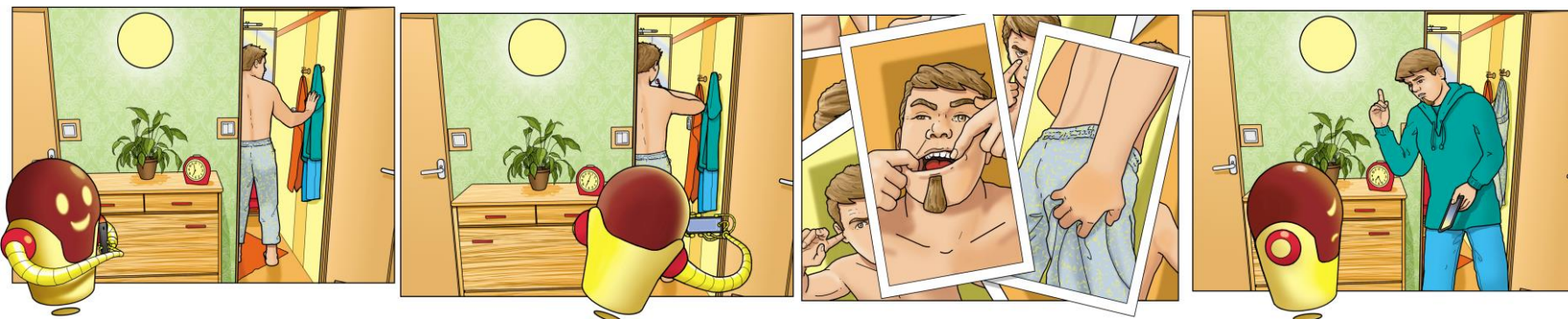


### Dějové – příběhové karty „TIO A MOBIL“

Tento způsob čtyř karet nabízí variantu, kdy znázorněný děj nemá pouze jedno řešení. Záleží na tom, jak dítě děj chápe a jak ho následně zdůvodní (1., 2., 3., 4. nebo 1., 2., 4., 3.). Jsou zde další detaily, které vedou k rozvoji logického myšlení, postřehu – všímavosti, orientaci v čase (čas na budíku, zavěšená mikina a kalhoty 1., 2., zavěšené pyžamové kalhoty 4.). Karty lze využít k rozvoji řečových schopností a jazykových dovedností (výslovnost, vytváření pojmů, mluvního projevu, vyjadřování).



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY