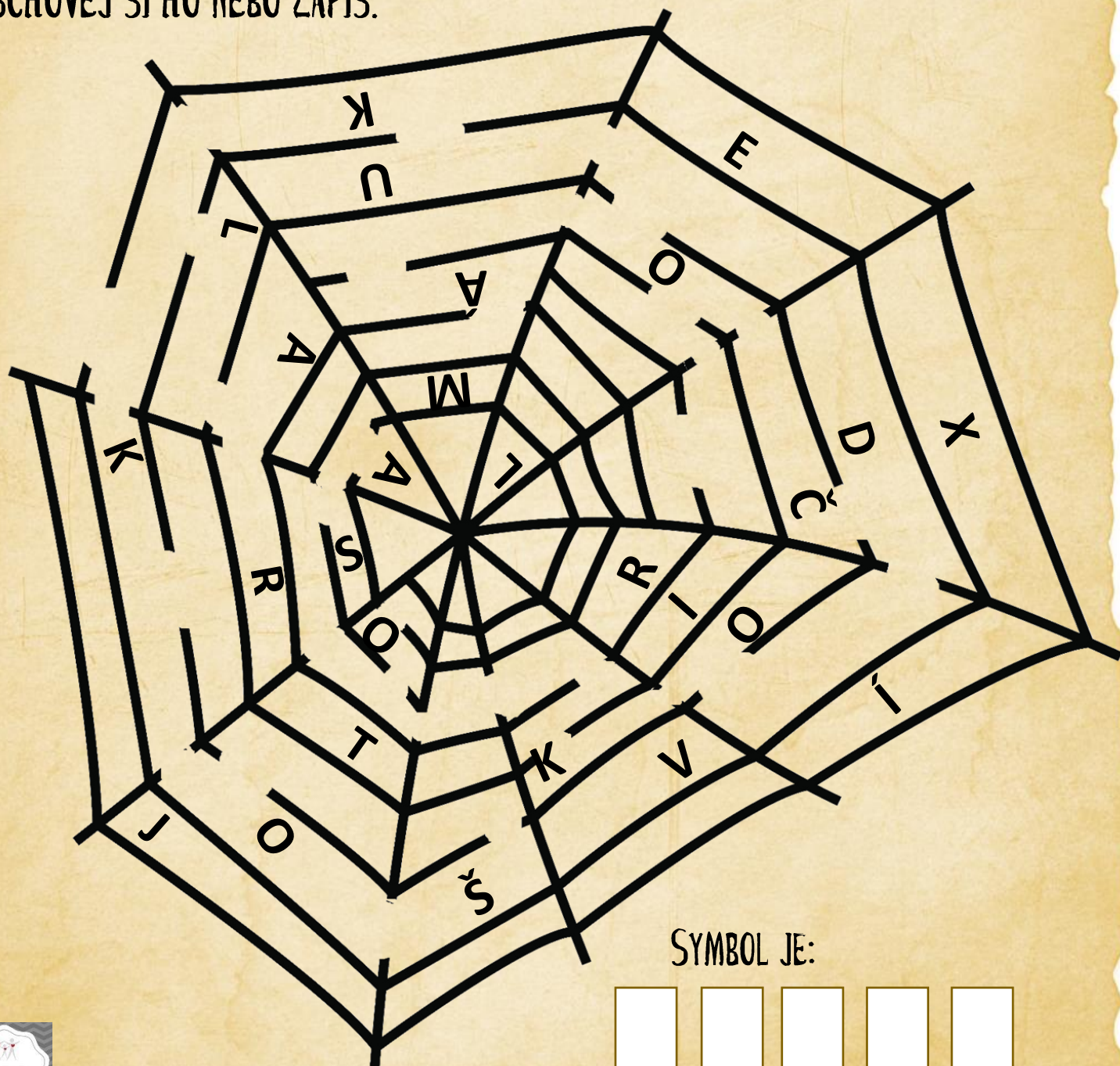
VYMYSLI SVÉ VLASTNÍ ZAKLÍNADLO!



ZKOUŠKA Z ORIENTACE V TAJNÝCH CHODBÁCH



ABYS MOHL ABSOLVAT VŠECHNY ZKOUŠKY, MUSÍŠ SE NEJPRVE VYZNAT V TAJNÝCH CHODBÁCH NAŠÍ ŠKOLY. PŮJDEŠ-LI SPRÁVNOU CESTOU AŽ DO UČEBNY A NIKDE SE NEZTRATÍŠ, OBJEVÍŠ PÍSMENA, KTERÁ TI ODHALÍ PRVNÍ ČARODĚJNICKÝ ODZNAK. SCHOVEJ SI HO NEBO ZAPIŠ.



SYMBOL JE:

--	--	--	--	--

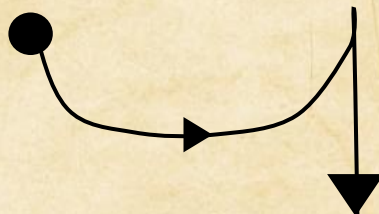
KOUZLENÍ



MÁME TU ZKOUŠKU Z NEJDŮLEŽITĚJŠÍHO PŘEDMĚTU A TOU JE KOUZLENÍ. JISTĚ BUDEŠ ZNÁT NĚJAKÁ KOUZLA, NYNÍ JIŽ SVĚTOVĚ PROSLULÁ, PROTOŽE NĚKTERÉ Z NICH PROSLAVIL JEDEN MLADÝ, VŠEM ZNÁMÝ, BRÝLATÝ ČARODĚJ A JEHO PŘÁTELÉ. DOPLŇ CHYBĚJÍCÍ PÍSMENA V KOUZLECH DO RÁMEČKU A ZÍSKÁŠ Z NICH SVŮJ HLEDANÝ ČARODĚJNICKÝ SYMBOL- ČTI OD SHORA DOLŮ.

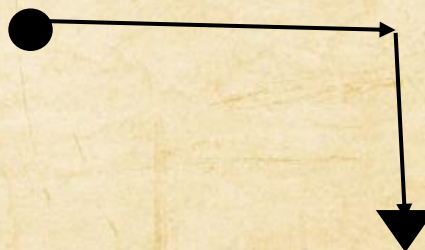
ALO OMORA

otevívá zámky a dveře



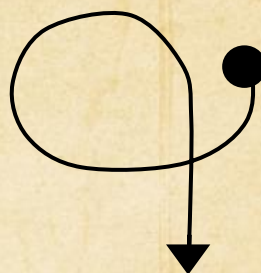
EXPELLI RMUS

odzbrojí nepřítele



ABRAKA ABRA

univerzální zaříkadlo



ČTENÍ V ČARODĚJNÝCH KNIHÁCH POMOCÍ RUN



V TÉTO ZKOUŠCE BUDEŠ MÍT ZA ÚKOL NAUČIT SE ČÍST VE STARÝCH KOUZELNICKÝCH KNIHÁCH POMOCÍ RUNOVÝCH KAMENŮ. ROZLUŠTI DALŠÍ ČARODĚJNICKÝ SYMBOL A ZKOUŠKU BUDEŠ MÍT SPLNĚNOU.





PŘÍPRAVA LEKTVARŮ



TATO ZKOUŠKA PROVĚŘÍ TVŮJ DŮVTIP A ZNALOST KOUZELNÝCH PŘÍRAD.

ABY NAŠE TAJEMSTVÍ NEODHALIL KAŽDÝ SMRTELNÍK, JSOU RECEPTY NA LEKTVARY ZAŠIFROVANÉ. A TO TAK, ŽE KAŽDÁ PŘÍRADA JINAK. ODHAL, KTERÉ PŘÍRADY JSOU TY SPRÁVNÉ, VYBER JE MEZI OSTATNÍMI PŘÍRADAMI A POTOM SEŘAĎ, JAK JDOU PO SOBĚ A PŘEČTI NÁZEV DALŠÍHO SYMBOLU.

1 LŽIČKA **NESMÍRNÝ PACH**

2 KAPKY **DEJ ÍDAH**

1 CELÝ **TESAMYT**

1 KUS **OHNIVÁČŮV ZRAK**



SEM ZAPIŠ PÍSMENA Z PŘÍRAD PŘESNĚ TAK, JAK JDOU PO SOBĚ, A ZÍSKÁŠ SYMBOL:

--	--	--	--

Přísady elixíru:



LÉTÁNÍ NA KOŠTĚTI



BEZ LÉTÁNÍ SE ŽÁDNÝ ČARODĚJ NEOBEJDE. NAJDI SI V OKOLÍ NĚJAKÉ KOŠTĚ, NASEDNI NA NĚJ A LEŤ PODLE INSTRUKCÍ. DÁVEJ PEČLIVĚ POZOR, JAKÝ TVAR PÍSMENE BĚHEM LETU VYKRESLÍŠ. TO BUDE TOTIŽ TVŮJ DALŠÍ KOUZELNICKÝ SYMBOL, PEČLIVĚ HO ZAZNAMENEJ.

SEDNI NA KOŠTĚ A LEŤ:

2 KROKY VLEVO, POTOM 2 KROKY POZADU,

2 KROKY DOPRAVA A ZASE 2 KROKY DOLEVA.

POTOM 2 KROKY VZAD A 2 KROKY DOPRAVA.

JAKÉ PÍSMENO JSI BĚHEM LETU VYKRESLIL(A)? NAJDI POD NÍM SVŮJ HLEDANÝ SYMBOL, USCHOVEJ HO, NEBO Z NĚJ PŘEPIŠ DVOUMÍSTNÝ KÓD.

F = LEKTVAR **K** = KOTLÍK **E** = HŮLKA **H** = HAVRAN



PŘEVLTĚLOVÁNÍ



KAŽDÝ ČARODĚJ SE MUSÍ UMĚT DOBRĚ PŘEVLTĚLOVAT DO JINÉ OSOBY A MUSÍ TO ZVLÁDNOUT SE VŠEMI DETAILS, ABY TO NIKDO NEPOZNAL. JEDNA MLADÁ ČARODĚJNICKÁ STUDENTKA NEDÁVALA POZOR A NEPŘEVLTĚLILA SE ÚPLNĚ. VŠIMNEŠ SI, KOLIK DETAILS PŘEHLÉDLA? DÍVEJ SE OPRAVDU POZORNĚ! POKUD JE VÁS U ZKOUŠKY VÍCE, PROHLÉDNĚTE SI JEDEN DRUHÉHO, PAK SE OTOČTE, NĚCO NA SOBĚ ZMĚŇTE A NECHTE DRUHÉHO TO OBJEVIT.



OBJEVIL(A) JSI VŠECHNY DETAILS? PODLE POČTU NALEZENÝCH ROZDÍLŮ VYBER SPRÁVNÝ ČARODĚJNICKÝ SYMBOL, USCHOVEJ HO NEBO Z NĚJ OPIŠ KÓD.

10

4

6





PÉČE O KOUZELNÉ TVORY



SVĚT MAGIE JE PLNÝ KOUZELNÝCH TVORŮ A JE DOBRÉ JE ZNÁT. PROKAŽ SVÉ ZNALOSTI I TY A SPOJ NÁZEV TVORA S JEHO OBRÁZKEM. ZBYDE TI JEDEN NÁZEV TVORA, KTERÝ NA OBRÁZKU NENÍ, TO BUDE TVŮJ HLEDANÝ SYMBOL. VYBER HO, USCHOVEJ NEBO Z NĚJ OPIŠ KÓD.



TROL

FÉNIX

HYPOGRYF

PEGAS

DRAK

KERBEROS



VĚŠTĚNÍ

Z KŘIŠŤÁLOVÉ KOULE



VĚŠTĚNÍ. TO JE VELKÁ VĚDA! A ČTENÍ Z KŘIŠŤÁLOVÉ KOULE? TO UMÍ JEN OPRAVDOVÍ ODBORNÍCI MEZI ČARODĚJI! POKUD SLOŽÍŠ I TUTO ZKOUŠKU, BUDEŠ TEN NEJLEPŠÍ KANDIDÁT PRO SVOLÁNÍ CELOSVĚTOVÉHO ČARODĚJNICKÉHO SLETU!



SVOLÁNÍ CELOSVĚTOVÉHO ČARODĚJNICKÉHO SLETU



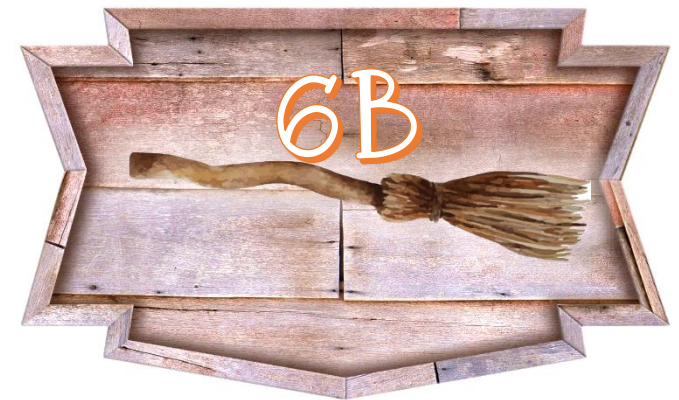
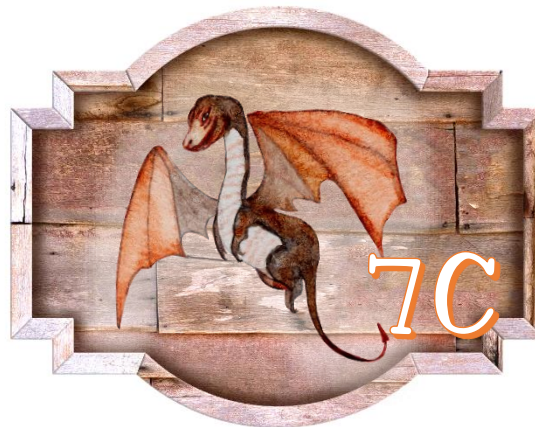
UŽ MÁŠ VŠECHNY ČARODĚJNÉ SYMBOLY. JSOU TO ZNAKY NAŠICH HLAVNÍCH ČARODĚJŮ, KTERÉ MUSÍŠ O SLETU INFORMOVAT. JSOU Z RŮZNÝCH KOUTŮ SVĚTA. SYMBOLY SROVNEJ OD 1 DO 8 A NAJDI JEJICH DOMOVY NA MAPĚ. POTÉ PŘEČTI POPOŘADĚ VŠECHNA PÍSMENA A **VYJDE TI MÍSTO, KDE SE NACHÁZÍ TVÁ ODMĚNA A PRŮKAZ.** KDYŽ VŠECH 8 PÍSMEN POPOŘADĚ SPOJÍŠ, VYJDE TI PÍSMENO. DOPLŇ HO NÍŽE A ZJISTÍŠ JMÉNO NAŠÍ KOUZELNICKÉ ŠKOLY.

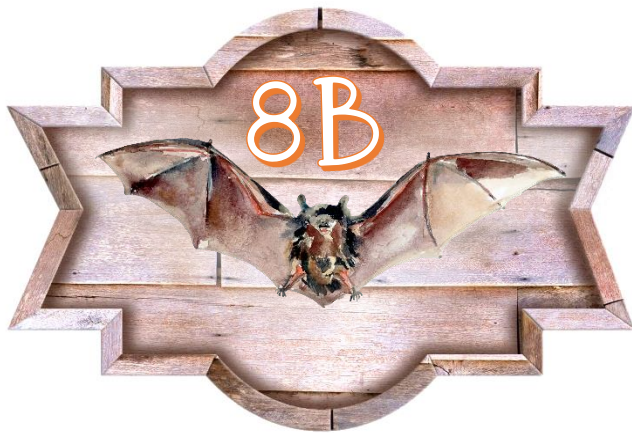
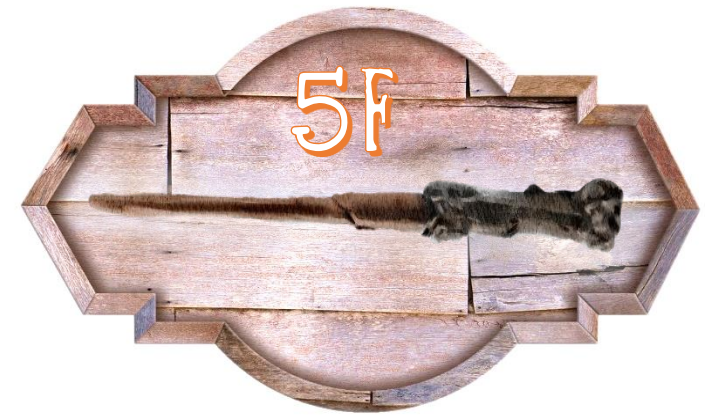
	1	2	3	4	5	6	7	8
A	E	D	J	S	Z	P	N	B
B	S	M	V	L	T	U	F	A
C	O	Ř	Z	R	Č	B	K	Í
D	J	C	D	I	P	U	S	T
E	T	U	M	É	L	N	A	E
F	Š	V	H	T	Á	C	O	D

NÁZEV NAŠÍ ŠKOLY JE: _____

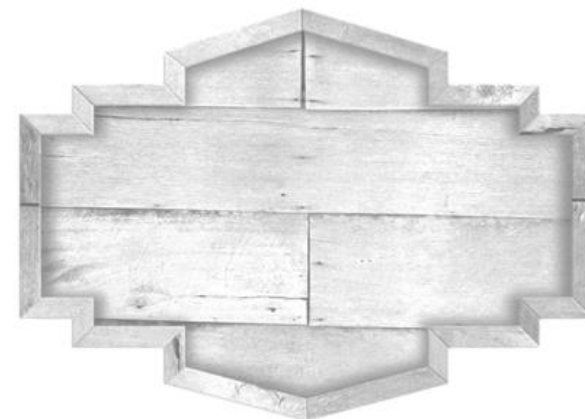
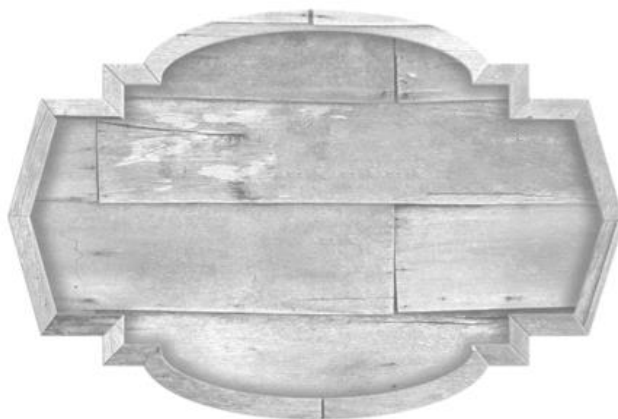
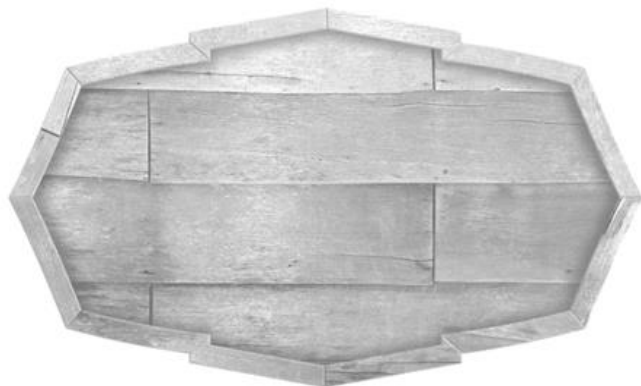
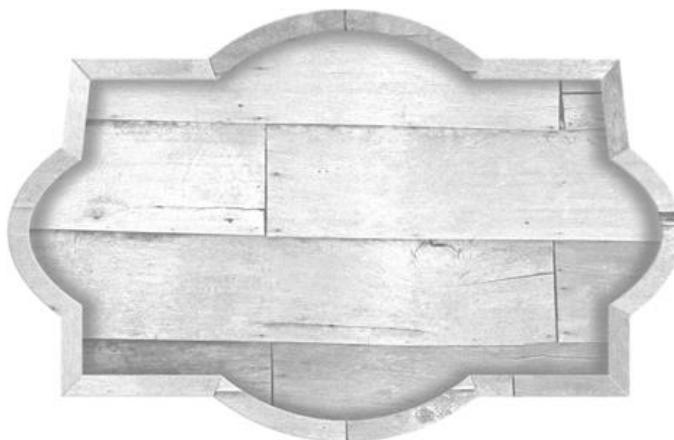
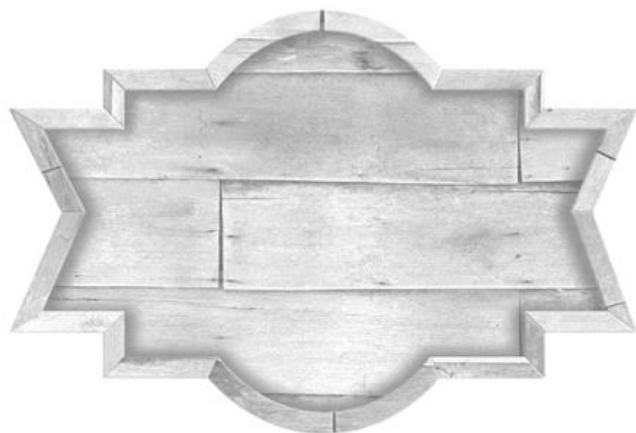
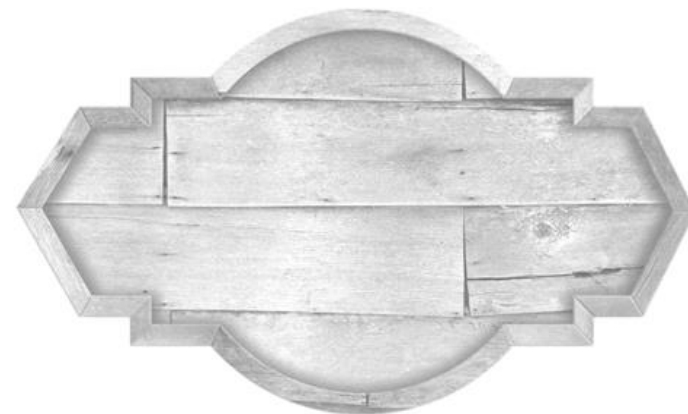
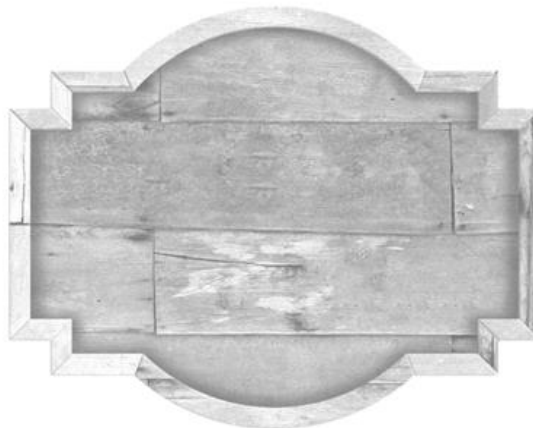
IZARDIA

A VŠICHNI ČARODĚJOVÉ TEĎ DÍKY TOBĚ PŘILETÍ NA ČARODĚJNICKÝ SLET. DÍKY!



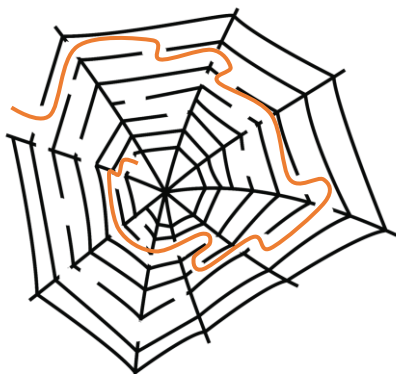


SEM NALEP SVÉ ODHALENÉ SYMBOLY



ŘEŠENÍ

ÚKOL Č. 2 SYMBOL JE KOČKA



ÚKOL Č. 3: SYMBOL JE HAD

ALHOMORA

EXPELLIARMUS

ABRAKADABRA

ÚKOL Č. 4: SYMBOL JE PAVOUK

Znaky RUN mají k sobě písmena abecedy, přiřazením se rozluští runy

ÚKOL Č. 5: SYMBOL JE SOVA,
vyberte přísady:

VESMÍRNÝ PRACH

HADÍ JED

AMETYST

DRAČÍ OKO

ÚKOL Č. 6 : SYMBOL JE HŮLKA

Při pohybu na koštěti vyjde písmeno E – pod ním je znak hůlky

ÚKOL 7 : ŘEŠENÍ ROZDÍLŮ – ROZDÍLŮ JE 6 SYMBOL JE ŽÁBA



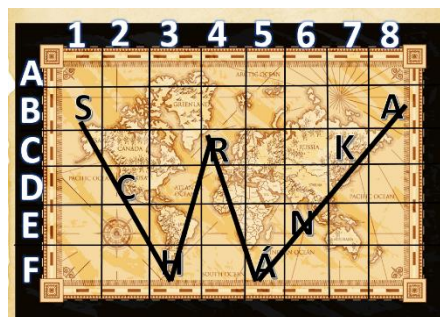
ÚKOL Č. 8: SYMBOL JE DRAK, jako jediný není na obrázku

ÚKOL Č. 9: SYMBOL JE NETOPÝR

Přiřazením písmen abecedy z kolečka k symbolům vyjde šifra

ÚKOL Č. 10 – SVOLÁNÍ CELOSVĚTOVÉHO SLETU: TAJENKA JE **SCHRÁNKA** A název školy **WIZARDIA**

Pokud jste správně luštili, měli byste mít nyní vybrané tyto čarodějnické symboly, které seřadíte po sobě podle čísel. Poté podle souřadnic vyhledejte v mapě správná písmena a spojte je od 1 do 8 tužkou, jak šly za sebou.



ČARODĚJNICKÝ PŘUKAZ

PRO: _____

NEJVYŠŠÍ HODNOST

OPRAVŮJÍCÍ JEHO DRŽITELE KE SVOLÁNÍ
CELOSVĚTOVÉHO ČARODĚJNICKÉHO SLETU.

ČARODĚJNICKÝ PŘUKAZ

PRO: _____

NEJVYŠŠÍ HODNOST

OPRAVŮJÍCÍ JEHO DRŽITELE KE SVOLÁNÍ
CELOSVĚTOVÉHO ČARODĚJNICKÉHO SLETU.

ČARODĚJNICKÝ PŘUKAZ

PRO: _____

NEJVYŠŠÍ HODNOST

OPRAVŮJÍCÍ JEHO DRŽITELE KE SVOLÁNÍ
CELOSVĚTOVÉHO ČARODĚJNICKÉHO SLETU.

ČARODĚJNICKÝ PŘUKAZ

PRO: _____

NEJVYŠŠÍ HODNOST

OPRAVŮJÍCÍ JEHO DRŽITELE KE SVOLÁNÍ
CELOSVĚTOVÉHO ČARODĚJNICKÉHO SLETU.

HLAVNÍ ORGANIZÁTOR Čarodějnického sletu

JMÉNO: _____

GRATULUJEME!

Složil(a) jsi úspěšně všechny čarodějnické zkoušky.

LÉTÁNÍ NA KOŠTĚTI



VĚŠTĚNÍ Z KŘIŠŤÁLOVÉ KOULE



KOUZLENÍ



ČTENÍ RUN



PÉČE O KOUZELNÉ TVORY



TAJNÉ CHODBY



PŘEVŤĚLOVÁNÍ



PŘÍPRAVA LEKTVARŮ





KARTIČKA PRO ODPOVĚDI

	SYMBOL	KÓD		SYMBOL	KÓD
2.			6.		
3.			7.		
4.			8.		
5.			9.		



KARTIČKA PRO ODPOVĚDI

	SYMBOL	KÓD		SYMBOL	KÓD
2.			6.		
3.			7.		
4.			8.		
5.			9.		



KARTIČKA PRO ODPOVĚDI

	SYMBOL	KÓD		SYMBOL	KÓD
2.			6.		
3.			7.		
4.			8.		
5.			9.		

MOHLO BY SE VÁM LÍBIT:

BOJOVKA ČAROVNÉ JMÉNO



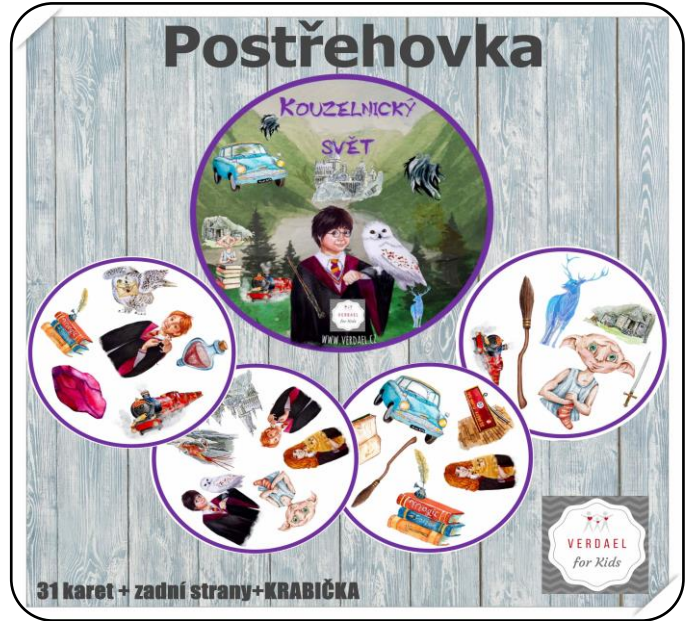
JARO V PŘÍRODĚ – SADA AKTIVIT



PIRÁTSKÝ POKLAD- BOJOVKA



POSTŘEHOVKA KOUZELNICKÝ SVĚT



ZIMA V PŘÍRODĚ – SADA AKTIVIT



STEZKA Z POHÁDKY DO POHÁDKY 2



PODMÍNKY POUŽITÍ A NAŠE NABÍDKA



hry

*vzdělávací
aktivity*

*inspirativní
FB skupina*

*bojovky
a stezky*

*materiály
zdarma*

Děkujeme, že jste si zakoupili naše materiály

VERDAEL.CZ

PROSÍME, RESPEKTUJTE AUTORSKÁ PRÁVA

Soubor je určen jen výhradně k Vaší potřebě. Prosíme nešířte ho dál, jedná se o porušování autorských práv.

SMÍTE soubor vytisknout pro svou vlastní potřebu i pro potřeby školní třídy či obce, ale PDF soubor nepřeposílejte ani s nikým dalším nesdílejte. Sdílení souborů monitorujeme a vystavujete se riziku náhrady škody. Hotové materiály nikam dál nedistribuuje. V případě potřeby vytisknout více kopií nás prosím kontaktujte.

NESMÍTE Soubor sdílet na internetu, umísťovat ho na žádné internetové ani facebookové stránky a to ani zdarma. Vydávat toto dílo za své. Kopírovat nebo měnit žádnou jeho část.

Obrázky byly námi zakoupeny z fotobanky pod platnou licencí. V případě, že soubor zmiňujete, zmiňte i autora a odkažte na naše stránky. Děkujeme.

Proč nakupovat materiály od nás?



Ke každé objednávce si vyberete dárek zdarma



Spousta pozitivních referencí



Trvalé zákaznické slevy v e-shopu až 40%



Inspirativní FB skupina, tvoření, soutěže

