Rehabilitace

MED EL

Murat jde na piknik

hearLIFE

Napsala Julie Kosaner

Poděkování

Ráda bych poděkovala oddělení Klinického výzkumu a Rehabilitace, Celosvětového ústředí MED-EL, Innsbruck, Rakousko za podporu při tvorbě této knihy.
Rovněž bych ráda poděkovala rodině Karaman, především Muratovi, za jejich spolupráci během příprav fotografií pro tuto knihu, na kterých jsou vyobrazeni.

Pro ty, co pracují s dítětem

Vítejte u knihy *Murat jde na piknik,* třetí knize ze série *Murat*. Murat jde na piknik je barevná kniha příběhů s pokyny pro používání a navazujícími aktivitami. Kniha je určena jak pro odborníky, tak pro rodiče, kteří pracují s malými dětmi se sluchovou ztrátou používající kochleární implantát nebo jiné vhodné zesílení. Tato kniha by ideálně měla být používána odborníky během rehabilitačních sezení, při kterých jsou přítomni rodiče. Příslušné stránky knihy lze předat rodičům, aby mohli pokračovat v práci na příběhu doma. Rodiče však mohou využít knihu i bez odborného vedení. Doufám, že se při práci s touto knihou budete bavit stejně dobře jako já při jejím tvoření.

Kniha se skládá z devíti obrázkových a textových stránek, pomocí kterých se vypráví příběh. Naproti každé stránce s obrázkem jsou pokyny pro dospělého, který s dítětem pracuje. Najdete na nich podrobné podněty a nápady pro následné aktivity (např. *mluvte o*), z nichž se mnohé zaměřují na *poslech.*
Kniha rovněž obsahuje černobílé kresby hlavních předmětů a událostí v příběhu. K dispozici jsou také obrysy hlavních postav a některé další obrazové sekvence. Podpůrné materiály k příběhu mohou být vyrobeny z těchto kreseb.
Než začnete knihu s dítětem používat, přečtěte si ji celou sami a připravte si výstřižky z kartonu/tvrdého papíru a sadu karet A. Nebo si tyto materiály můžete připravit společně a využít tuto aktivitu k představení tématu a hlavních postav příběhu.

Při konverzaci s dítětem nad obrázky, mluvte ve větách a vyhněte se pouhému pojmenovávání. Snažte se dítěti věnovat veškerou vaši pozornost. Mluvte o tom, co vaše dítě zajímá. Nemusíte dodržovat pořadí karet. Pozorně dítě sledujte a poslouchejte, abyste pochopili, co se snaží říct. Poté, co jste pochopili smysl sdělení, vhodně odpovězte. Občas zopakujte dítěti to, co se snažilo říct, krátkou a správnou frází. Sem tam přimějte dítě napodobit toto správné spojení slov.

Vtáhněte dítě do příběhu: nabádejte ho například k tomu, aby předstíralo, že chytá rybu nebo že jí plátek šťavnatého melounu. Zatímco mluvíte o obrázku seznamte se s příslušnými výstřižky předmětů ze sady karet A. Pomocí nich předvádějte, co se na obrázku děje. Takové aktivity pomáhají udržet pozornost dítěte na delší dobu. Dítě pak lépe událostem porozumí a snadněji se naučí opakovat. Pobídněte ho, aby řeklo, co postavy říkají. Pracujte s knihou vícekrát, jakmile se dítě s příběhem knihy více seznámí, bude schopno předvídat události a bude mít ze společné práce s knihou větší radost.

Z obrázků uvedených v této knize lze vytvořit čtyři sady karet:

Sada A: Obsahuje černobílé obrázky předmětů z příběhů např. ryba, žába.
Sada B: Obsahuje černobílé obrázky, pomocí kterých můžete vyprávět příběh.
Sada C: Obsahuje černobílé obrázky tří jednoduchých sekvencí.
Sada D: Obsahuje černobílé obrázky různých činností, např. kopání do míče.
Tyto karty lze použít k hraní her určených k posílení poslechových dovedností a posílení jazyka představeného v příběhu. Rodiče a dítě si mohou tyto karty připravit společně.

Hry zahrnující poslech:

Karty ze sady A použijte k poslechu a rozpoznávání slov a karty ze sady B a D k poslechu a rozpoznávání frází (souvislé řeči). Jakmile se dítě seznámí s jazykem příběhu, vyberte si několik karet ze sady. Ke každé kartě v sadě připojte slovo/frázi a poté vyslovte jedno z těchto slov/frází, aniž by dítě mělo možnost odezírat. Nechte dítě poslouchat a pokusit se zopakovat, co slyší. Pak nechte dítě ukázat, že rozumí významu slova/fráze, tím, že ukáže na správnou obrázkovou kartu. Při spojování slov a slovních spojení s kartami používejte slova a slovní spojení, které vzešly od dítěte nebo byly během rozhovoru často používány.
Nejprve požádejte dítě, aby si vybralo mezi 2 nebo 3 slovy, které zní odlišně (např. koberec, chladící box nebo vodní pistole). Jakmile dítěti tato činnost více půjde, můžete zvýšit počet slov na výběr a/nebo můžete použít slova, která znějí podobně (např. pes, les, ves). Vyhněte se příliš složitým úkolům. Pamatujte, že úspěch podpoří sebevědomí dítěte a motivuje ho, aby chtělo hrát hry zaměřené na poslech znovu.

Hry usnadňující použití opakujícího se jazyka:

Použijte spárované karty ze sady A, B nebo D: Přirozeně konverzujte se svým dítětem během každé hry.

1. Pexeso (počet použitých párů závisí na schopnostech vašeho dítěte). Promíchejte karty a položte je lícem dolů. Dejte si pozor, aby se při hře pozice karet nezměnila. Cílem hry je zapamatovat si, kde se každá karta nachází a najít její dvojici. Jeden po druhém otočte jednu kartu a poté další. Pokud hráč najde pár, ponechá si ho a má další tah.

2. Lotto Položte před dítě několik karet lícem nahoru. Druhou kartu z páru dejte do tašky. Z tašky vytáhněte vždy jen jednu kartu. Požádejte dítě, aby poslouchalo, zatímco vy budete obrázek na kartě popisovat. Poté požádejte dítě, aby zopakovalo, co slyšelo a ukázalo na odpovídající obrázkovou kartu. Nezapomeňte se při tahání z tašky střídat.

3. Hra, co chybí (použijte pouze jednu kartu z každé dvojice). Umístěte před dítě několik karet s obrázky lícem nahoru. Nechte dítě, aby si karty prohlédlo. Poté požádejte dítě, aby zavřelo oči, mezitím odstraňte 1 kartu a následně dítě požádejte, aby rozhodlo, která karta chybí. Nezapomeňte si vyměnit role!

Převyprávění příběhu:

Připravte si sadu karet B pro každý obrázek. Tyto karty mohou posloužit pro dítě jako podnět, aby si vzpomnělo na sled události v příběhu a převyprávělo ho svými vlastními slovy.

Výstřižky z kartonu:

Obrysy hlavních postav příběhu jsou poskytnuty v knize. Ty lze vystřihnout, vybarvit, nalepit na karton a použít s kartami sady A k přehrání hlavních událostí.

Karty s dějovou posloupností:

V knize jsou vyobrazeny tři jednoduché dějové posloupnosti. Práce s těmito sekvencemi povzbudí dítě k logickému myšlení.

Co se stalo dál? Skládanky:

Lze připravit čtyři *skládanky*, které tvoří 1 obrázek a 3 skryté obrázky. Každý znázorňuje jinou situaci (např. králík leze na strom, Murat loví v potoce). Pro každou situaci jsou zobrazeny 3 různé závěry, tyto výsledné obrázky by se měly dítěti pomalu odhalovat. Dítě by mělo být vyzváno, aby samo přemýšlelo, co by se mohlo dál stát. Tento typ práce podporuje u dítěte kreativní myšlení a schopnost předpovídat.

Julie Kosaner
Pediatrický klinický specialista
MED-EL

Rodič

Příprava:

- Společně s dítětem si připravte kartonový výřez Murata. Nechte dítě, aby si postavu Murata vystřihlo, nalepilo a vybarvilo. (Zkuste na Muratovo oblečení použít stejné barvy jako na obrázku). Během příprav buďte u dítěte, abyste mu pomohli, když bude potřeba. Zároveň tuto činnost můžete využít k tomu, aby jste s dítětem mluvili. Přiřaďte hotový výřez k obrázku Murata.
- Ze sady A si připravte karty: rybářská síť, míč, jídlo a vodní pistole. Pokud je to možné, přiřaďte tyto karty ke skutečným předmětům.

Podívejte se na obrázky na titulní straně a obrázek na straně 7.

Mluvte o

Zaměřte se vždy na jeden obrázek. Abyste dítěti pomohli udržet pozornost, můžete zakrýt obrázky, na které se právě nedíváte.

- Co dělá Murat. Jakmile si dítě obrázek dobře prohlédne, můžete mu ukázat vystřiženou figurku a příslušnou kartu ze sady A. Nechte Murata vykonat aktivitu (např. vystřelit z vodní pistole). Při práci s mladšími dětmi předstírejte, že děláte zobrazenou činnost, tím uděláte tuto aktivitu zábavnější, (např. předstírejte, že na vás prší nebo, že jste naštvaní). Pokud je to možné, zkuste si hry z příběhu skutečně zahrát (např. si můžete společně kopat s míčem).
- Kde je Murat – venku (ne v domě).
- Jaké je počasí – Murat má na sobě triko s krátkým rukávem a klobouk.

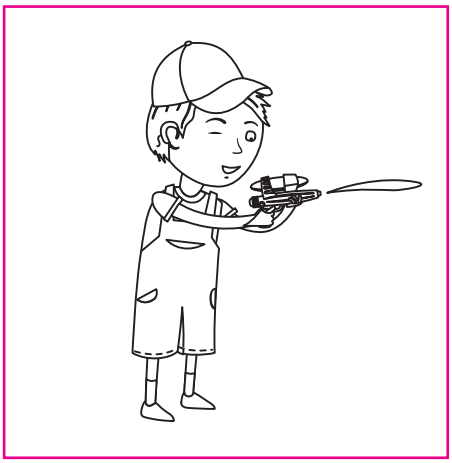
Aktivita:

- Vybarvěte obrázky na straně 5 a vytvořte si vlastní titulní stránku.

Se staršími a šikovnějšími dětmi mluvte o...

- Co může Murat na pikniku dělat.
- Co dalšího může být na pikniku. Kdo krmí Murata? Na koho by Murat mohl stříkat vodu?
- Zda jste vy byli někdy na pikniku, co jste jedli, co jste dělali.
- Co se může stát na obrázku na další stránce.

Dítě



Rodič

Příprava:

- Společně s dítětem si připravte kartonové výřezy zbývajících postav příběhu.
- Připravte si karty ze sady A: piknikový koš, koberec, rádio, chladící box, meloun, gril.

Mluvte o

- Kdo jsou hlavní postavy.
- Kde jsou a co budou dělat.
- Jaké je počasí. (Všichni mají na sobě krátký rukáv.)
- Co každá postava nese.
- Co se chystají dělat s věcmi, které mají u sebe (např. Murat má síť - proto může jít rybařit, tatínek má gril - proto na něm může grilovat jídlo.)
- Co může být uvnitř piknikového koše a chladícího boxu.
- Jak se sem dostali. (Autem.)
- Proč je kufr auta stále otevřený. (Možná mají v kufru další věci.)
- Jak se dostanou přes potok. Oni ho nepřeskočí, ale budou šlapat po kamenech v potoce.
- Co se stane, když Ayche sklouzne noha z kamene.
- Co se může stát na další stránce.

Aktivity, ke sdílení:

- Přiřaďte vystřené postavy z kartonu k postavám na obrázku. V sadě karet A najděte správné předměty, které přiřaďte ke každé vystřižené postavě. Nechte vystřižené postavy manipulovat s předměty. Nechte dítě předstírat, že předměty nese. Představte si, jak těžké je unést např. vodní meloun.
- Vystřižené postavičky spolu mohou 'mluvit' např. Táta králíkovi Meddymu: ,,Sedni si rovně nebo spadneš!"
- Zahrajte si hru: Snažte se nevracet zpět na obrázek. Rychle přiřaďte ke každé postavě správné předměty. Tím budete nabádat vaše dítě k větší pozornosti a posílíte tím jeho paměť.
- Vytvořte si potůček z barevného papíru, na něj nalepte nášlapné kameny a spočítejte je. S každou z postav potok překročte. Počítejte každý kámen, na který šlápnou.
- Vybarvěte první kartu v sadě B.
- Hrajte si: Poslouchejte, opakujte a ukazujte na správnou postavu. Během hry si vyměňte role. V závislosti na schopnostech vašeho dítěte položte na stůl 2 nebo všechny výřezy lícem nahoru. Řekněte jméno kteréhokoli z nich. Poté nechte dítě jméno zopakovat a ukázat na správný postavu. Pokud dítě dokáže snadno rozpoznat postavy, na které se ptáte, zahrajte si hru znovu. S tím, že zamezíte dítěti, aby mohlo odezírat. Nezapomeňte si vyměnit role, aby si dítě samo dokázalo na jména vzpomenout a vyslovit je. Pokud budete od svého dítěte chtít, aby rozumělo slovům a frázím pouze prostřednictvím sluchu, posílíte tím jeho schopnost naslouchat, což usnadní porozumění mluvené řeči a pomůže vašemu dítěti mluvit srozumitelněji. Při aktivitě se raději posaďte vedle dítěte než přímo proti němu. Na dítě se snažte mluvit srozumitelně, ale příliš nekřičte.

Dítě

Murat, králík Meddy, maminka, tatínek, Aycha a Melody mají volný den. Proto se rozhodli udělat piknik. Ti ale mají věcí! Murat si sebou vzal vodní pistoli a rybářskou síť. Králík Meddy si sebou vzal míč. Táta nese gril. Melody nese velký, těžký meloun. Maminka nese chladicí box a rádio. Aycha nese piknikový koš.

Rodič

Příprava:

Karty sady A: pomerančový džus a ubrus. Karta č. 1 ze sady D

Mluvte o

- Zopakujte si, kdo jsou postavy z příběhu.
- Co dělají postavy na obrázku? (např. Melody připravuje talíře, maminka krájí rajčata, tatínek zapaluje gril, Murat se dívá na tatínka, Aycha si povídá s Muratem.)
- Proč si Aycha povídá s Muratem a co může říkat.
- Oheň je horký. Podívejte se na ten kouř.
- Co dělá králík Meddy a co by mohl hledat.
- Co se mohlo králíkovi Meddymu stát. (Menší obrázek, na kterém je králík Meddy sedící uvnitř chladicího boxu, můžete prozatím skrýt a odhalit ho dítěti, až budete chtít, aby se na něj zaměřilo.)
- Co králíci rádi jedí. Podívejte se na sadu karet D: č. 1
- Co budou všichni jíst a pít. Nechte dítě ať najde na obrázku: hamburgery a pomerančový džus.

Aktivity:

- Přiřaďte vystřižené postavy k osobám na obrázku.
- Nechte dítě ať samo přiřadí karty ze sady A k věcem na obrázku. Použijte dvojice karet a zahrajte si hru *pexeso, lotto* nebo *co chybí*. Tím si dítě upevní slova, která jsou v příběhu použita.
  Při hraní těchto her vždy s dítětem konverzujte ve větách.
- Hrajte si: Poslouchejte, opakujte, ukažte na správnou kartu, střídejte si role (sada karet A)
- Hrajte si: Poslouchejte, opakujte, dávejte pokyny, střídejte si role (vystřihovánky, sada karet A). Dejte dítěti pokyn např.: ,,Dej mamince vodní pistoli". Náročnost této hry lze zvýšit mnoha způsoby. Můžete zvýšit počet výřezů a počet předmětů, ke kterým mohou být přiděleny. Můžete požádat dítě, aby podalo 2 nebo více předmětů, např.: ,,Dej tátovi meloun a chladicí box." Můžete požádat dítě, aby jedné osobě dalo něco a druhé osobě jinou věc, např.: ,,Dej Muratovi vodní pistoli a Melody gril."
- Zopakujte si, co každý člověk na obrázku dělá. Podle schopností vašeho dítěte připojte ke každé akci vhodnou frázi, např. Melody připravuje talíře, maminka krájí rajčata. Zpočátku možná budete muset použít snadno rozpoznatelná slova, např. Melody připravuje talíře (1., 2., 3.) nebo maminka krájí rajčata, **(řízy, řízy, řízy!)** Začněte tím, že požádáte dítě, aby si vybralo mezi dvěma předměty. Pokud se mu to podaří, zvyšte počet možností, z kterých má na výběr. Nechte dítě ať poslouchá, zopakuje, co říkáte a pak rychle ukažte na aktivitu na obrázku. Můžete také nechat dítě předstírat, danou činnost z obrázku.
- Vybarvěte kartu sady B: č. 2
- Poskládejte 'co se stalo dál': králík a chladicí box.
  Strana 33

Všichni jsou zaneprázdněni! Murat sleduje, jak táta zapaluje gril. Maminka krájí rajčata. Melody připravuje talíře. Králík Meddy chce něco z chladícího boxu.

Jejda! On spadl dovnitř.
Co uvnitř králík Meddy našel?
Velkou, šťavnatou mrkev.

Rodič

Příprava:
Karty sady A: houpačka a strom. Karta ze sady D: č. 2

Mluvte o

- Co dělá Murat. Podívejte se na kartu ze sady D: č. 2
- Z čeho si Murat vytvořil tyče branky.
- Co se stalo králíkovi Meddymu. (Pobídněte své dítě k tomu, aby králíka litovalo.)
- Pokud dítě také hraje fotbal, zeptejte se ho, zda ho někdy také trefil míč. (Pomalu ukažte dítěti malou fotku Melody, která pečuje o bolavé oko králíka Meddyho. Ať dítě předstírá, že pláče a zakrývá si jedno oko.)
- Co dělají dívky.. Jak vyrobili houpačku.
- Zjistěte, zda se dítě rádo houpe.
- Co dělá tatínek, zda je gril horký nebo ne.
- Co asi dělá maminka. (Maminka není na obrázku, pravděpodobně připravuje jídlo – viz předchozí obrázek.)

Aktivity:

- Zahrajte si: Použijte vystřiženou postavičku Murata, králíka Meddyho a skutečný ping pongový míč, abyste znovu ukázali, jak Murat kope míč Meddymu. Použijte proužek materiálu a omotejte ho kolem hlavy a oka králíka Meddyho. Použijte vystřiženou postavičku Melody a rozvíjejte dialog mezi Melody a králíkem Meddy např. Melody: ,,Neplač. králíku Meddy." Králík Meddy: – „Au! Bolí mě oko."
- Vybarvěte kartu sady B: č. 3
- Bariérová hra:
  Pro tuto hru si nejprve vytiskněte dvakrát sadu karet A 1-14. Můžete použít tolik karetních párů, kolik si myslíte, že vaše dítě zvládne. Věnujte nějaký čas povídání si o každé z obrázkových karet v sadě, kterou dítěti ukazujete. Vyložte sadu karet za *bariéru*. Vysvětlete dítěti, že máte oba stejnou sadu karet vyloženou v určitém pořadí a že chcete, aby vás dítě poslouchalo a vykládalo své karty na jeho stranu bariéry v pořadí, v jakém je říkáte. Zpočátku můžete potřebovat položit na stůl kartičky s čísly, aby si dítě mohlo kartičky podle čísel seřadit. Mluvčí říká např: ,,Číslo 1 je – míč." Vaše dítě by mělo prokázat, že rozumí tomu, co jste řekli, umístěním správné obrázkové kartičky pod č. 1. Mluvčí pak řekne např.: ,,Číslo 2 je – strom." a tak dále. Na konci hry odstraňte bariéru a porovnejte pořadí svých karet s pořadím, do kterého vložilo své karty vaše dítě. Pokud vaše dítě tento úkol zvládne, zkuste hrát hru znovu s tím, že dítě bude pouze poslouchat a nebude moci odezírat. Je užitečné, aby si dítě zvyklo ihned zopakovat, co slyší, předtím, než pohne správnou kartou. Nezapomeňte si během hry vyměnit role, aby vaše dítě mělo šanci vést a říci potřebné slovo nebo frázi stejně jako poslouchat.
  Tuto hru lze ztížit mnoha způsoby. Počet karet v sadě lze zvýšit. Mluvčí může najedenou představit více než 1 kartu, např. : ,,První karta je *míč*, druhá karta je *strom* a třetí karta je *pomerančový džus.* ." Tím posílíte sluchovou paměť dítěte. Složitost lze také zvýšit popisem objektu na kartě než jeho skutečným pojmenováním, např.: ,,Králík na to vyšplhal. Co je *to*?"
- Poskládejte 'co se stalo dál': Kopaná - strana 34.

Jídlo ještě není hotové. Všichni musí počkat. Táta rozdělává oheň. Dívky připevňují houpačku. Murat hraje fotbal. Křičí: ,,Gól!" Au! Míč zasáhne králíka Meddyho do obličeje. Spadne dolů.

Melody nalepí králíkovi Meddymu na oko náplast.,,To je lepší," říká.

Rodič

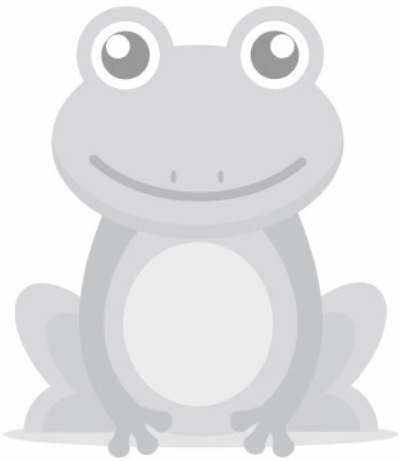
Příprava:
Sada karet A: boty, žába a ryba.

Mluvte o

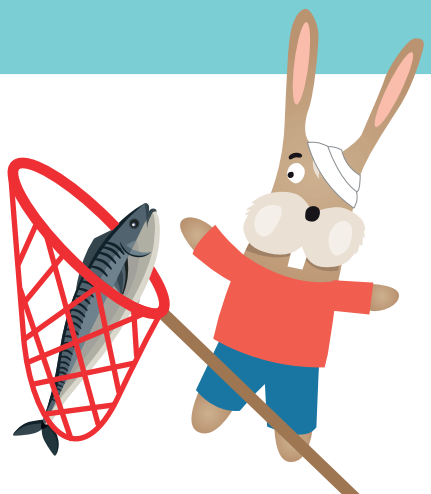
- Kam dává maminka meloun a proč. (Dává ho do potoku, aby zůstal studený.)
- Kdo a proč si sundal boty.
- Komu ta bota patří.
- Co dělá Murat.
- Chytí Murat rybu nebo nechytí a zda rybu budou jíst nebo ne.
  (Nejprve nechtě dítě, aby se zamyslelo a poté pomalu odkryjte malý obrázek.)
- Na co Melody a králík Meddy čekají.
- Co dělá žába a co by mohla žába dělat dál.

Aktivity:

- Abyste si upevnili slova použita v příběhu, můžete si zahrát hry *pexeso, lotto* nebo *co chybí*, budete na ně potřebovat karty ze sady A. Při hraní těchto her vždy s dítětem konverzujte ve větách.
- Vybarvěte kartu ze sady B: č. 4
- Karty dějové posloupnosti ze sady B: Pokládejte karty sady B 1-4 do správného pořadí.
  Projděte si s dítětem znovu každý obrázek a seřaďte obrázky do správného pořadí. Poté karty zamíchejte a požádejte dítě, aby je samo vrátilo do správného pořadí. Pomozte dítěti myslet logicky. Pokud například dítě umístí 4. kartu před 3., vysvětlete mu, že králík Meddy má pásku přes oko, ale míč ho přeci ještě nezasáhl. Pokud si dítě pořadí nepamatuje, dovolte mu se v knize vrátit.
  Vyzvěte dítě, aby se pokusilo každý obrázek okomentovat (může to být několik slov nebo krátkých frází). Zdatnější děti povzbuďte, aby začaly používat spojovací fráze (např. PAK Murat rybařil, PO rybaření se Murat houpal na houpačce, apod.)
  Starší a zdatnější děti, které dokáží mluvit ve větách nechte, aby každý obrázek popsaly několika frázemi. Tyto správné fráze lze použít spolu s kartami ze sady B, vložit je do knihy výstřižků a vytvořit tak vlastní knihu příběhů.
- Hrajte si: Poslouchejte, opakujte a ukazujte na správnou kartu. Nezapomeňte si vyměnit role (sada B 1-4).
  Při rozhodování o frázi, kterou obrázek okomentujete, použijte stejná slova, která dítě použilo během rozhovoru nad obrázkem.
- Poskládejte '*co se stalo dál*': Rybaření - strana 35.
- Vytvořte dějovou linii č.1: - Rybaření - strana 26.



Maminka dává meloun do potoka, aby byl studený. Aycha a Murat rybaří. Myslíte si, že chytnou rybu? Králík Meddy, Melody a žába je sledují a čekají.



Podívej!
V síti je velká ryba.

Rodič

Příprava:
Sada karet D: č. 3

Mluvte o

- Co říká maminka.
- Mají děti hlad nebo nemají.
- Co dělá Meddy. Podívejte se na kartu č. 3 z řady karet D.
- Proč Meddy nepřijde na maminčino zavolání – možná nemá hlad.
- Co snědl králík Meddy, když spadl do chladicího boxu.
- Co se může stát králíkovi Meddymu – může spadnout ze stromu, může uvíznout na stromě (Nejprve nechtě dítě, aby se zamyslelo a řeklo své nápady, poté pomalu odkryjte malý obrázek.)
- Houpe se dítě rádo, leze dítě rádo po stromech.
- Co udělá maminka s melounem.

Aktivity:

- Zahrajte si: Použijte vystřižené postavičky a sadu karet A – strom, houpačka a meloun a zopakujte tuto scénu. Podle jazykových schopností vašeho dítěte rozvíjejte dialog mezi postavami z příběhu. Dialog může být jednoduchý, např. maminka řekne: ,,Pojďte" a dětí odpoví: ,,Dobře", nebo složitý, např. maminka řekne: ,,Děti, pojďte, piknik je připravený" a děti odpoví: ,,Můžeme se ještě pět minut houpat na houpačce". Maminka může králíkovi Meddymu říct: ,,Nelez na ten strom, je to nebezpečné". Králík Meddy může odpovědět:: ,,Ne, není, vylezu na ten strom." Povzbuďte dítě k tomu, aby přemýšlelo o věcech, které má říct. Dejte mu také více času na promyšlení odpovědi.
- Společně s dítětem vymyslete k obrázkům otázky, na které se budete navzájem ptát. Pro dítě to může být ze začátku obtížné a bude potřebovat více pomoci. Začněte jednoduchými otázkami např.:
  ,,Kdo nese meloun?"
  ,,Kdo leze na strom?"
  ,,Co dělá Melody?"
  ,,Co říká maminka?"
  Pokud vaše dítě umí číst, nechte ho, ať si zapisuje otázky a odpovědi, které vymyslíte.
  Pokud dítě neumí číst, vymyslete pouze 2–3 otázky, protože si je dítě bude muset zapamatovat, aby si mohlo zahrát další hru.
- Hra na otázky a odpovědi:
  Procvičte si kladení otázek a odpovídání na ně. Pokud to dítě zvládne, pokládejte otázky mimo zorné pole dítěte a změňte pořadí, ve kterém je kladete. Nezapomeňte si vyměnit role a dát tím dítěti příležitost otázky formulovat. Někdy záměrně odpovězte na otázku špatně, abyste si ověřili, že vás dítě poslouchá.
  Tuto aktivitu s otázkami a odpověďmi můžete provést pro kteroukoli stránku knihy.
- Vybarvěte kartu ze sady B: č. 5
- Poskládejte '*co se stalo dál*': Králík uvízl na stromě - strana 36.

Aycha a Murat se houpají. Melody je houpe. Maminka říká: ,,Pojďte! Je čas jíst." Děti křičí: ,,Hurá! Už máme hlad." Králík Meddy maminku neposlouchá. Pokračuje ve šplhání na strom.

Ach ne! Králík Meddy se zasekl na stromě. Křičí: ,,Pomoc! Pomoc! Uvízl jsem!" Jak se dostane dolů?

Rodič

Příprava:
Sada karet D: č. 4

Mluvte o

- Co dělá Melody.
- Pro koho je pomerančový džus. Má vaše dítě rádo džus nebo ne.
- Co se může stát s hrnkem džusu. (Nejprve nechte dítě, aby se zamyslelo a řeklo své nápady, poté pomalu odkryjte malý obrázek).
- Co by mohla Melody říct Meddymu, když vylil šťávu – ,,Nevadí. Ještě ti naleju." Podívejte se na kartu ze sady D: č. 4
- Mokré nohy králíka Meddyho.
- Co jí Aycha, jak to chutná, kdo krájel meloun. (Předstírejte, že krájíte velký meloun na kousky. Poté předstírejte, že kousky melounu jíte.)
- Co dělá maminka. Proč maminka krmí Murata. Umí jíst dítě samo.
- Co dělá tatínek. (Předstírejte, že jíte šťavnatou jehněčí kotletu.)
- Na ubrusu jsou vyložené také: housky, hovězí hamburgery, rajčata...

Aktivity:

- Zahrajte si: Zopakujte následující scénu pomocí vystřižených postaviček a karet ze sady A – pomerančový džus, meloun, jídlo. Rozvíjet dialog mezi postavami např. Králík Meddy: ,,Má žízeň!" Melody: ,,Tady je tvůj džus."
- Hrajte si: Poslouchejte, opakujte, provádějte pokyny, střídejte si role (vystřihovánky, sada karet A). Dítěti můžete dát různé pokyny, které musí vykonat (např. Dej Ayche meloun; Dej Muratovi nějaké jídlo.). Hru můžete udělat složitější tím, že pokyny více rozvinete (např. Přiměj tátu, aby dal Ayche trochu pomerančového džusu; Přiměj Melody, aby dala Muratovi pomerančový džus.). Do hry můžete přidat další prvek. Pokyny by se měly uposlechnout pouze tehdy, když pokynu předchází jednoduché ,,Simon říká ....". Pokud dítě uposlechne pokyn, kterému nepředchází „Simon říká", tak vypadává. Poté si vyměníte role tak, aby povely dávalo dítě.
- Vybarvěte kartu sady B: č. 6
- Karty dějové posloupnosti ze sady B: (č. 1-6) – Nechte dítě znovu seřadit tyto karty. Povzbuďte dítě k tomu, aby se pokusilo příběh převyprávět.
- Hrajte si: Poslouchejte, opakujte, ukazujte na správnou kartu, poté si vyměňte role (karty sady B: č. 1 – 6).
- Hrajte si: Poslouchejte a opakujte věty z textu: Pokud dítě umí číst, po rozhovoru nad obrázkem si text společně přečtěte. Ujistěte se, že dítě rozumí tomu, co čte. Můžete dítěti klást otázky jako: ,,Co dává maminka do potoka?", ,,Proč dává meloun do potoka?" Dále pracujte s textem, tak aby na něj dítě vidělo. Říkejte dítěti fráze z textu jednu po druhé, tak aby dítě nemohlo odezírat. Poté požádejte dítě, aby po vás každou frázi zopakovalo. Povzbuďte dítě k tomu, aby fráze říkalo stejně jako vy. Poté dejte text pryč a fráze říkejte znovu jednu po druhé. Povzbuďte dítě k tomu, aby fráze opakovalo přesně a plynule. Toto cvičení lze opakovat na každé stránce knihy.
- Nechte dítě, aby si příběh samo přečetlo. Dejte dítěti kartičky s textem, pro každý obrázek jednu. Požádejte dítě, aby přiřazovalo obrázkové kartičky ke kartám s textem a ve správném pořadí.
- Přečtěte si text na libovolné textové kartě a požádejte dítě, aby vám ukázalo obrázek, ke kterému patří. Zkuste to udělat mimo zorné pole dítěte. Nezapomeňte si vyměnit role.
- Vytvořte dějovou linii č. 3: O vodním melounu - strana 25.
- Vytvořte dějovou linii č. 1: Grilování - strana 24.

Tady je ale jídla! Vidíte chléb, maso a rajčata? Tatínek, Murat a Aycha mají s jídlem plné ruce práce. Králík Meddy má žízeň, chce trochu pomerančového džusu. Melody mu trochu nalévá.

Propána! Králík Meddy rozlil svůj pomerančový džus. Jeho noha je celá mokrá!

Rodič

Příprava:
Sada karet D: č. 5, 6 a 7

Mluvte o

- Co dělá Murat. Hraje si dítě rádo s vodní pistolí.
- Co se stane králíkovi Meddymu – zmokne.
- Co se stane dál. Osuší ho někdo ručníkem nebo mu vymění tričko? (Nejprve nechte dítě, aby se zamyslelo a řeklo své nápady, poté pomalu odkryjte malý obrázek.)
- Co dělají Aycha a Melody.
- Co dělá maminka a tatínek.
- Čajová konvice je na grilu, voda v hrnci se vaří.
- Co budou všichni pít.

Aktivity:

- Zahrajte si: Pomocí vystřižených postaviček a karet ze sady A – vodní pistole a rádia – si zahrajte činnosti na tomto obrázku. Rozvíjejte dialog mezi Muratem a králíkem Meddym, např. Murat: ,,Ha ha! Mám tě." Králík Meddy: ,,Přestaň! Řeknu to tátovi." Pokud je dítě malé a teprve se učí naslouchat, nechte ho pozorně poslouchat a roztančit Aychu a Melody, když hraje hudba, a přestat, když hudba utichne. Můžete si pustit hudbu nebo zpívat. Můžete také nechat dítě poslouchat, co říkáte. Když řeknete: ,,Psst!" dítě musí nechat maminku s tatínkem spát, když řeknete: ,,Vstávat!" dítě musí maminku s tatínkem probudit.
- Přiřaďte karty ze sady D č. 5, 6 a 7 k činnostem na obrázku. Povzbuďte dítě k tomu, aby předstíralo, že dělá stejné činnosti, jako jsou na obrázku. Ke každé kartě připojte vhodnou frázi, např.: ,,Aycha a Melody tančí."
- Hrajte si: poslouchejte, opakujte, ukažte na správný obrázek, vyměňte si role (karty ze sady D: č. 5 – 7)
- Se zdatnějším dítětem zahrňte také karty ze sady D: č. 1, 2, 3 a 4. Před začátkem hry se vraťte o několik stránek v knize zpět, najděte tyto činnosti a zrekapitulujte si je.
- Pokud se vaše dítě učí číst nebo už číst umí, vykonejte následující aktivity:
    - Poslouchejte a opakujte fráze z textu.
    - Po celou dobu hry se spoléhejte pouze na sluch. Řekněte si otázky a odpovězte na ně na základě textu na této stránce.
    - Poslouchejte a dokončete frázi: (Tuto hru můžete hrát i pokud vaše dítě neumí číst, ale má dobře vyvinuté jazykové dovednosti).

      Vysvětlete dítěti, že mu řeknete větu, ale vynecháte z ní poslední slovo a očekáváte, že slovo doplní. Např.: ,,Melody a Aycha spolu... tančí.", ,,Murat stříká svou vodní... pistolí.", ,,Čajová konvice je na... grilu." Společně s dítětem, můžete vymýšlet složitější věty, ve kterých bude dítě doplňovat poslední 2 nebo 3 slova, např.: ,,Tričko králíka Meddyho... je mokré.", ,,Králík Meddy se... polil džusem.", ,,Melody mu pomáhá... si ho převléknout."
- Vybarvěte v sadě karet B kartu: č. 7
- Sami si sestavte '*co se stalo dál*': Použijte obrys již hotové skládačky. Nakreslete první obrázek: Murat stříká svou vodní pistolí na králíka Meddyho. Diskutujte s dítětem o tom, co by se mohlo stát dál (např. králík Meddy se může smát a začne na Murata stříkat svou vlastní pistolí, NEBO se může probudit tatínek, který řekne Muratovi, aby přestal.) Nakreslete různé varianty výsledků, pro které se rozhodnete. Povzbuďte dítě k tomu, aby vyzkoušelo tuto 'domácí skládačku' na třetí osobě. Potom, co se tato osoba podívá na první obrázek, se jí zeptejte, co si myslí, že se stane dál. Po každé odpovědi by měl být odhalen výsledný obrázek. Odhadl tento člověk, jak bude příběh dál pokračovat správně nebo ne?

Všichni už jsou po jídle. Maminka a tatínek si zdřímnou. Murat stříká na králíka Meddyho vodu z vodní pistole! Dívky tančí na hudbu. Vidíš tu konvici na grilu? Později budou všichni pít čaj.

Králík Meddy je celý mokrý! Melody mu pomáhá vyměnit tričko.

Rodič

Příprava:
Sada karet A: odpadky. Sada karet D: č. 8

Mluvte o

- Co dělá Murat a proč.
- Proč tatínek dohlíží na to, co dělá Murat – gril je stále rozpálený a oheň se musí pořádně uhasit.
- Co se může stát, pokud se oheň pořádně neuhasí.
- Co dělá Aycha.
- Co dělá maminka.
- Co dělají Melody s králíkem Meddym a proč.
- Kam by se měly vyhazovat odpadky a proč je důležité udržovat přírodu bez odpadků.

Aktivity:

- Zahrajte si: Pomocí vystřižených postaviček a sady karet A – vodní pistole, gril, ubrus, talíře a odpadky si znovu zopakujte činnosti na tomto obrázku. Kromě toho, že přimějete postavy dělat různé činnosti, nechte dítě tyto činnosti také napodobovat (např. nechte dítě předstírat, že utírá talíře). Rozvíjejte dialog mezi Muratem, tatínkem, Melody a králíkem Meddym.
- Hrajte si, poslouchejte, opakujte a provádějte činnosti: Dávejte příkazy jako: ,,Seber odpadky.", ,,Slož ubrus.", ,,Utři talíře.". Bavte se a při tom si nezapomeňte vyměnit role. Do hry můžete přidat další prvek. Příkazy by se měly uposlechnout pouze tehdy, když příkazu předchází jednoduché ,,Simon říká..."
- Použijte dvojice karet ze sady A, aby jste si zahrály *pexeso, lotto nebo co chybí.* Lotto si můžete ztížit tím, že mluvčí pouze popíše předmět, který vidí na obrázku, místo toho, aby jej pojmenoval. Hru Co chybí můžete ztížit tím, že odstraníte dvě položky najednou.
- Zahrajte si hru bariéry: Použijte páry karet ze sady D. Můžete použít tolik páru karet, kolik si myslíte, že vaše dítě zvládne. Než začnete hrát, nezapomeňte strávit nějaký čas povídáním si o každé z obrázkových karet v sadě, kterou budete používat. Pravidla najdete na straně 10.
- Zahrajte si hru, při které budete opakovat, co řekl váš partner, a poté přidáte další frázi. Začněte diskusí o všech věcech, které určitá postava v příběhu udělala. Poté začněte hru tak, že řeknete např.: ,,Murat hrál fotbal." Dítě by to mělo zopakovat a přidat další frázi, např.: ,,Murat hrál fotbal a chodil na ryby." Poté pokračujte vy tím, že řeknete: ,,Murat hrál fotbal, chodil na ryby a měl houpačku." Dále pokračuje dítě a řekne: ,,Murat hrál fotbal, chodil na ryby, měl houpačku a jedl hovězí hamburgery." atd. Jakmile se dítě naučí hru hrát a vy si procvičíte některé věty, můžete zkusit hrát hru pouze nasloucháním. Hru můžete hrát znovu pomocí vět o jiné postavě, např.: ,,Maminka nesla chladící box.", ,,Maminka nakrájela rajčata.", ,,Maminka krmila Murata.", ,,Maminka si zdřímla." atd. Pozorujte, kdo první sekvenci zapomene! Pokud má dítě problémy se zapamatováním, můžete si zahrát tuto hru pomocí karet ze sady D: č. 1-4. Tyto karty jsou o tom, co dělá králík Meddy. Umístění obrázkových karet na stůl by mělo pomoci vašemu dítěti si posloupnost zapamatovat.
- Vybarvěte kartu ze sady B: č. 8

Dítě

Je čas jít domů. Všichni pomáhají uklízet nepořádek. Melody a králík Meddy sbírají odpadky a dávají je do pytle. Odpadky budou dávat do popelnice. Maminka uklízí talíře. Aycha skládá ubrus. Tatínek se ujišťuje, že Murat uhasil oheň. Vidíš Murata, který stříká svou vodní pistolí vodu na popel?

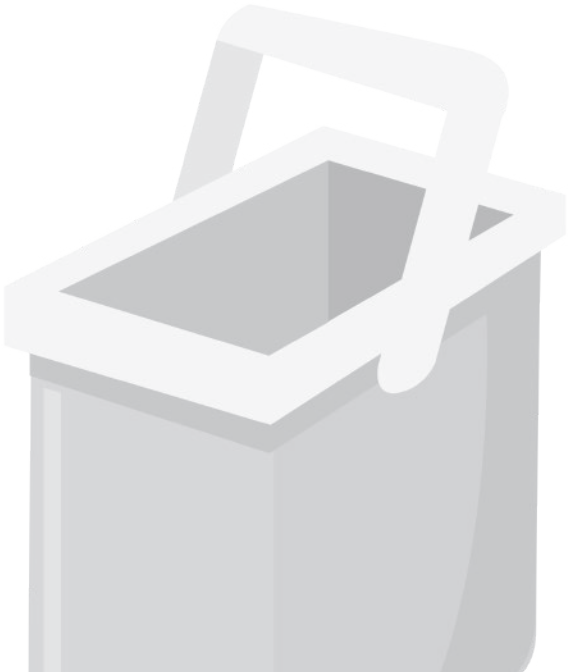
Rodič

Mluvte o

- Kam všichni jdou.
- Co nesou.
- Co je na obrátku 'špatně' – koberec táhnoucí se po zemi, maminka nesoucí chladicí box na hlavě, otevřený piknikový koš, králík Meddy málem spadl a žába v Muratově síti.
- Jak se všichni cítí – unavení.

Aktivity:

- Zahrajte si: Použijte vystřižené postavy a karty ze sady A – koberec, chladící box, piknikový koš, gril, rybářskou síť, žábu a vodní pistoli, abyste znovu ztvárnili to, co se na tomto obrázku děje. Kromě toho, že s postavami sehrajete děj z obrázku, nechte své dítě, aby si činnosti také vyzkoušelo (např. nechte dítě předstírat, že na hlavě nosí chladící box.)
  Povzbuďte dítě, aby rozvíjelo dialog mezi postavami, např. Maminka říká tátovi: ,,Drž králíka Meddyho pořádně, nebo spadne."
- Vybarvěte kartu sady B: č. 9
- Prohlédněte si karty ze sady B 1-9 a rychle zopakujte příběh. Připomeňte dítěti hlavní větu/věty, které jste připojili ke každému obrázku.
- Hrajte si: Poslouchejte, opakujte, ukazujte na správnou kartu, vyměňte si role (sada B 1-9).
- Karty s dějovou posloupností ze sady B (1-9) – Nechte dítě tyto karty seřadit. Umožněte dítěti, aby se v případě potřeby vrátilo v knize zpět. Povzbuďte dítě, aby se pokusilo příběh vyprávět.
- Společně s dítětem nalepte karty sady B 1-9 ve správném pořadí do sešitu nebo si z nich vytvořte nástěnný plakát. Občas se na tyto obrázky podívejte, abyste si příběh zrekapitulovali. Ke každému obrázku můžete napsat jednu nebo dvě věty, kterými se ho dítě snažilo popsat. Text, který vytvoříte, můžete použít jako první knihu, na které si vaše dítě bude trénovat čtení. Dítě, které už umí číst a psát, si může ke každému obrázku napsat svůj vlastní text nebo ke každému obrázku zkopírovat původní text.
- Jděte s dítětem na piknik. Vše si naplánujte dopředu, rozhodněte se, kdo na piknik půjde, kam půjdete, co si sebou vezmete k jídlu a co na pikniku budete dělat. Udělejte si seznam věcí, které si sebou budete muset vzít. Pokud je to možné, udělejte si z pikniku fotky. Ty můžete použít k vytvoření vlastní pohádkové knihy.

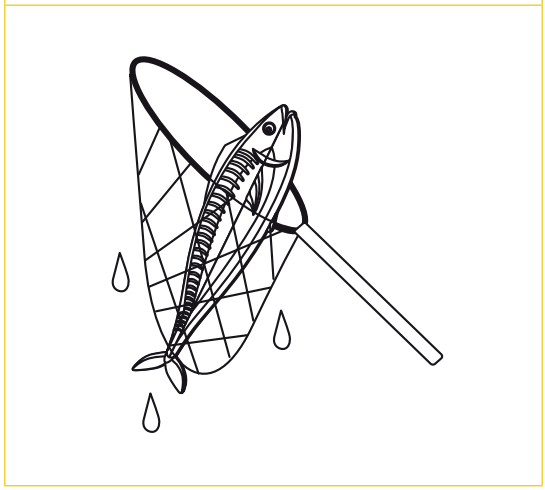


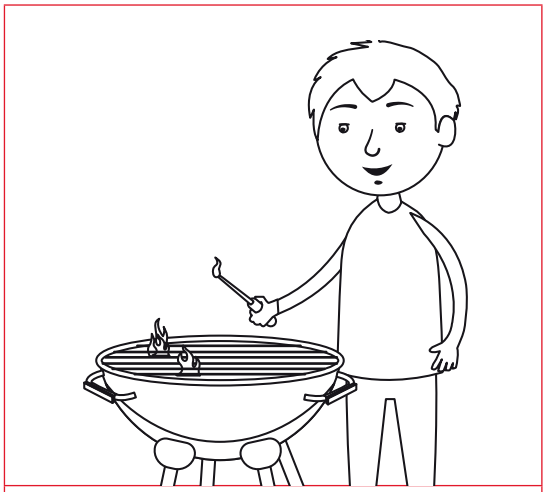
Všichni se vracejí zpátky k autu. Ti ale nesou věcí! Dokážete zjistit, co je na obrázku špatně? Koberec, který vlečou po zemi. Maminka nesoucí chladicí box na hlavě! Chudák králík Meddy asi spadne. Piknikový koš se otevřel. Talíře by mohly vypadnout. A v Muratově síti je žába!

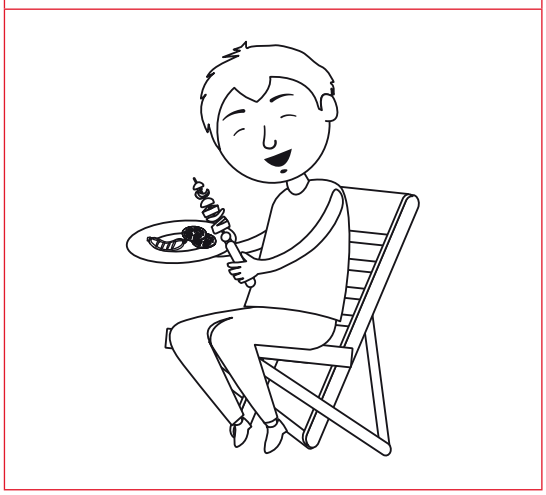
Dějová liniie rybaření

Dějová linie grilování

Zde jsou obrázkové karty pro 2 různé dějové posloupnosti. Vždy se zaměřte pouze 1 dějovou posloupnost. Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte 3 karty pro posloupnost a nalepte je na karton/ tvrdý papír. Zatímco mluvíte o každém z obrázků v dějové posloupnosti, umístěte karty ve správném pořadí na desku stolu. Poté karty zamíchejte a nechte dítě, aby o kartách mluvilo, zatímco je bude umísťovat ve správném pořadí na desku stolu.

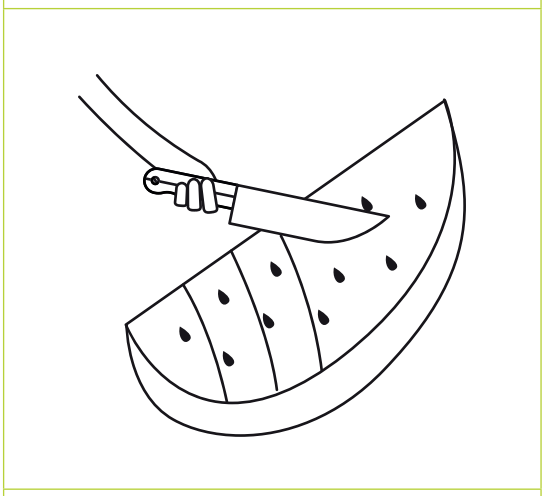






Dějová linie o vodním melounu

Zde najdete obrázkové karty pro tuto dějovou posloupnost. Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte 3 karty a nalepte je na karton/ tvrdý papír. Zatímco mluvíte o každém z obrázků v dějové posloupnosti, umístěte karty ve správném pořadí na desku stolu. Poté karty zamíchejte a nechte dítě, aby o kartách mluvilo, zatímco je bude umísťovat ve správném pořadí na desku stolu.

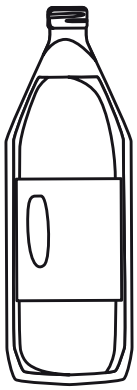


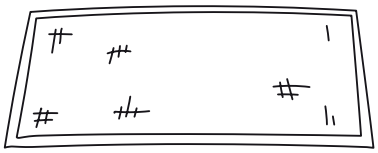
Sada karet A 1 -9

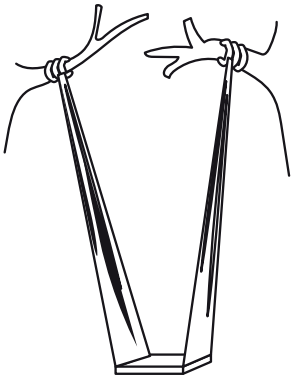
Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.

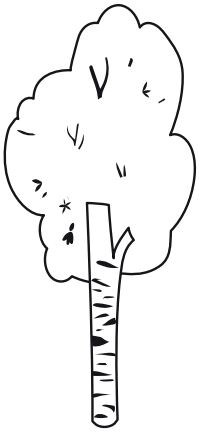
Sada karet A 10 - 18

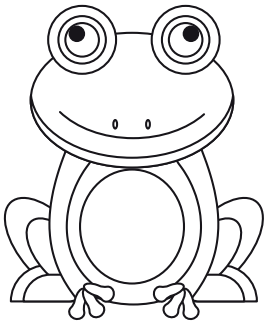
Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.

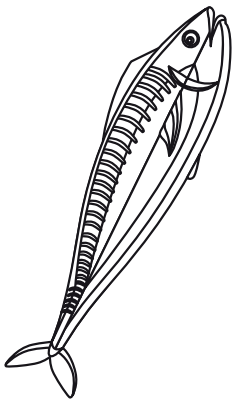






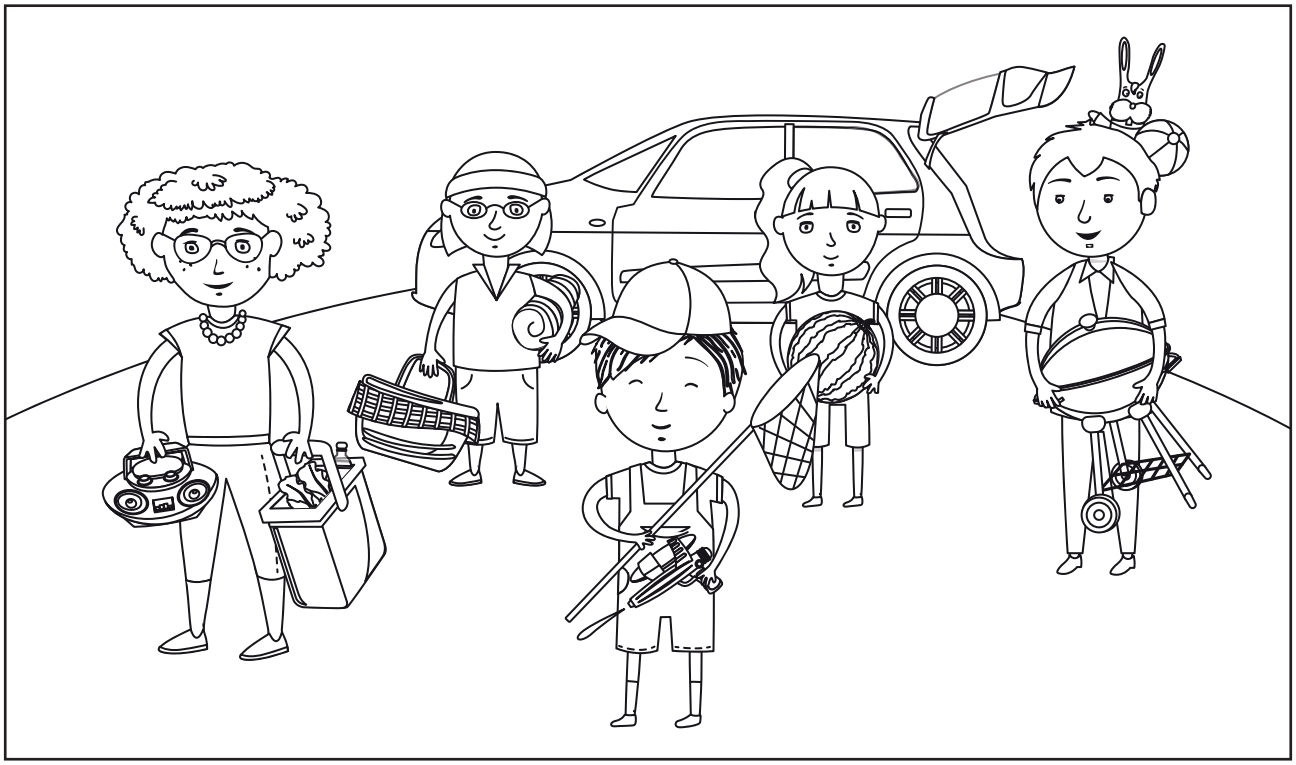






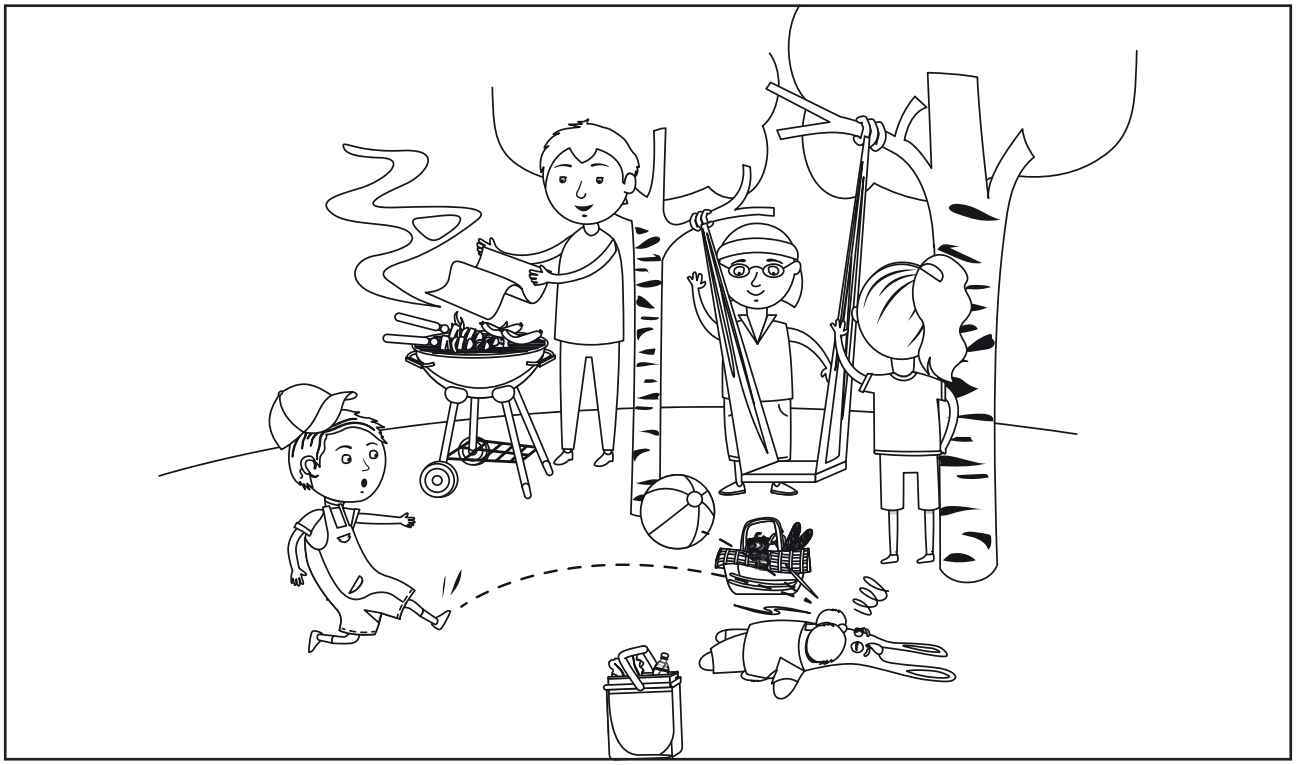
Sada karet B 1 a 2

Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.



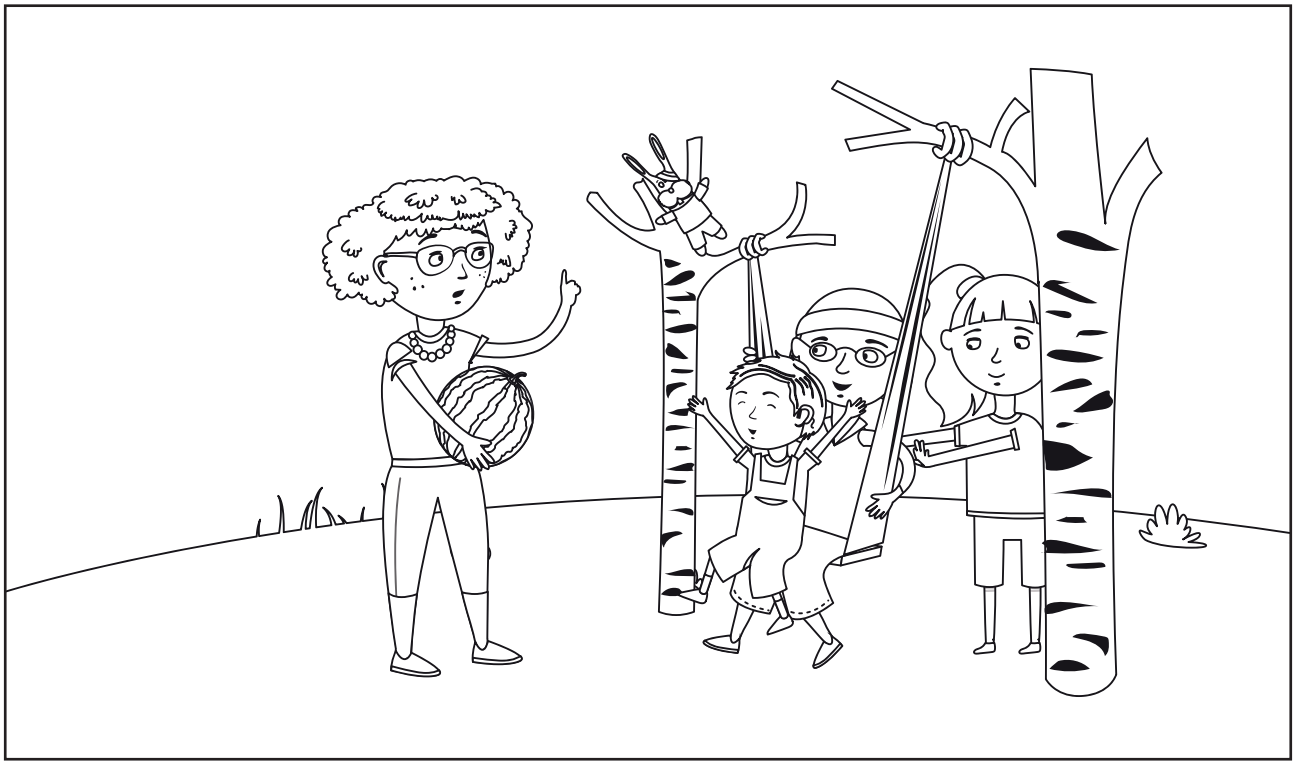
Sada karet B 3 a 4

Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.



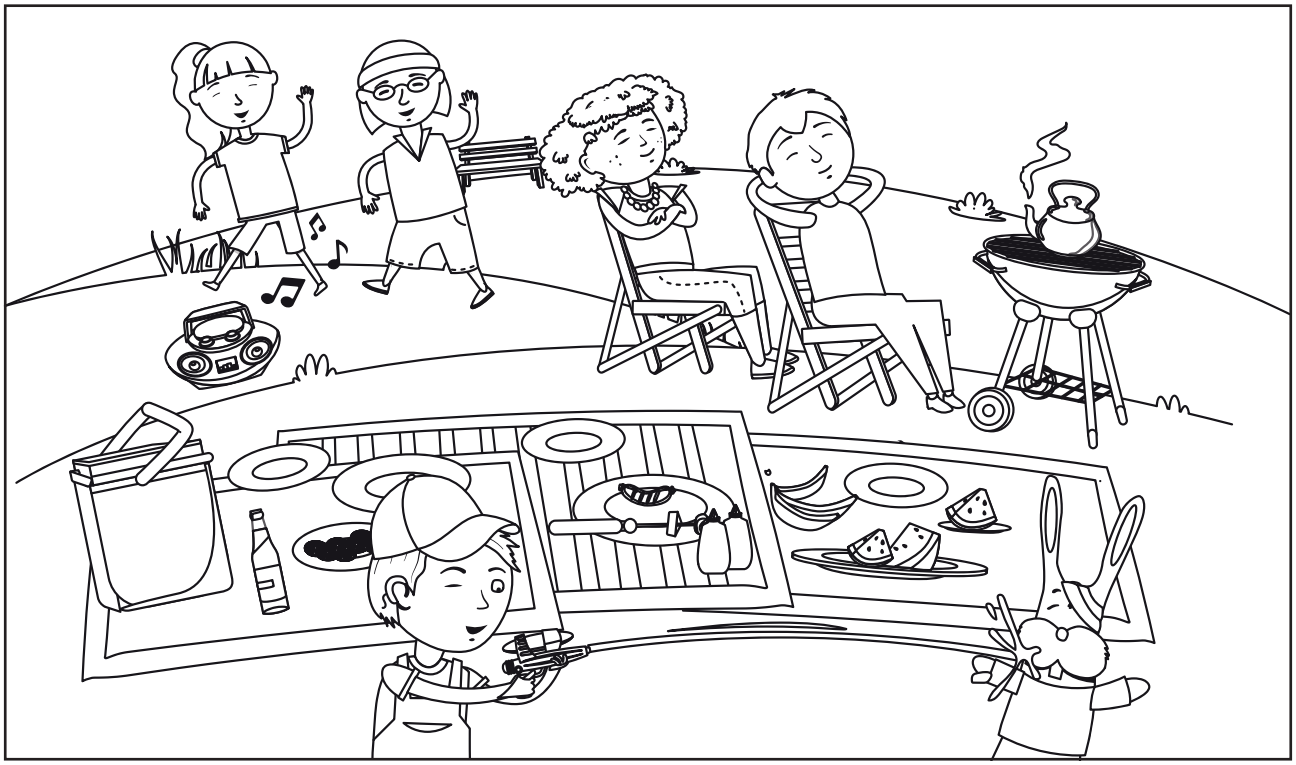
Sada karet B 5 a 6

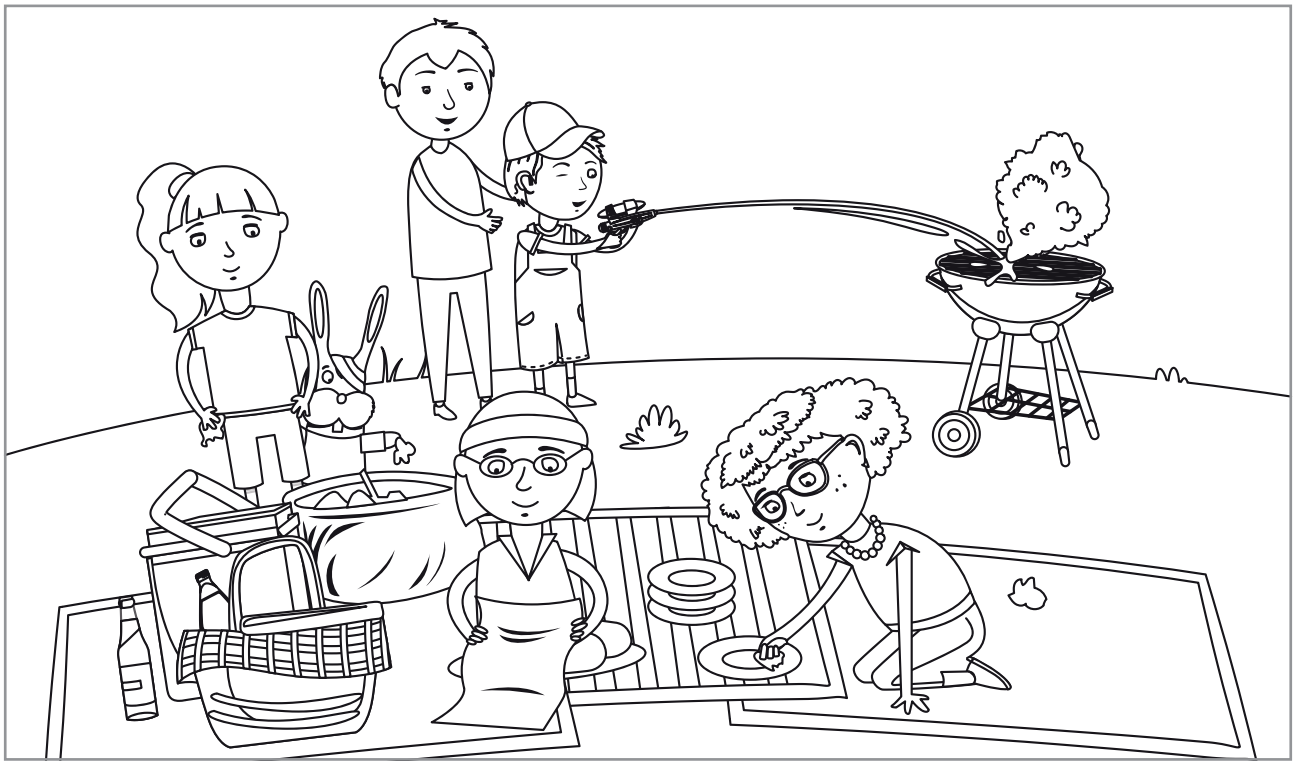
Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.



Sada karet B 7 a 8

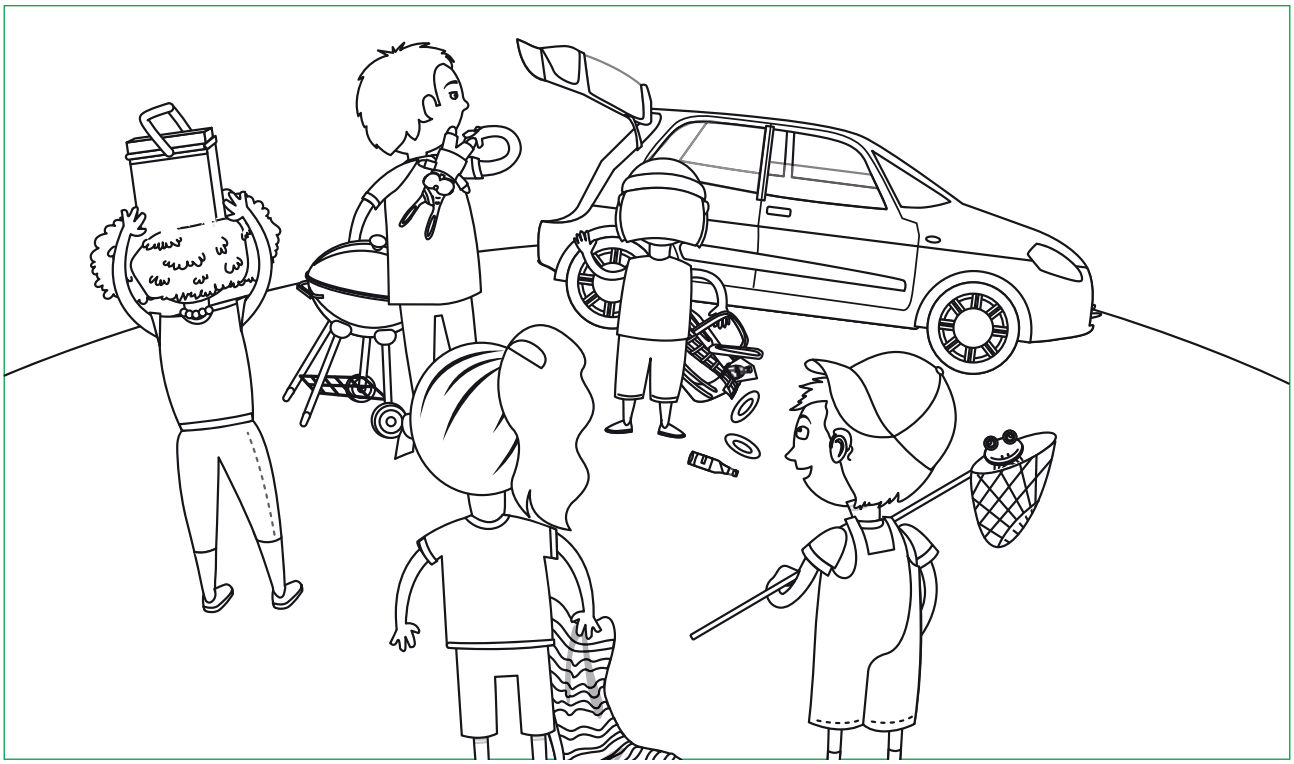
Vytiskněte nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.





Sada karet B 9

Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.

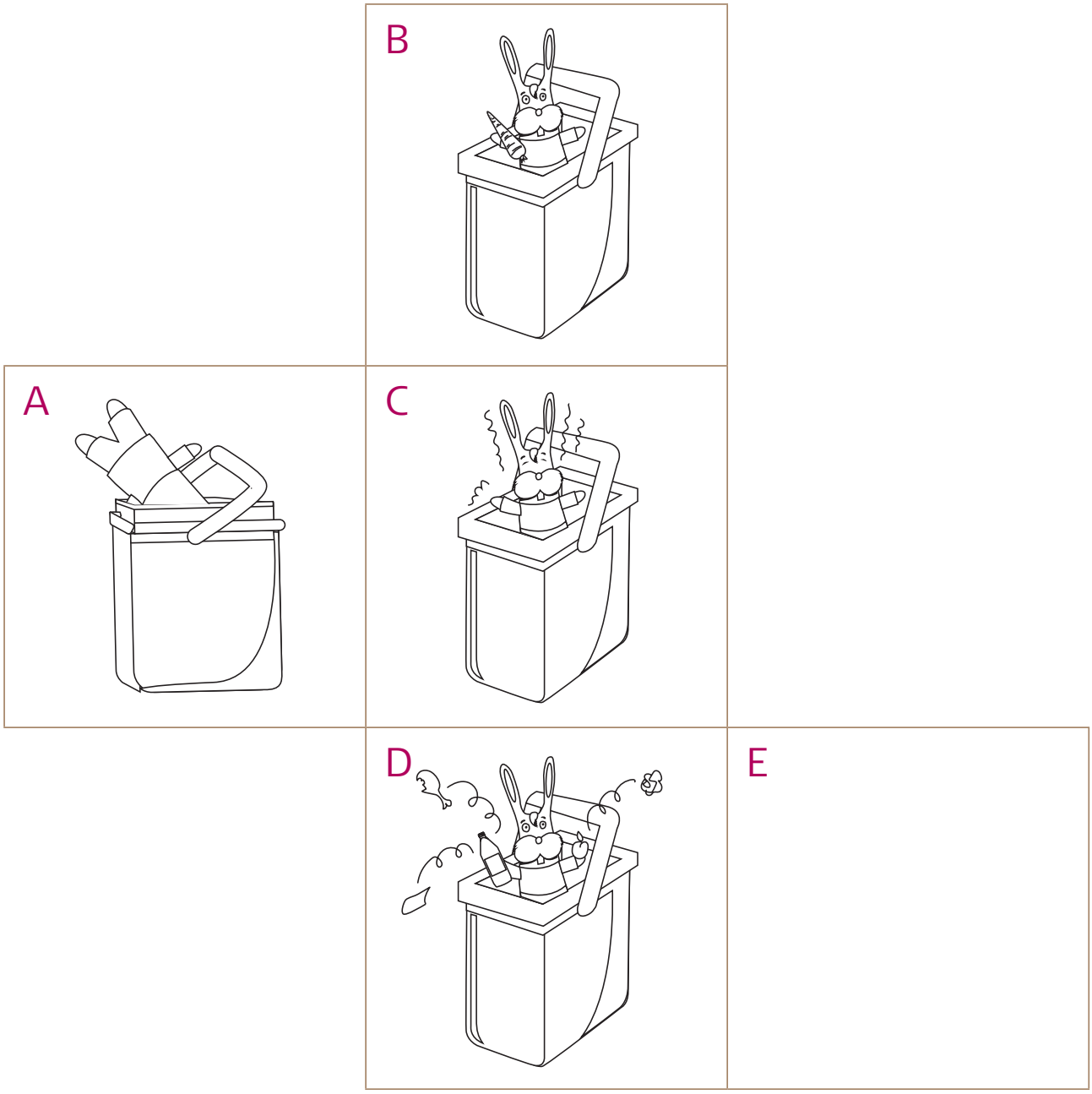


Poskládejte, co se stalo dál: Králík a chladící box

Než dítěti ukážete tyto obrázky, vytiskněte nebo okopírujte tuto stránku, nalepte ji na karton/ tvrdý papír a poté tvar vystřihněte.

1. Přeložte E přes D.
2. Přeložte B přes C.
3. Přeložte E a D přes B a C.

Ukažte dítěti obrázek A požádejte ho, aby se zamyslelo nad tím, co se může stát dál. Různé výsledky dítěti odhalujte jeden po druhém. Dokázalo dítě tyto výsledky předvídat?

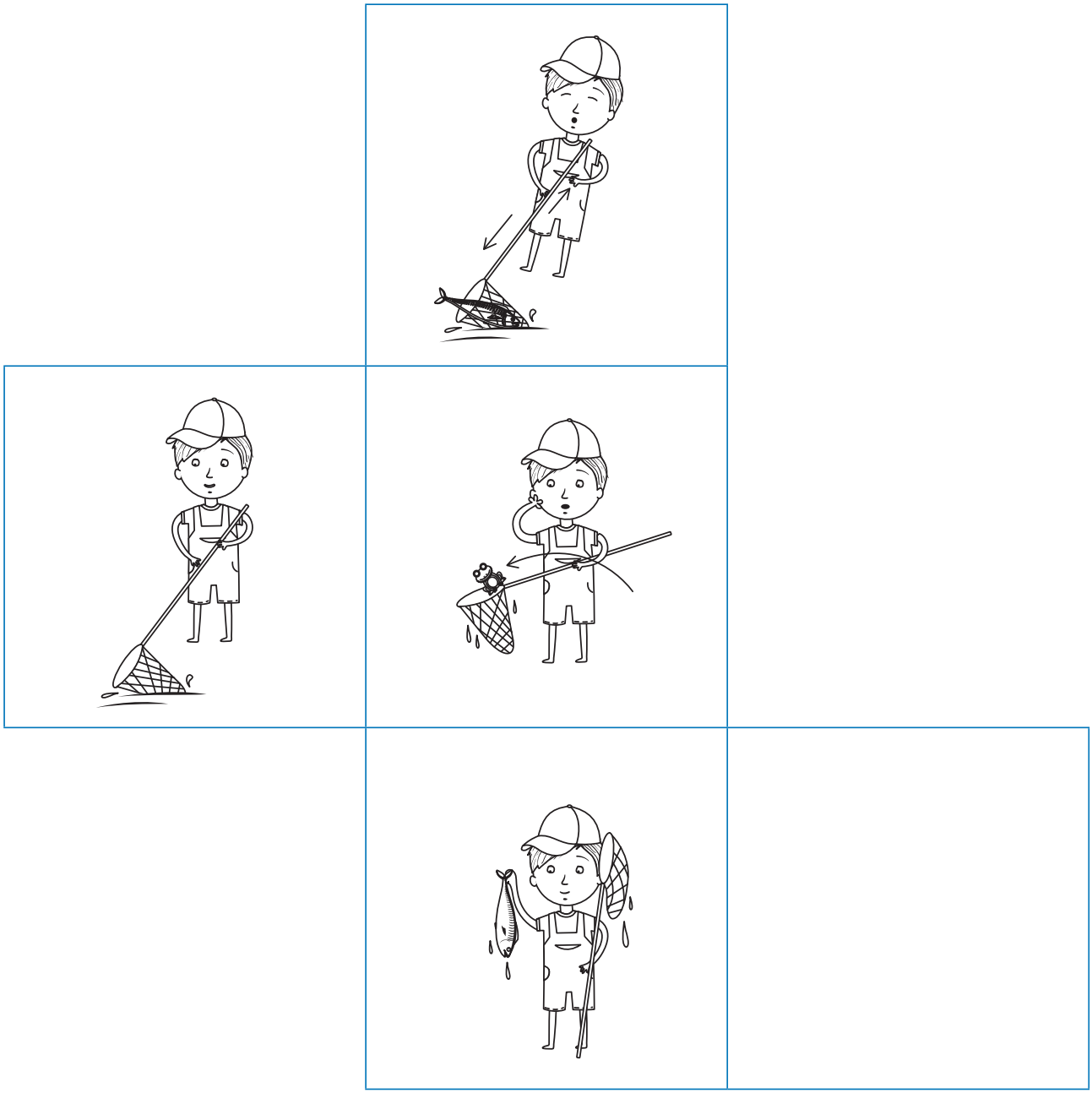


Poskládejte, co se stalo dál: Kopaná

Skládání proveďte stejným způsobem (jak je popsáno na straně 33).

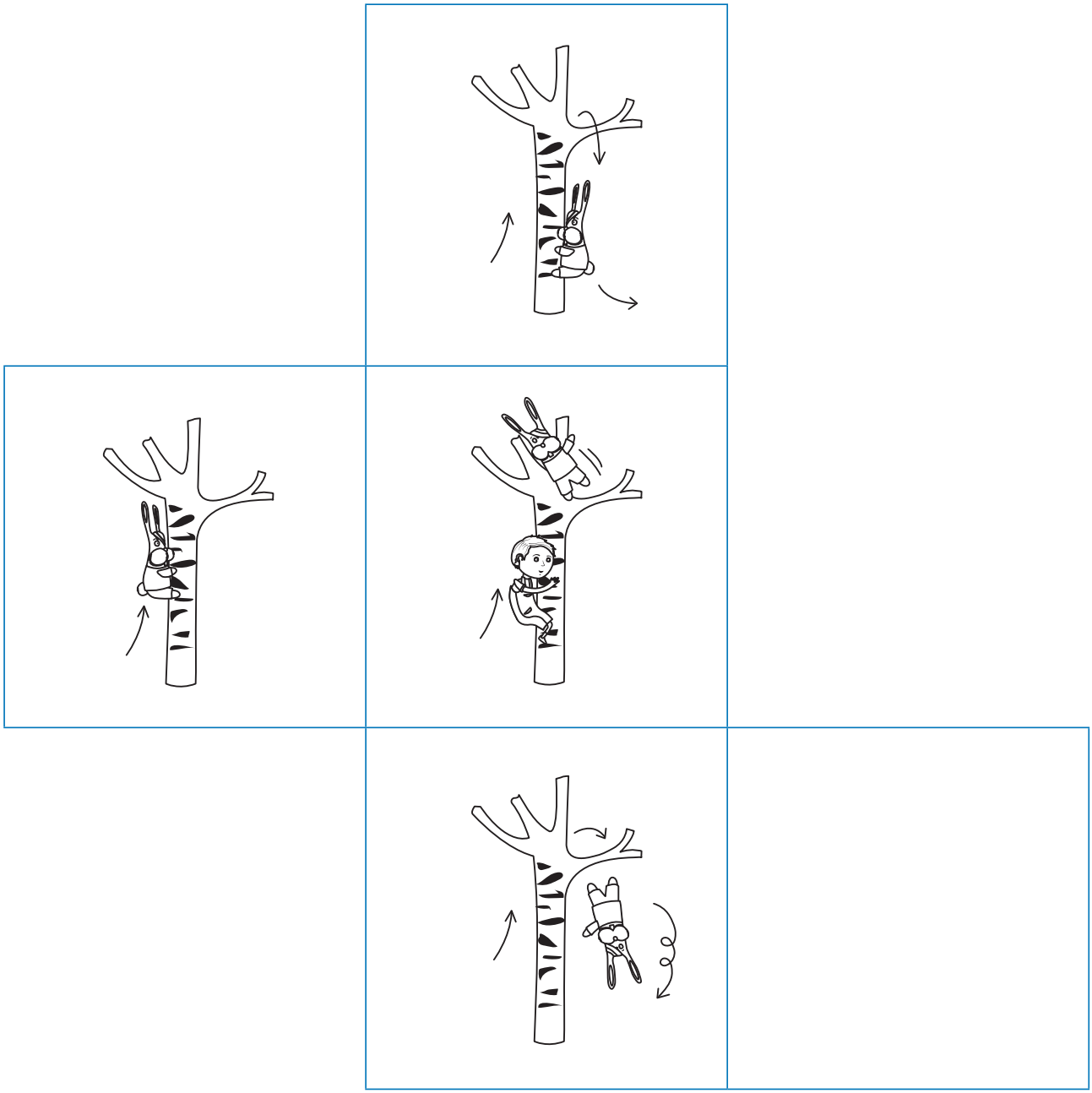
Poskládejte, co se stalo dál: Rybaření

Skládání proveďte stejným způsobem (jak je popsáno na straně 33).



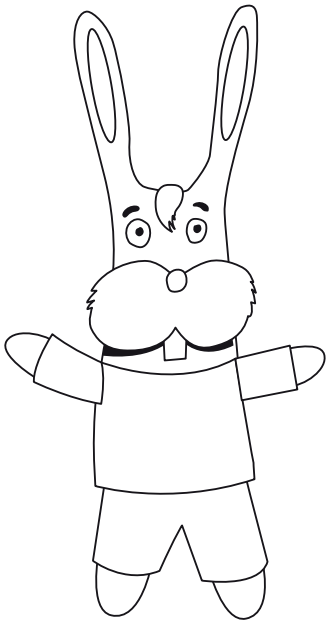
Poskládejte, co se stalo dál: Králík uvízl ve stromě

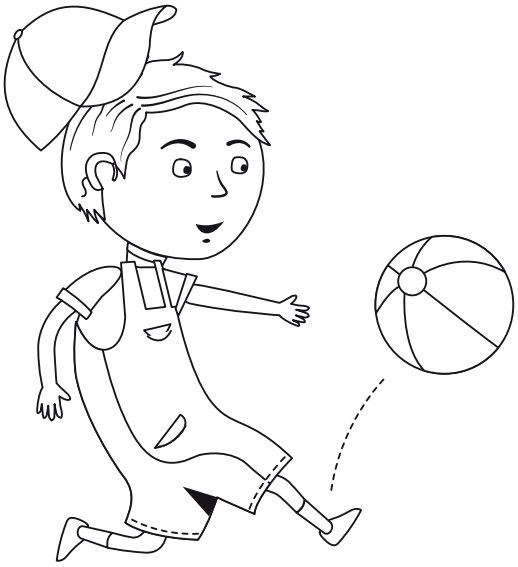
Skládání proveďte stejným způsobem (jak je popsáno na straně 33).

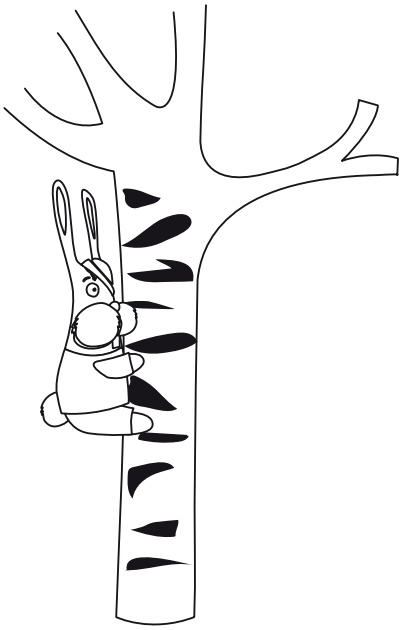


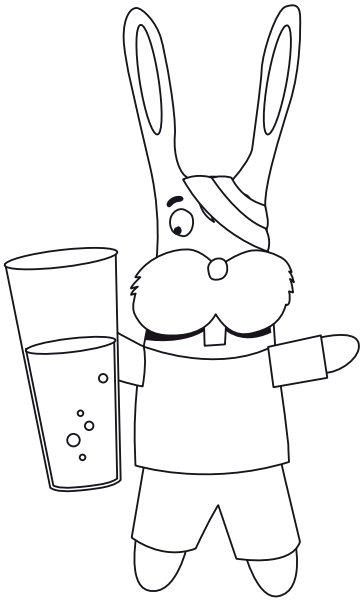
Sada karet D 1-4

Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.



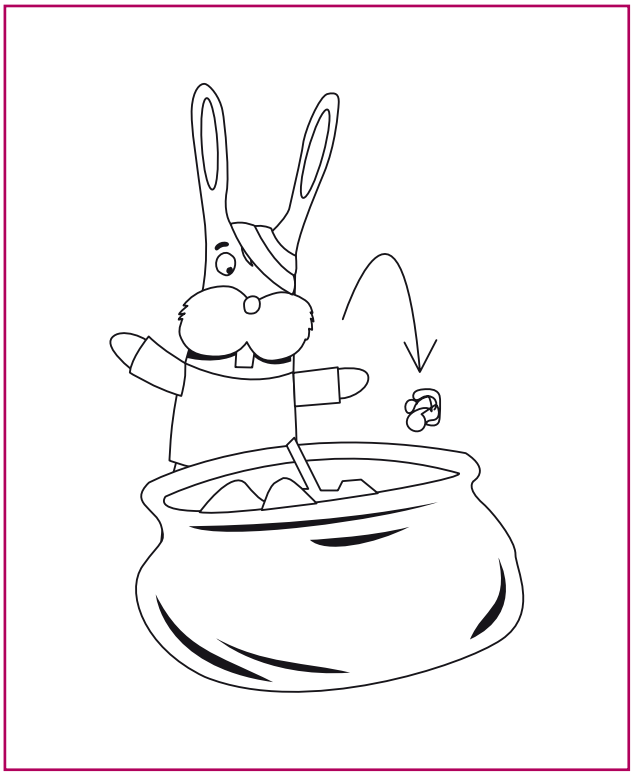






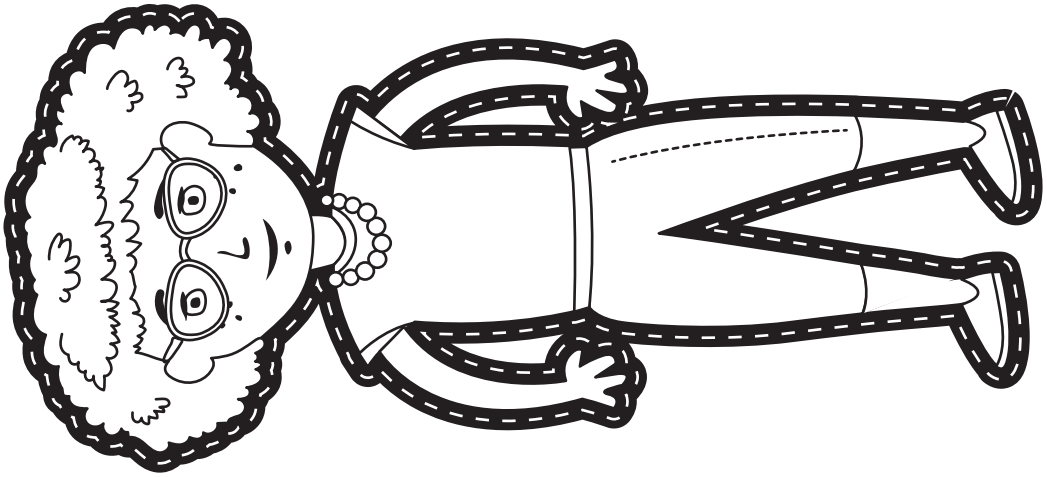
Sada karet D 5-8

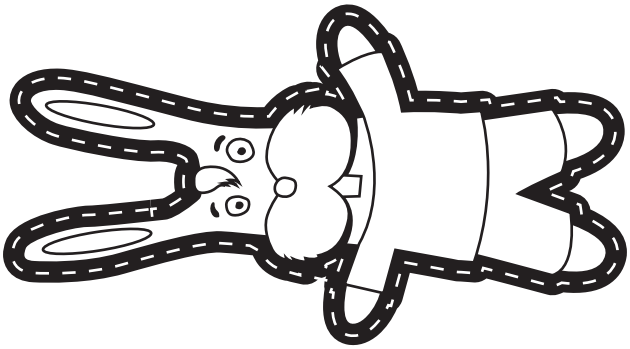
Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.

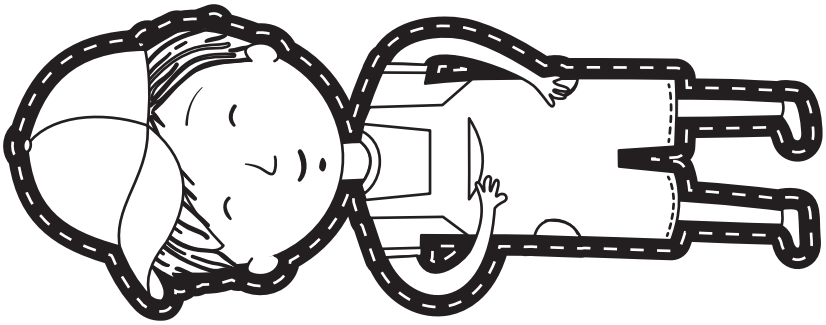


Vystřihněte postavy:
Murat, králík Meddy, maminka..

Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, vystřihněte a vybarvěte obrázky a nalepte je na karton/ tvrdý papír.

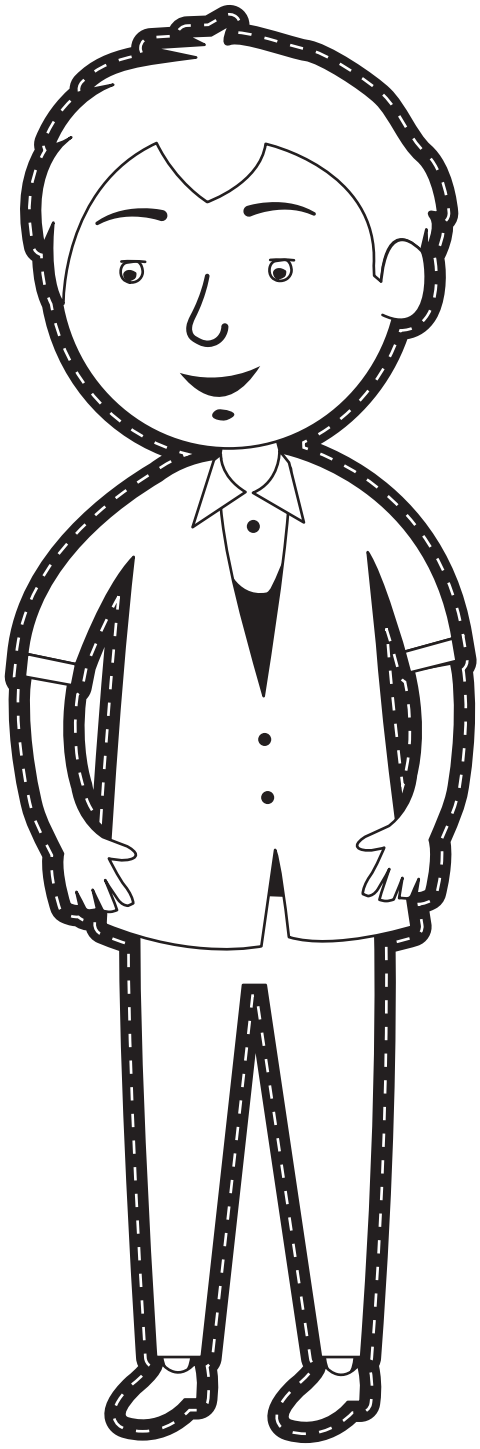






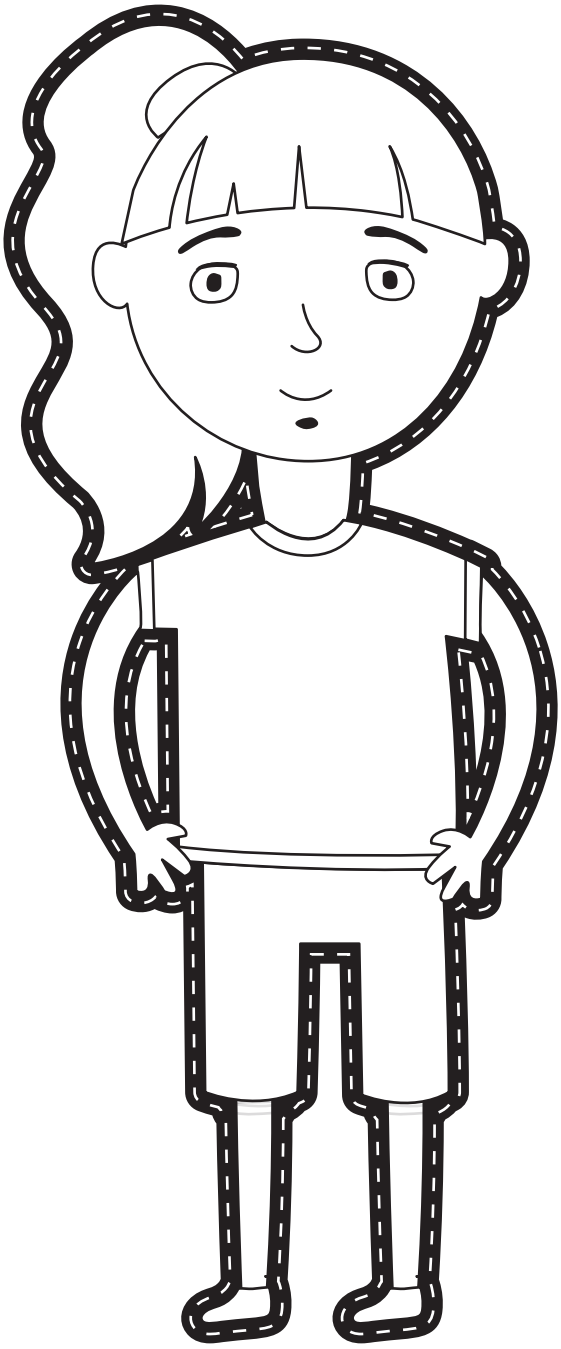
Vystřihněte postavy: tatínek

Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, poté obrázek vystřihněte, vybarvěte a nalepte obrázek na karton/ tvrdý papír.



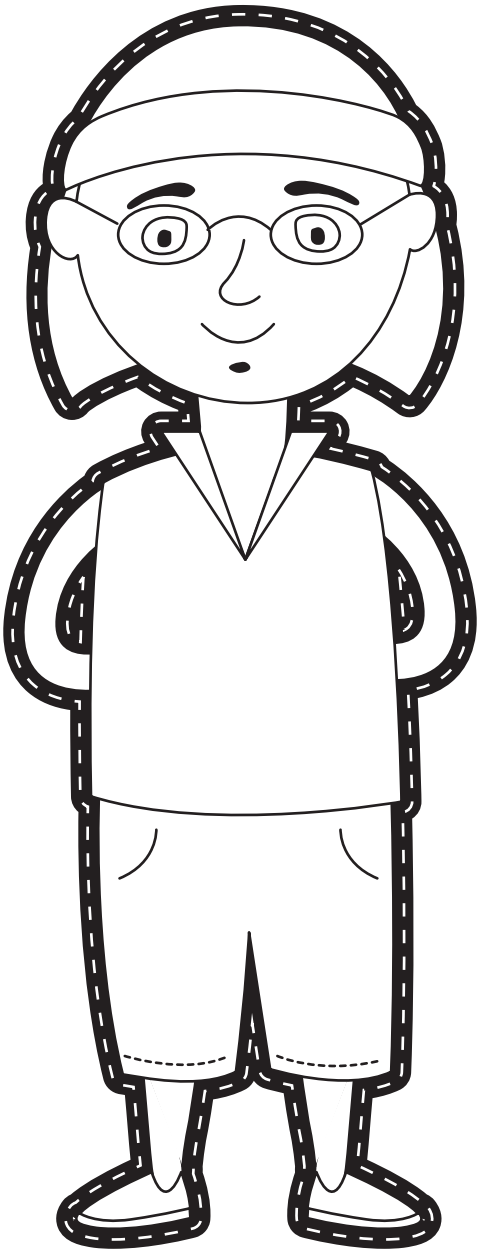
Vystřihněte postavy: Melody

Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, poté obrázek vystřihněte, vybarvěte a nalepte na karton/ tvrdý papír.



Vystřihněte postavy: Aycha

Vytiskněte si nebo okopírujte tuto stránku, poté obrázek vystřihněte, vybarvěte a nalepte na karton/ tvrdý papír.



Poznámky

Populární čtenářská série Murat má zcela nový vzhled.

Je navržena k rozvoji poslechovým a jazykových dovedností u dětí všech věkových skupin. Každá kniha má logické uspořádání a barevné ilustrace doprovázené krátkým, jednoduchým textem.

Díky tipům na zlepšení konverzace, základním postupům pro poslechové úkoly, hrami a poznámkami k převyprávění příběhů, jsou tyto knihy vhodné jak pro odborníky, tak pro rodiče, kteří je používají se svými dětmi.

Knihy s hlavní postavou Muratem, chlapcem s kochleárním implantátem, poskytují návrhy na přizpůsobené poslechové a tematické aktivity pro všechny úrovně a rovněž tisknutelné listy s aktivitami a výstřižky pro hraní rolí.

Murat jde nakupovat

Murat jde nakupovat je barevná kniha příběhů, kde jde Murat nakupovat se svojí mámou a svým kamarádem králíkem Meddym. Začíná tím, že Murat a Meddy pomáhají mámě napsat nákupní seznam. Navštíví řezníka, pekaře, prodavačku s potravinami a supermarket. Když se vrátí domů, Murat a Meddy pomáhají mámě vyskládat nákup. Tato kniha obsahuje, mimo jiné, tematickou skládačku a aktivitu Vytvoř si svůj vlastní nákupní seznam.

Murat jezdí na poníkovi

Murat jezdí na poníkovi je první kniha ze série Murat readers. Tato kniha vypráví příběh o Muratovi, hlavní postavě, který jde do jezdecké školy. Murat jezdí sám na malém poníkovi a potom jezdí se svým tátou na velkém hnědém koni. Tato kniha obsahuje jak poslechové aktivity, tak i strany s odkazy, které čtenáře učí zajímavá fakta o koních.

Muratův narozeninový dárek

Muratův narozeninový dárek je barevná kniha příběhů o Muratově oslavě šestých narozenin. Murat slaví své narozeniny ve škole. Potom přijde jeho táta domů z práce a má pro něj speciální dárek. Ve zbytku knihy, vidíme, jak se Murat stará o svůj nečekaný narozeninový dárek. Takto kniha obsahuje deskovou hru a nějaké vtipné tvoření, včetně výroby kalendáře a narozeninového přání.

Murat jde na piknik

Murat jde na piknik je třetí kniha ze série Murat reader. Tato kniha příběhů vypráví o Muratově zážitcích z pikniku s jeho rodinou a kamarády. Všichni pomáhají s přípravami na piknik. Zatímco čekají až bude jídlo připravené, hrají si s míčem, houpají se a rybaří. Po jídle se sbalí k odjezdu domů. Tato kniha obsahuje karty k procvičování vyprávění příběhu ve správném pořadí a další hry, včetně přiřazovací a překážkové hry.

MED-EL GmbH Niederlassung Wien
office@at.medel.com

MED-EL Deutschland GmbH
office@medel.de

MED-EL Deutschland GmbH
Büro Berlin
office-berlin@medel.de

MED-EL Deutschland GmbH
Office Helsinki
office@fi.medel.com

MED-EL Unità Locale Italiana
ufficio.italia@medel.com

VIBRANT MED-EL
Hearing Technology France
office@fr.medel.com

MED-EL BE
office@be.medel.com

MED-EL GmbH Sucursal España
office@es.medel.com

MED-EL GmbH Sucursal em Portugal
office@pt.medel.com
MED-EL UK Ltd

MED-EL UK Head Office
office@medel.co.uk

MED-EL UK London Office
office@medel.co.uk

MED-EL Corporation, USA
implants@medelus.com

MED-EL Latino America S.R.L.
medel@ar.medel.com

MED-EL Colombia S.A.S.
Office-Colombia@medel.com

MED-EL Mexico
Office-Mexico@medel.com

MED-EL Middle East FZE
office@ae.medel.com

MED-EL India Private Ltd
implants@medel.in

MED-EL Hong Kong
Asijsko-pacifické ústředí
office@hk.medel.com

MED-EL Philippines HQ
office@ph.medel.com

MED-EL China Office
office@medel.net.cn

MED-EL Thailand
office@th.medel.com

MED-EL Malaysia
office@my.medel.com

MED-EL Singapore
office@sg.medel.com

MED-EL Indonesia
office@id.medel.com

MED-EL Korea
office@kr.medel.com

MED-EL Vietnam
office@vn.medel.com

MED-EL Japan Co., Ltd
info@medel.co.jp

MED-EL Liaison Office Australasia
office@au.medel.com

MED-EL Medical Electronics
Fürstenweg 77a | 6020 Innsbruck, Austria | office@medel.com

medel.com

R00015 1.0