



## SLOVNÍ KOPANÁ

**M** Poslouchejte mě pozorně, děti. Podívejte se na provázek (pedagog ukáže provázek), tady začíná a tady končí. A takto je to i se slovy, která používáme, když chceme někomu něco říct. Slova začínají a končí nějakým písmenem. Co třeba, když řeknu čarovné „abradabra“? Kdo mi řekne, jakým písmenem začíná a jakým písmenem to slovo končí? A... Ano, správně. A co třeba, když řeknu ananas?

**krab – balón – nos – stůl – tygr – rám – mrož – žalud – datel  
had – datel – lev – vlk – klokan – nosorožec – cibule – erb**

**D** Pedagog spolu s dětmi nahlas, výrazně a pomalu pojmenuje obrázky (i na přeskáčku). Dnes budou děti spojovat první sadu obrázků. Pracovat bude celá třída. Krab je již zakroužkovaný, děti budou hledat obrázek, jehož počáteční písmeno je shodné s posledním písmenem kraba. Až ho najdou, jedno přes druhé nahlas říkají svůj tip. Pedagog vyčkává a motivuje všechny děti, aby se projeví. Po všeobecné a prokázané shodě (balón) všechny děti hledají další slovo (nos). Cvičení je živé a pedagog děti jemně vede k dobrému tipu.

Za pár dní se děti ke cvičení vracejí a tentokrát pomocí pastelky zkusí pospojovat celou řadu již samy a potichu. Hledaný obrázek, jehož počáteční písmeno je shodné s posledním písmenem předchozího obrázku, zakroužkují a propojí čarou. Kdo neví, přihlásí se.

Pedagog během cvičení pozorně obchází a napomáhá. Dítě, kterému to vůbec nejde nebo ho to nebaví, pedagog odstaví od cvičení. Požádá pak dítě, aby splnilo nějaký „neodkladný úkol“.

Děti čeká ještě jedna řada obrázků, kterou pedagog zařadí (s časovým odstupem) dle svého uvážení. Pedagog děti před cvičením motivuje napínavou hrou na vláček.

**H** Pochvalou za správné řešení či snahu pak nešetří během cvičení i po jeho ukončení. Pokud některé děti cvičení nezvládají, ale přitom je cvičení baví, pedagog je posadí k úspěšnějšímu kamarádovi, aby se pouze dívaly a případně radily.

**A** Vláček: Vláček za sebe připojí pět vagonů, výpravčí mává zelenou a už se jede. Honem, honem, vláček musí přijet včas.

Děti (vagonky) mají za úkol připojit se za mašinku (vybrané dítě) a „projet“ určenou trasu až na „nádraží“.

Pedagog nejprve musí rozdělit „přípojky“ – dvě pro každý „vagon“. Přípojky kreslí nebo lepí přímo na ruce dětí. Jedno z dětí skupiny dostane na jednu ruku (1) symbol vláčku a pak na druhou ruku přípojku (např. kolečko). Ostatní děti dostanou každé po dvou přípojkách, např. (2) kolečko a trojúhelník, (3) trojúhelník a čtverec, (4) čtverec a hvězdičku, (5) hvězdičku a obdélník. Přípojky mohou být také založené pouze na barvě (barevné puntíky) nebo na kombinaci tvarů a barev.

Pedagog (výpravčí) pak dá pokyn, na nějž se mašinka a vagonky pokusí co nejrychleji správně zapojit (symbol k symbolu): chytanou se za ruce (uzamknou přípojky) a oběhnou vytyčenou krátkou trať tak, aby se cestou nerozpojily. Hotovo. Je na výpravčím, zda bude měřit čas (vhodné u více skupin) nebo se spokojí s kontrolou správného zapojení přípojek. Opakujeme.

## JAZYKOLAM

Pudl snědl pudr.





## TŘÍDĚNÍ

**M** Podívejte se na obrázek, děti. Co to je? Povím vám to. Je to plná sklenice kostiček, které posbírala paní uklízečka na podlaze v jedné školní třídě. A my ty kostičky teď roztrídíme tam, kam patří, protože paní uklízečka to neví.

**D** Děti budou formou teček zapisovat (uklízet, třídít) do „šuplíků“ kostičky, které vidí ve sklenici. Kolik kostiček daného tvaru a barvy naleznou ve sklenici, tolik teček (křížků nebo čárek) zapíší do „šuplíku“, jenž je označen kostičkou shodného tvaru.

Během práce pedagog jednotlivě kontroluje a sleduje, zda děti dobře pochopily zadání. Ideální bude, pokud si děti automaticky odškrtačují (ve sklenici) kostičky, které zrovna zapasaly (uklidily) do „šuplíku“. Na tento systém práce ovšem pedagog děti individuálně navádí, až když vidí, že se dítě přestává orientovat nebo mu cvičení od počátku dělá potíže.

Některým dětem bude činit potíže rozdílné perspektivní zobrazení jednotlivých kostiček. Nic se neděje. Možná napomůže jednoduchá pomůcka: Když nakreslíme kruh a čtverec na papír a papír pak směrem od sebe nakloníme, pak uvidíme, že kruh se jeví jako ovál a čtverec jako obdélník. Pokud pomůcka nepomůže, nevádí. Pedagog dítě vyzve, aby třídilo jen věci, které rozpozná.

**H** Pedagog nechá hodnocení na dětech. Dítě samo řekne, jak se mu to povedlo a co si myslí, že neudělalo dobře. Pedagog jemně navede dítě k případné opravě.

Součástí tohoto cvičení je kladení otázek. Pedagog zjišťuje, kolik je těchto kostiček, kolik je tamtěch, kterých je více, kterých je méně atd.

**A** Všichni si pamatujeme pohádku o Popelce.

Pedagog rozdělí třídu na skupiny (3–5). Skupinky si sednou na zem do kruhu. Pedagog předem smíchá kilo bílých a barevných fazolí a hrachu. Každé skupince přidělí tři misky. A pak už jen doprostřed každé skupinky odsype (dle svého uvážení) hrneček či dva směsky. Připravít, pozor, teď! A třídíme.

Vítězná skupinka se s ostatními rozdělí o vítězný pamlssek – nakrájenou mrkev.





## STŘELNICE

**M** Znáte, děti, tu atrakci na poutích, ve které házíte míčkem na cíl? Když trefíte na tři pokusy, můžete něco vyhrát. Když netrefíte, nic se neděje, zkusíte to příště.

**D** Děti čeká jednoduchá hra na pouťovou atrakci. Jejich úkolem bude zasáhnout na tři pokusy výherní pamlssek.

Z místa, na kterém stojí (panáček), tahem pastelky zasahují cíl na druhém konci stránky (střelnice). Tah provádějí rychlým švihem.

Pedagog postupně oznamuje, na co se bude „házet“: Na banán žlutou pastelkou, pak na jablíčko červenou pastelkou, na pomeranč oranžovou pastelkou, na hrušku zelenou pastelkou a na oříšek hnědou pastelkou. Na každý cíl mají děti pouze tři pokusy. Pokud alespoň jedním ze tří pokusů zasáhnou cíl (pozor! pouze správnou barvou pastelky), mají nárok na sladkou odměnu předem pedagogem připravenou, tj. na kousek banánu, jablka, pomeranče, hrušky, oříšku.

A kdo nic netrefil, musí házet znovu, pokud chce odměnu.

**H** Pedagog během cvičení pozorně sleduje, kterou rukou děti „házejí“, a na konci cvičení podle toho zakroužkuje L nebo P pod tímto odstavcem, bez vysvětlování, proč to dělá. Pedagog dbá na dodržování kresby švihem. Dítě musí tušit, že i když se netrefí, o odměnu zřejmě nakonec nepřijde. Pokud by tomu tak nebylo, dítě se bude snažit o pečlivou pomalou linku vedoucí ke kýženému cíli.

L

P

**A** Pokud už za okny třídy leží trochu sněhu a je nad nulou, vyrazíme s dětmi ven. Cvičení ve Včeličce doprovodíme jakoukoli hrou, při které budou mít děti za úkol uplácat si sněhovou kouli a hodit ji určitým směrem. Pedagog může vyhlásit závod v hodů do dálky nebo závod v hodů na cíl. Ať tak nebo tak, pedagog si u každého dítěte všimá si preference ruky a udělá si poznámku. A zde pak zakroužkuje:

L

P

LP





## NA POSLA



Čeká nás, děti, napínavá zábava. Hra se jmenuje „Na posla“.

Byl jednou jeden velmi churavý král, kterému žádný z jeho dvorních lékařů nedokázal pomoci. A tak královi rádcí poslali posly k jedné staré vědmě. Ta poslům řekla, ať králi vyřídí, že mu pomůže, ale jedině tehdy, když král bude jíst nebo nebude jíst přesně to, co ona určí. Jinak že za uzdravení neručí. Král souhlasil. A hned poslal posly zpátky k vědmě a vědma určila, co má král jíst nebo nemá jíst. Poslové to králi vyřídili a král se začal uzdravovat. A tak poslové běželi zpátky k vědmě, aby řekla, co teď? A vědma řekla, že teď má král jíst toto a nemá jíst tohle. A poslové začali běhat od krále k vědmě a od vědmy ke králi a jestli se ten král neuzdravil, kdo ví, třeba běhají až dodnes...



Princip hry je jednoduchý. Pedagog – vědma dětem sdělí kombinaci (počet dle situace) „léků“, které král má nebo naopak nemá sníst, aby se mohl začít uzdravovat. Děti si názvy zapamatují, udělají dřep a rychle běží ke Včeličce. Vědmou určené léky budto zakroužkují (vědma řekla: „má jíst“) nebo křížkem přeškrtnou (vědma řekla: „nemá jíst“). Během toho nemluví. Pak už honem zpátky k vědmě. Samozřejmě vědma si během doby, kterou děti tráví u Včeličky, sama do svého receptáře (Včeličky) poznamenává totéž, co děti.

Psst, řekne vědma poslům a potichu jim sdělí další kombinaci léků a určení zda jíst nebo nejíst (například: král ještě není zdravý, musí teď jíst jablko a nesmí jíst kladívko).

Král se pomalu uzdravuje a na konci cvičení (když už má vědma všechny ingredience vyčerpány) vědma s posly zápis ve Včeličce jednotlivě zkontroluje a hned se uvidí, jaký kdo byl posel a zda krále vyléčil.

Pedagog zorganizuje třídu tak, aby děti měly bezpečný přístup k zápisu. Dáme židle stranou, děti budou zapisovat vestoje.



Hra bude veselá. Pedagog (vědma) vydává dětem podivné kombinace léků a neléků. To samo o sobě je legrační. Ovšem právě to dětem pomůže zapamatovat si dva a více léků najednou. Pedagog samozřejmě musí odhadnout, jaký počet je pro jeho posly maximem. Doporučujeme se ke hře, jež dobře napomáhá rozvoji paměti, v obměnách vracet až do konce školního roku.

## ŘÍKANKA (naučíme se nazpaměť)

Stojí, stojí krám

a v tom krámě pán.

Prý prodává rozumy,

jeden za dvě koruny.

Prý prodává hádanky,

tři za čtyři korunky.

Prý prodává radu,

řekni pět a chytň bradu.





## FORMULE 1

**M** Formule jedna startuje... Klukům asi ani nebude potřeba nic víc říkat. Snad se děvčata ne- nechají zahanbit a klukům to zkusí pěkně nandat. Však ono se ještě ukáže, kdo je paprika.

**D H** Děti budou pracovat vsedě u stolu. Pedagog dětem znovu zopakuje a ukáže správné držení pastelky. Jednotlivě ho jak před cvičením, tak během hry koriguje.

Úkolem jezdců bude projet od startu celý okruh dvakrát a při třetí jízdě zabočit na cílovou rovinku a dojet do cíle. Pak položit tužku a přihlásit se. Důležité je nevyjíždět z dráhy, protože za to traťový komisař (pedagog) strhává cenné vteřinky. Proto se může stát, že ten, kdo dojel první do cíle, nakonec nevyhraje, protože jeho jízda nebyla čistá.

Zrovna tak důležité je správné řízení, tj. správné držení tužky. I v tomto případě se dají strhnout či přidat cenné body do závěrečného hodnocení.

Jak to vidíme u nás v redakci, nakonec to bude plichta. Nezbyvá, než si zase za pár dní za- závodit s jiným autem (jinou barvou pastelky).

**A** Pedagog vytyčí ve třídě dvě shodné jednoduché esovité dráhy (silnice). Třídu rozdělí na dvě skupiny. Na start se připraví první závodníci z obou skupin – řidiči aut. Oba drží v ruce autíčko vhodné velikosti. Soutěžit se bude “na čtyřech”. Závodníci budou posunovat své auto tak, že ho vždy kousek po dráze pošlou a pak po čtyřech dolezou. Během svého úseku se nesmí postavit. Pokud auto pošlou moc silně a ono vyjede pryč z dráhy, musí pro něj dojít po čtyřech a po čtyřech ho zase na místo, odkud auto z dráhy vyjelo, donést.

Závod je štafetový, závodník v cíli předá svoje auto dalšímu v řadě. Během závodu nesmí nikdo, kromě traťového komisaře, vstupovat na dráhy.

Čekající závodníci smí samozřejmě hlasitě povzbuzovat.

Traťový komisař dohlíží na regulérnost průběhu závodu.

