



Poznej, kde žijí tvá oblíbená zvířátka!

1. Vyber jednu kartu se skupinou zvířátek.
2. Rozmísti všech 11 hracích karet s jednotlivými zvířátky na podlahu lícem vzhůru tak, aby vytvořily obdélník 3 x 4 karty, přičemž v jednom rohu bude karta chybět (je jedno v kterém).
3. Jako startovní čtverec použij jednu z karet se skupinou zvířátek a umísti ji do prázdného rohu obdélníku. Dítě musí Andyho naprogramovat tak, aby posbíral zvířátka uvedená na kartě se skupinou zvířátek. Na pořadí nezáleží.
4. Postav Andyho na střed startovní karty a přesuň přepínač do polohy „15 cm“.
5. Stiskni tlačítko **GO** a poté naprogramuj potřebné pohyby k nalezení všech karet. Když má být Andy nad hrací kartou s hledaným zvířátkem, stiskni při programování tlačítko pauzy.
6. Znovu stiskni tlačítko **GO** a sleduj, jak Andy vyplní tvé příkazy.
7. Posbírej zvířátka, na kterých se Andy zastavil, a podle karty se skupinou zvířátek ověř, jestli bylo programování správné.



HRACÍ KARTA



KARTA SE SKUPINOU
ZVÍŘÁTEK













