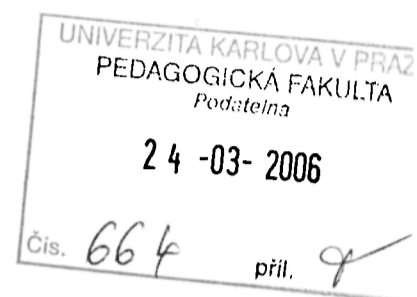


D: 21031



UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Pedagogická fakulta
Katedra primární pedagogiky

PŘÍPRAVNÉ OBDOBÍ NA ČTENÍ A PSANÍ
Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: Doc. PaedDr. Radka Wildová, CSc.
Autor diplomové práce: Jitka Hessová
Studijní obor: učitelství pro I. stupeň ZŠ
Forma studia: prezenční
Diplomová práce dokončena: březen, 2006

Obsah

Obsah.....	1
Specifika, charakteristika.....	2
Zrakové vnímání.....	3
Sluchové vnímání.....	21
Paměť.....	32
Časoprostorová a pravolevá orientace.....	45
Pozornost.....	59
Řeč, slovní zásoba, komunikace.....	71
Jemná motorika, příprava na psaní.....	81
Kombinované pracovní listy.....	96
Průzkum.....	104
Hodnocení didaktického materiálu učitelů.....	106
Vysvětlivky.....	110

Didaktický materiál pro přípravné období na čtení a psaní

Specifika, charakteristika

Materiál je souborem sestaveným z již existujících materiálů, je kombinací her a pracovních listů.

Proč právě her? **Didaktická hra** je pro dítě přirozená činnost. Dítě díky ní získává nové poznatky i dovednosti, pomáhá mu překonávat obtíže při výuce- a přitom si žáček „jenom hraje“. Didaktická hra se ukázala jako vhodná cesta ke zvládnutí učiva, osvojení nových vědomostí a dovedností. Navíc se děti na výuku těší.

Hra vede ke zdravé soutěživosti, posiluje dětské sebevědomí, smysl pro spravedlivost i pravidla.

Dítě při hře aktivní. Jak už bylo řečeno, cesta vlastní zkušenosti je ta nejúspěšnější.

Zároveň hra umožňuje i naplnění výchovných cílů. Prostřednictvím didaktické hry se učí dítě řešit konkrétní problémy, konfliktní situace a učí se adaptovat na nové podmínky.

Cílem didaktických her je rozvoj tvůrčích dovedností dítěte ve všech oblastech. Tedy i v oblasti mezilidských vztahů. Při hře se rozvíjejí sociální vztahy, dovednost komunikovat, soucítit s druhými, spolupracovat, ovládat se a umět se ohodnotit.

Čtyři **pracovní tématické listy** Kočička, Autíčko, Z pohádky do pohádky a Šmoulové jsou původní. . Listy se zaměřují na rozvoj více oblastí.

Materiál je rozdělen do podkapitol, jejichž názvy odpovídají oblastem, které rozvíjejí a které zachycují důležité stránky duševního vývoje dítěte. Jsou to zrakové vnímání, sluchové vnímání, paměť, pozornost, prostorová orientace, komunikativní dovednosti, jemná motorika.

Většina her není náročná na pomůcky, lze je hrát s celou třídou. Některé hry rozvíjejí více oblastí najednou. Některé hry jsou vhodné i pro mladší než šestileté děti.

Materiál slouží k práci ve škole, ale může sloužit i jako zásobník úloh pro domácí přípravu.

Zrakové vnímání

Třídírna

Tato hra rozvíjí vedle zrakového vnímání i sluchové vnímání, rozhodnost a samostatnost.

Potřebujeme k ní kartičky Pexeso.

Po hře s pexesem neuklízíte karty s obrázky, ale využijte je k další hře. Nechte karty rozložené lícovou stranou nahoru. Prohlédněte si znovu obrázky. Hry je určena pro tři a více hráčů. Jeden hráč vysloví libovolné písmeno abecedy. Ostatní hráči musí co nejrychleji vyhledávat mezi kartami obrázek, jehož pojmenování začíná daným písmenem. Kdo první ukáže takový obrázek, smí si ho ponechat. Hráč, který zadával písmeno, se hledání neúčastní. V dalším kole určuje písmeno jiný hráč a všichni ostatní hledají písmeno se správným názvem.

Do pravidel hry zařaďte podmínku, že mezi obrázky musí být vždy takový, který začíná vysloveným písmenem. Pokud žák zadá písmeno, ke kterému v sadě obrázek není, dostane trestný úkol, třeba deset dřepů.

(Z 1 , s. 62)

Skládanka puzzle

Hry rozvíjí zrakové vnímání, analýzu, syntézu, jemnou motoriku, rozhodnost, organizaci práce, myšlení.

Potřebujeme k ní pohlednice s dětskými motivy, nůžky.

Prohlédněte si obrázky na pohlednicích, všimněte si detailů a řekněte, ze kterých pohádek nebo filmů pro děti obrázky pocházejí. Každé dítě rozstříhá jednu pohlednici na devět nepravidelně velkých dílů. Zamíchá je a opět se ho pokusí složit. Dospělý může poradit

nebo pomoci až tehdy, když ho o to dítě samo požádá. Děti si mohou své skládky půjčovat. Soutěžte, kdo rychleji správně složí skládku, zda dítě nebo dospělý. Obtížnost můžeme postupně zvyšovat tím, že pohlednice bude rozstříhána na 12 a více dílků.

(Z1, s. 56)

Šotek

Hra rozvíjí zrakové rozlišování, soustředěnost, pozornost, jemnou motoriku.

Potřebujeme staré noviny, papír a fixy.

Tiskařský šotek je malý zlomyslný skřítek, který občas pozlobí tiskaře tak, že zamění písmena ve slově, a čtenáři se potom nestačí divit, jaké nesmysly najdou v novinách. Ukažte dětem noviny, které čtou dospělí lidé. Prohlédněte si obrázky, fotografie, texty, vysvětlete jim, že největšími písmeny jsou napsány názvy článků. Možná děti v novinách uvidí obrázek svého města nebo fotografii některé osobnosti známé z televizní obrazovky.

Dospělý člověk napíše na čistý papír jedno tiskací písmeno, nejdříve velké tiskací písmeno, později může psát i malá písmena. Dítě si vezme jednu stránku novin a podle předlohy bude hledat a označovat písmena. Zadané písmeno v novinách zakroužkuje. Po chvíli pokračujeme jiným písmenem.

Ve škole lze toto využít k procvičení písmene, které činí dítěti potíže. Každé dítě může mít jiné předlohové písmeno. (vlastní poznámka).

(Z1, s. 66)

Na čísla

Tuto hru hrají dva hráči, ostatní stojí v kruhu.

Potřebujeme papíry s čísly.

Vylosovaná dvojice se postaví do středu kruhu, čelem k sobě. Vedoucí hry jim na záda připevní list papíru s číslem. Na povel se hráči s čísly musí pohybovat v kruhu tak, aby co nejrychleji přečetli číslo protihráče, ale aby jejich číslo nebylo přečteno. Kdo vykřikne první číslo soupeře, vyhrává.

(Z2, s. 16)

Epidemie

Hráči stojí v kruhu se sklopeným zrakem. První z hráčů, kterého určí vedoucí, udělá grimasu a obrátí se k sousedovi vlevo. Ten musí na základě zrakového vjemu grimasu co nejvěrněji napodobit. Všichni hráči postupně napodobují stejný výraz. Na závěr se porovná grimasa prvního a posledního hráče.

(Z2, s. 21)

Kočičí ocásky

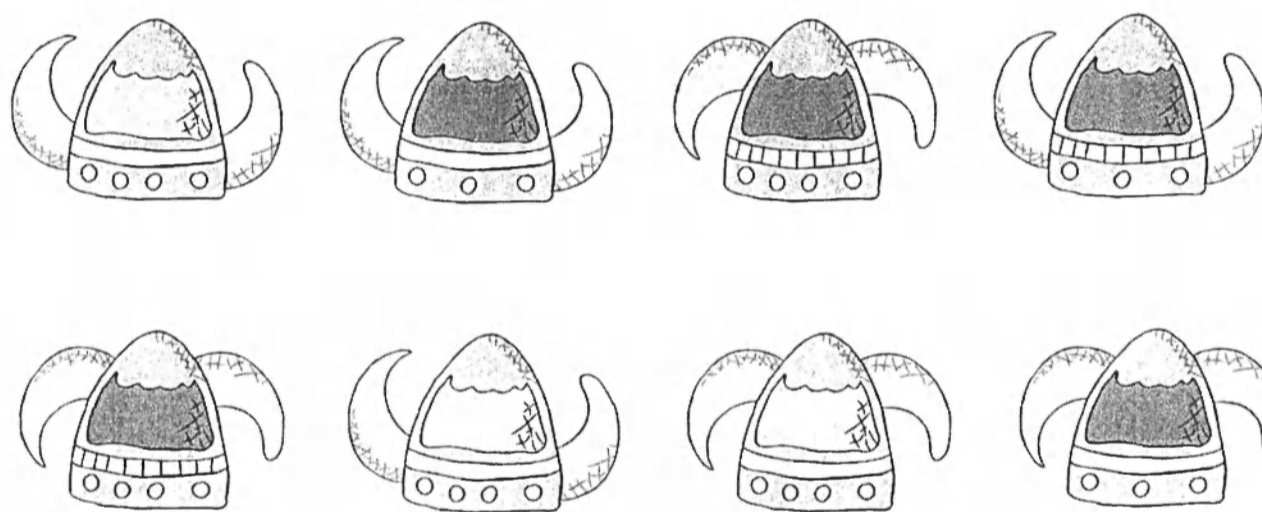
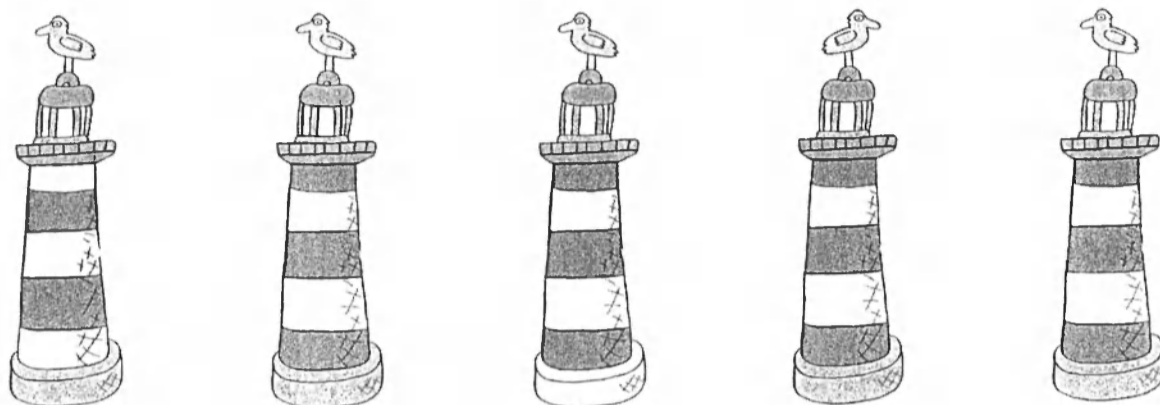
Hry se účastní celá třída.

Potřebujeme šňůrky různých barev.

Podle počtu dětí ve třídě vytvoříme několik skupin o stejném počtu hráčů. Každá skupina si zvolí svou kočičku, které učitel přiváže dozadu ke kalhotám kousek šňůrky jako ocásek. Každá kočička má ocásek různé barvy. Učitel po třídě rozmístí ocásky různých barev. Počet jedné barvy vždy odpovídá počtu dětí ve skupince. Na daný povel se děti pohybují po třídě, hledají šňůrku své barvy a postupně je přivazují na ocásek své kočičce. Vítězí ta skupina, jejíž kočička má jako první nejdelší ocásek.

(Z2, s. 14)

V každé skupině jsou dva úplně stejné obrázky. Najdi je a dej do kroužku.



Najdi stejný obrázek a dej do kroužku.



MA

MM

MA

MV

AM

MY

po

do

qo

po

op

bo

683

638

983

836

863

683



Krokodýl Eda a panda Anděla chytají motýly. Spoj pastelkou dva stejné motýly.



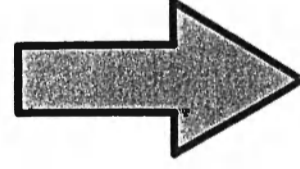
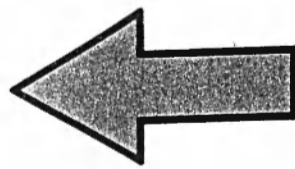
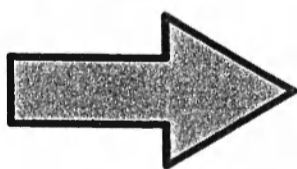
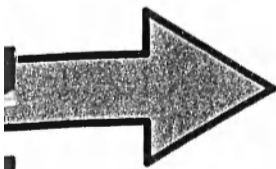
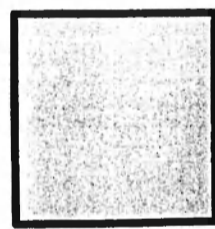
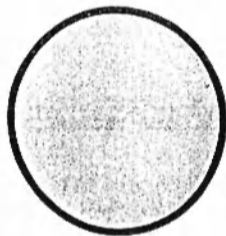
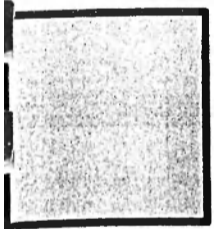
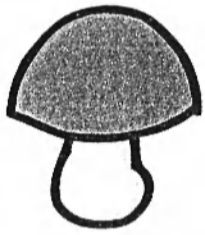
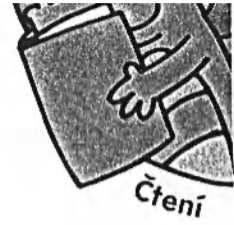
Jeden motýlek tu zůstal sám. Najdi samolepku se stejným motýlkem a nalep ji na vyznačené místo.



Úkoly na určování stejných tvarů a hledání rozdílů na obrázcích jsou prvním krokem k výuce čtení. Díky nim si dítě procvičuje schopnost hledání podobných grafických znaků a to mu později usnadní rozeznávání písmen a čísel.

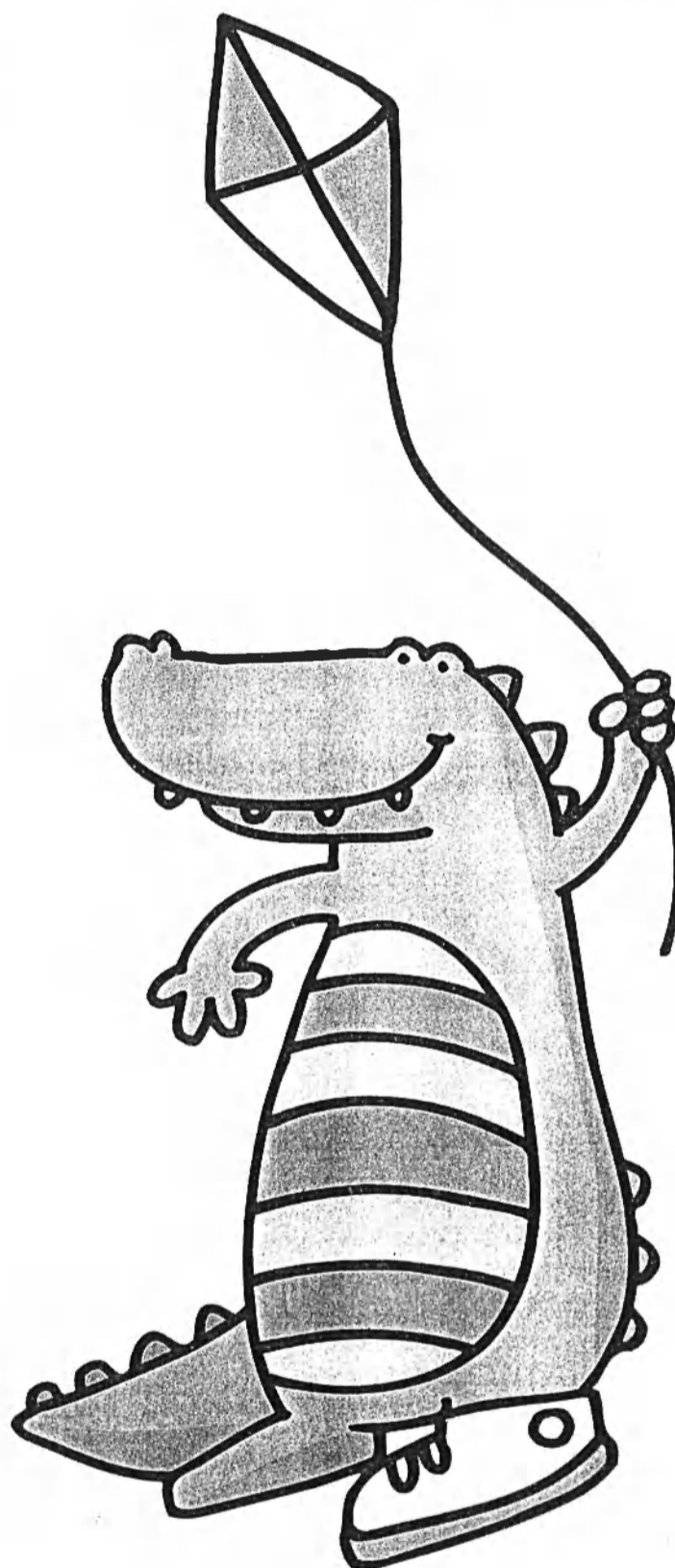



Které obrázky z jedné řady nepatří k ostatním?



Pokud dítě nerozumí některým úkolům, pokuste se mu to vysvětlit jinými slovy. Díky tomu nebude mít potíže s řešením podobných úkolů v budoucnosti.

Najdi rozdíly mezi obrázky.
Zakroužkuj je.

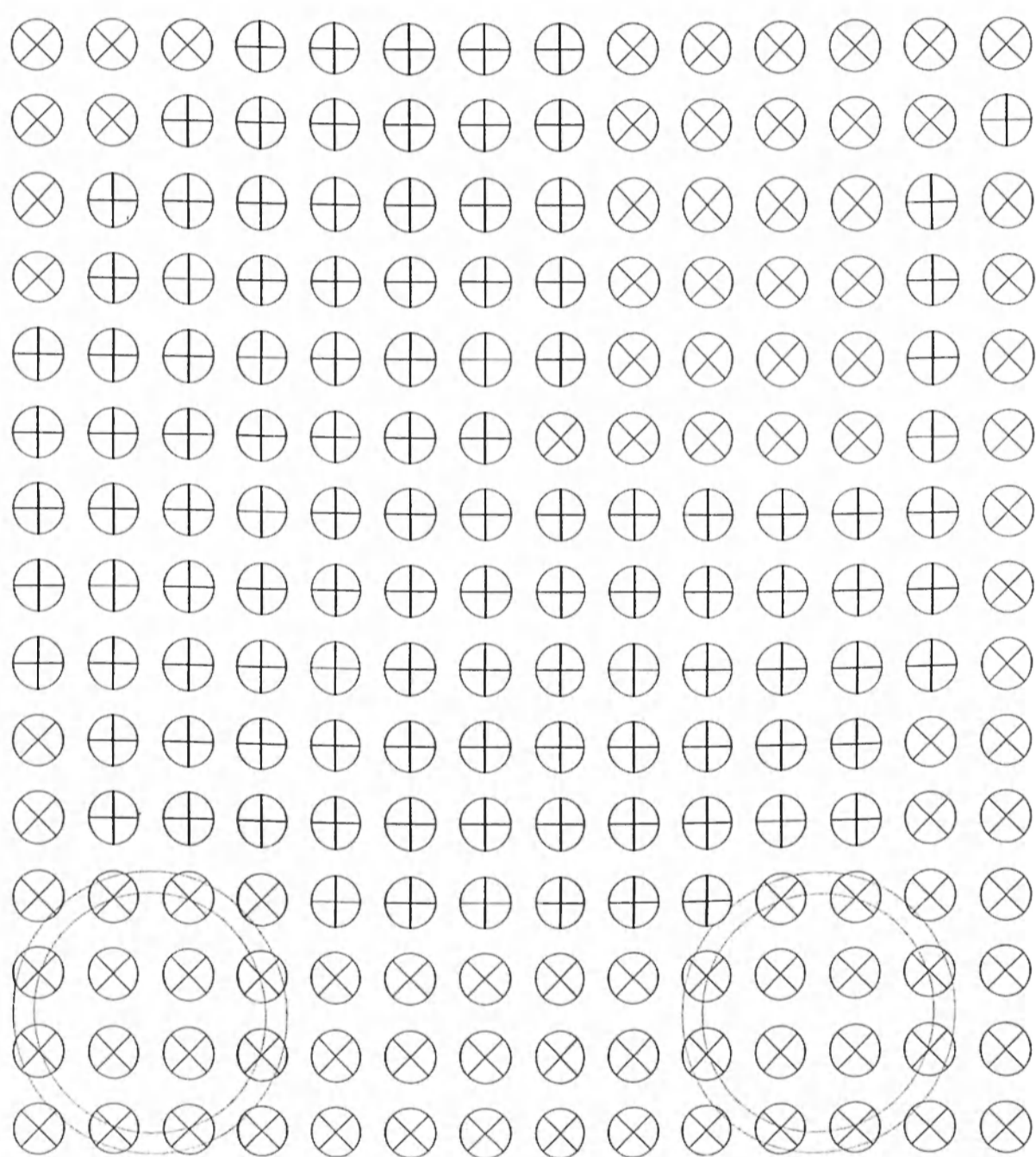


 Pokud už dítě umí počítat, můžeme mu říci, že obrázky se liší třemi rozdíly

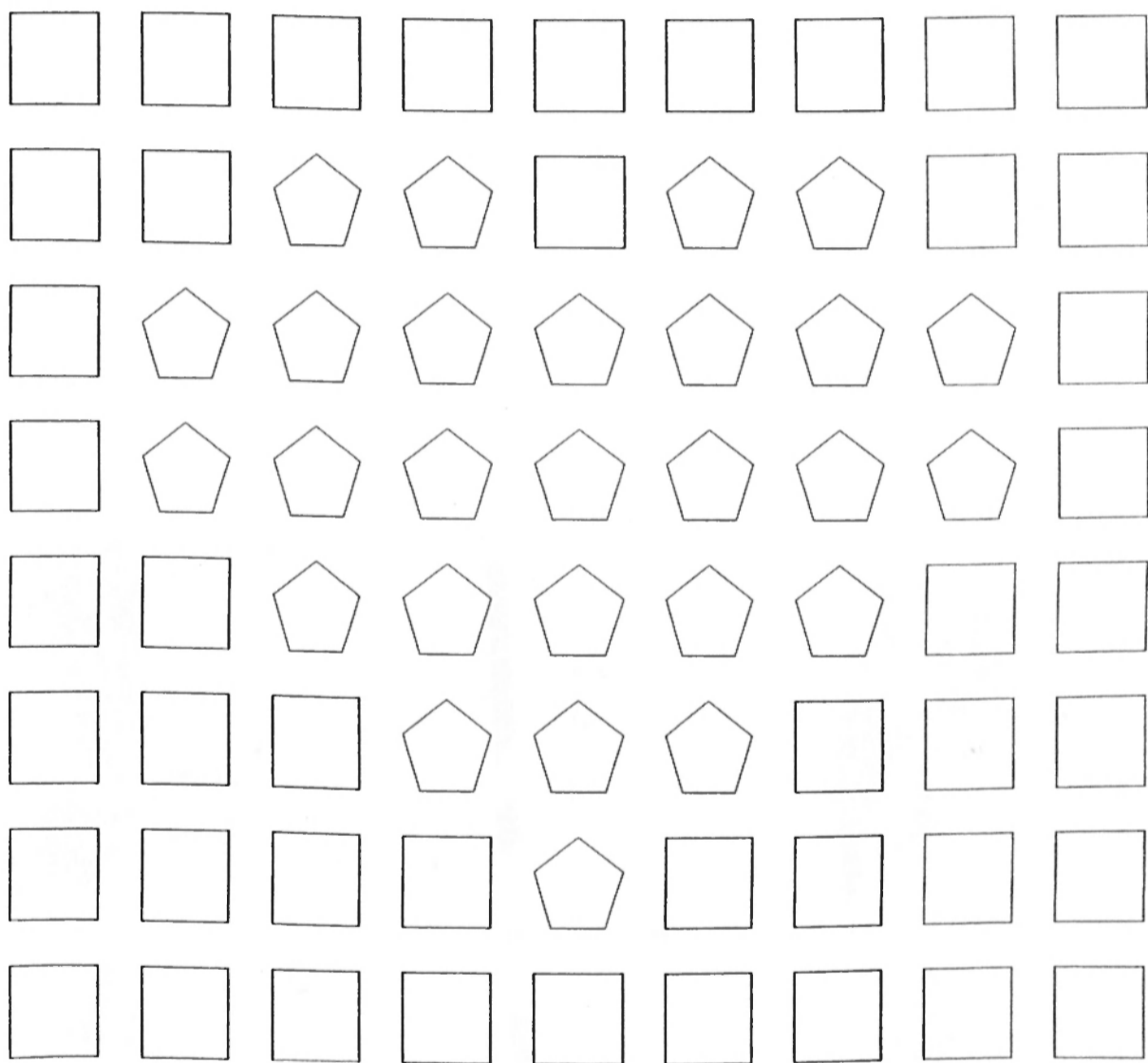
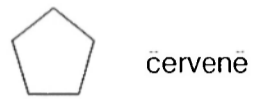
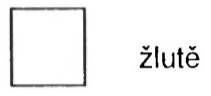
Vybarvi podle pokynů:

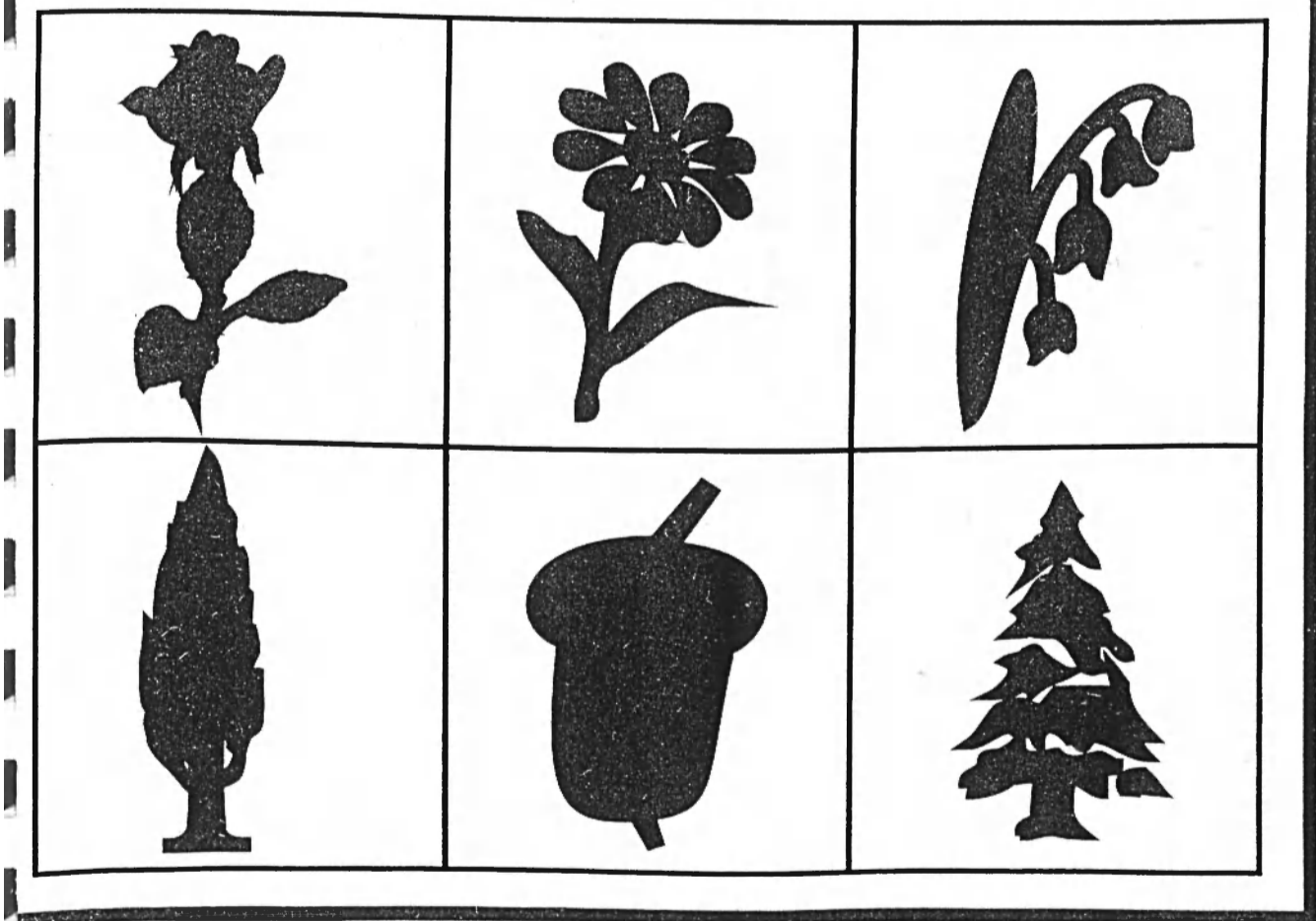
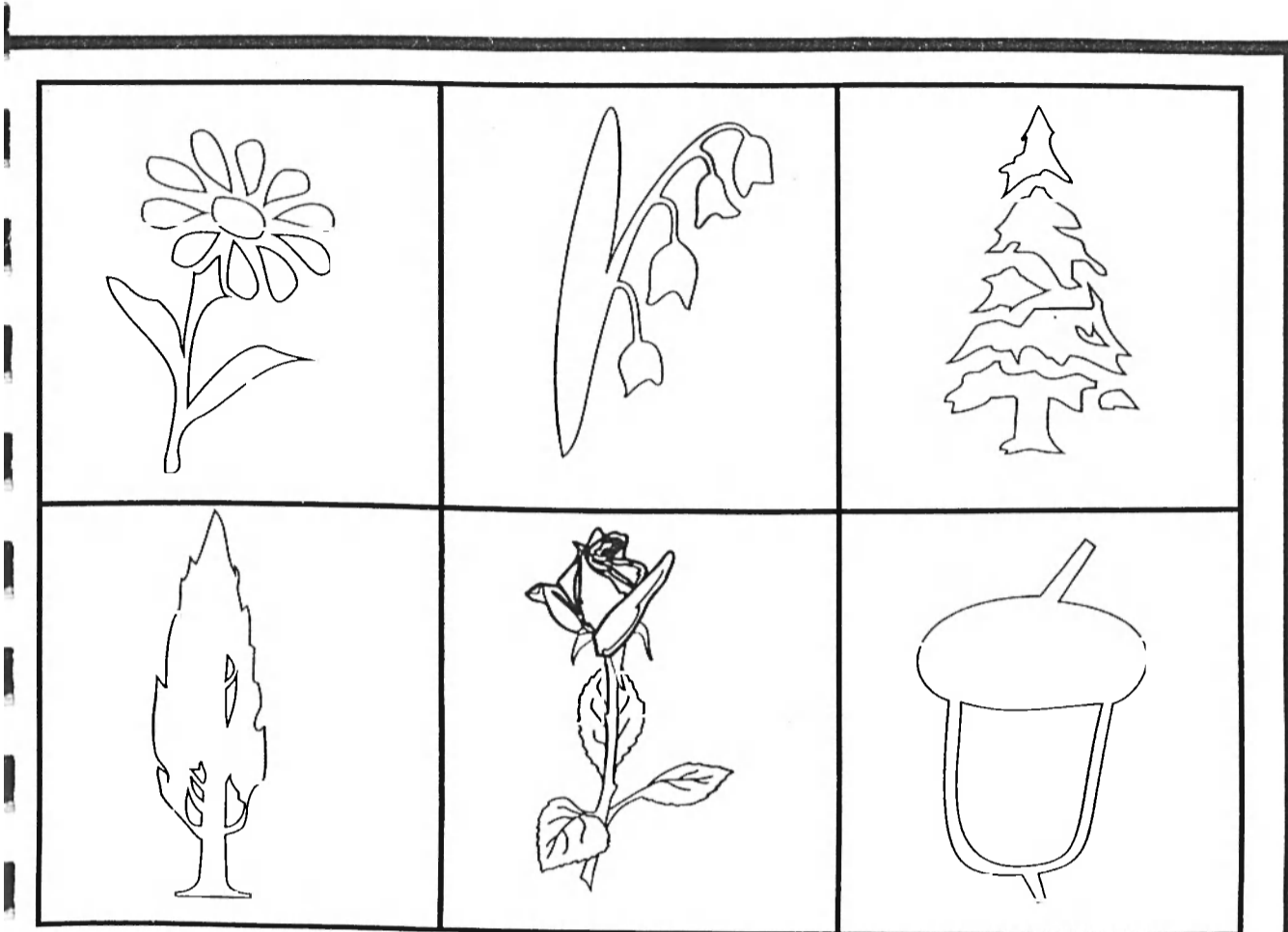
⊗ oranžově

⊕ modře



Čtverce vybarvi žlutě, pětiúhelníky červeně. Vznikne obrázek?





Cíl: rozvoj pozornosti a postřehu;
rozvoj myšlení;
zraková diferenciacce;
nácvik stříhání.

Pomůcky: nůžky;
lepidlo;
výkres.

Pro děti vymyslíme krátkou motivační pohádku, například:

Babička bydlela u lesa, na její zahrádce rostly růže, konvalinky a všelijaké jiné kytičky. Hned za zahradou byly už vysoké lesní stromy.

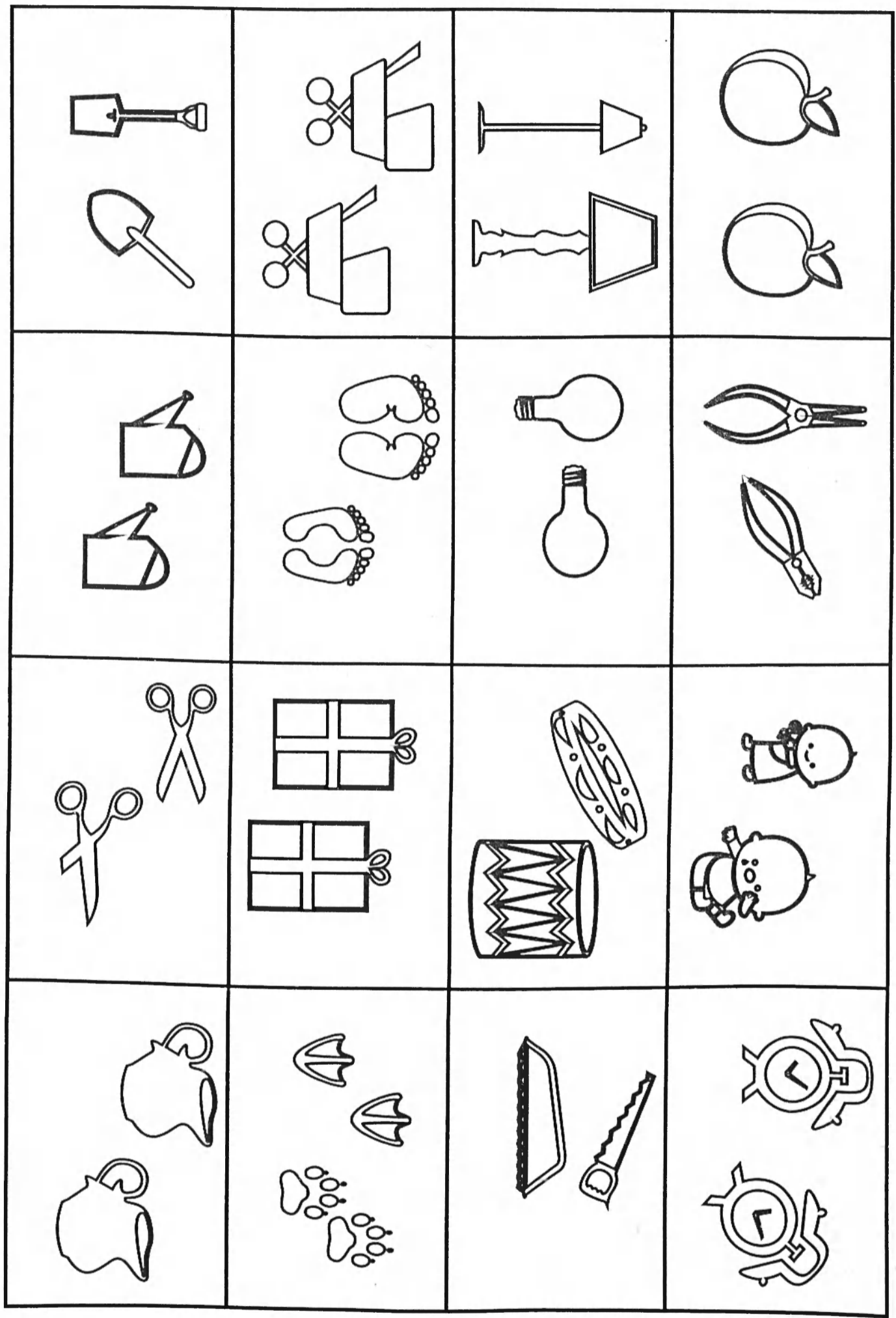
Jednou přišla velká bouře, byla tma a zahrádka vypadala asi takto - ukážeme spodní obrázek. Potom přišel déšť a byl tak prudký, že všem rostlinám smyl jejich barvy.

Děti poprosíme, aby barvy dokreslily nebo domalovaly.

Potom děti obrázky vystřihují a přiřazují jako v předešlém případě.

Obrázek rozstříháme podle předkreslených čar. Díly zamícháme a obrázek znovu složíme.

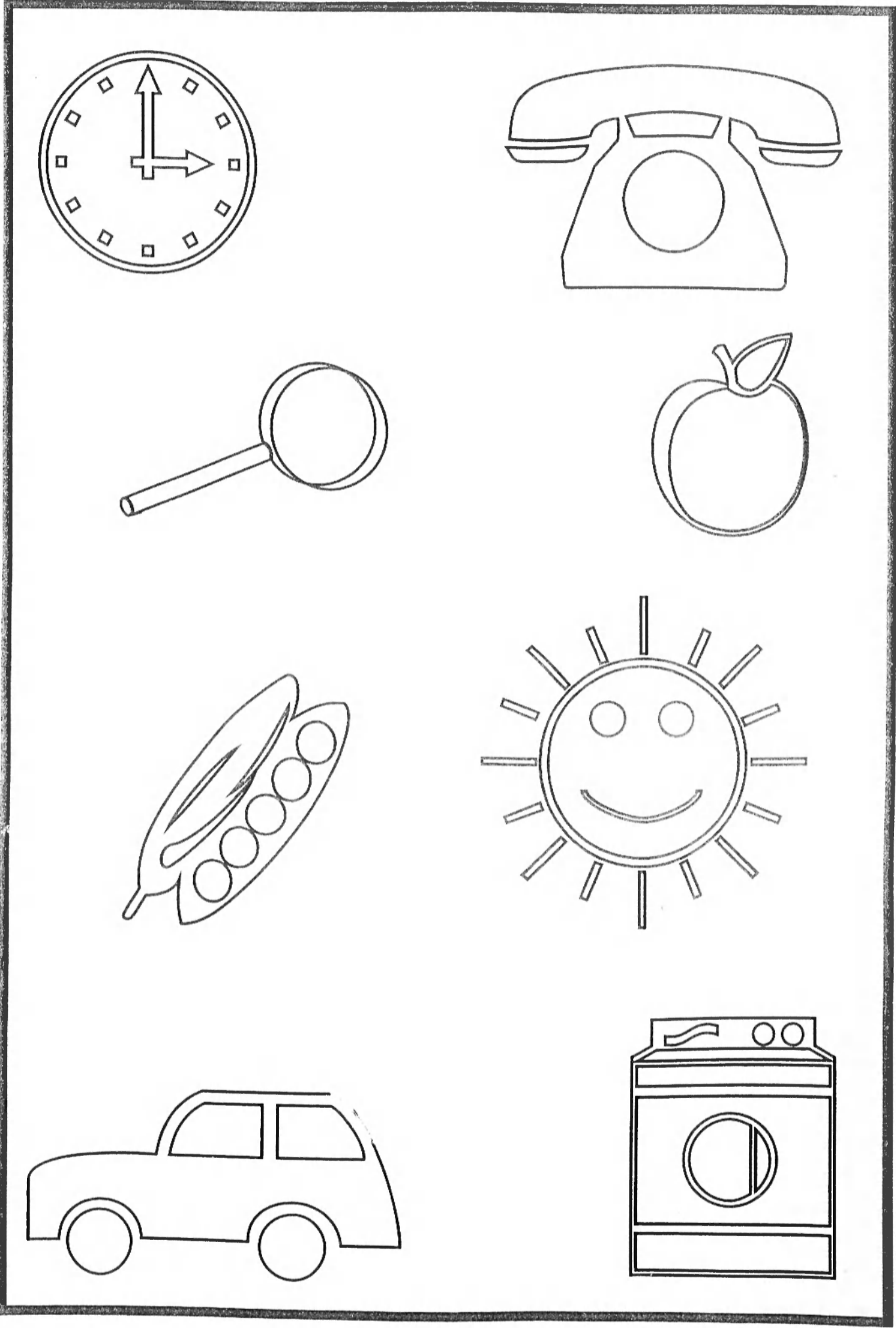




Cíl: rozvoj pozornosti a postřehu;
rozvoj myšlení;
zraková diferenciacce;
nácvik stříhání.

Pomůcky: nůžky;
lepidlo;
výkres;
pastelky.

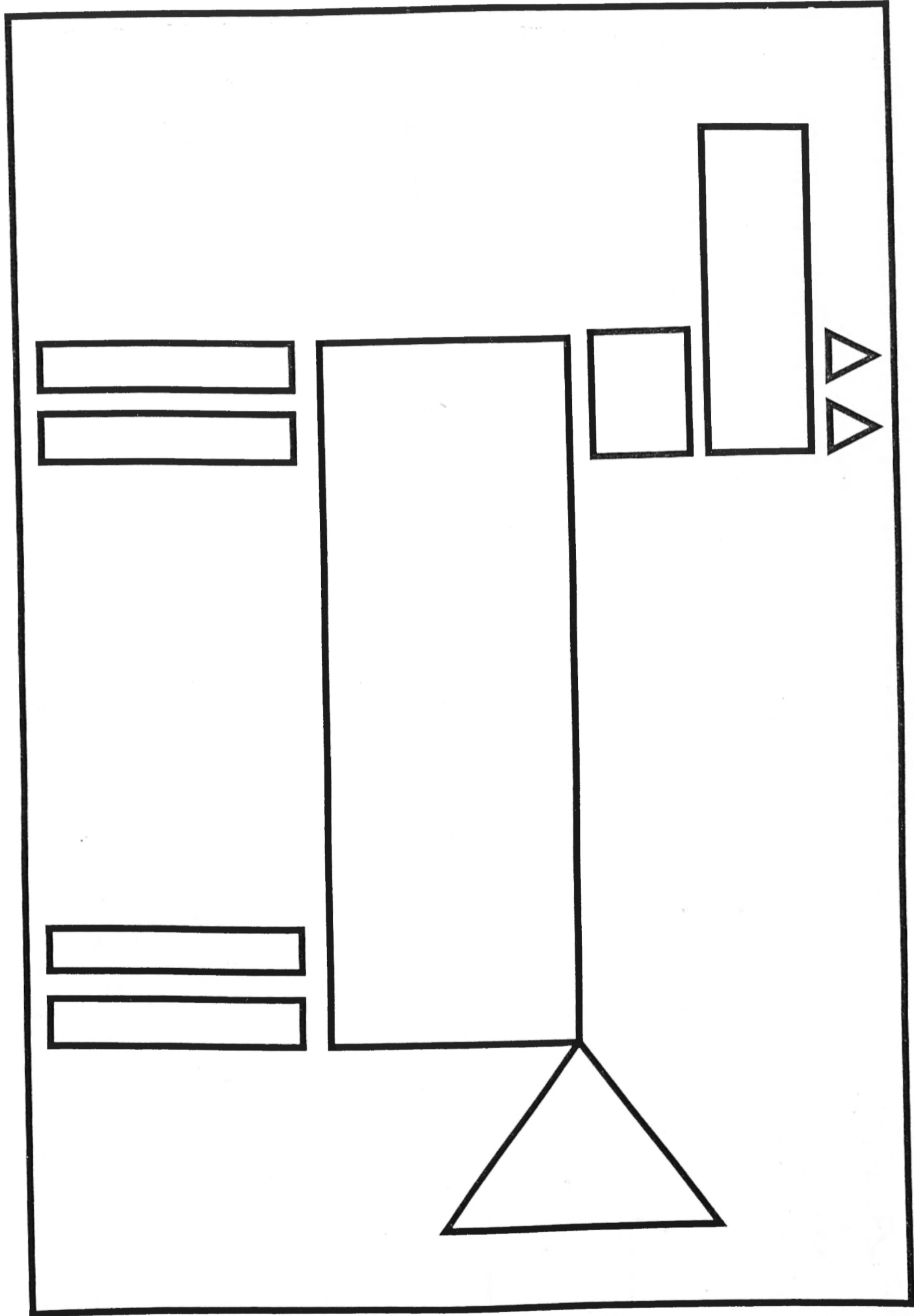
Úkolem dětí je vybarvit obrázky, ve kterých jsou dvě stejné věci.
Každá z nich může být otočena na jinou stranu.
Děti mají rozlišit, co je stejné a co podobné.
Obrázek potom rozstříhají a "stejně" si nalepí do řádku.



Cíl: rozlišování základních geometrických obrazců;
procvičování zrakové syntézy a analýzy;
nácvik stříhání;
vybarvování;
rozvoj pozornosti a postřehu;
procvičování barev;
orientace na papíře;
početní představy.

Pomůcky: pastelky;
tužka;
nůžky;
lepidlo, výkres.

Děti hledají na obrázcích tvar, který je všem společný.
V tomto případě mají za úkol vybarvit všechny kruhy.
Na prázdná místa mohou dokreslit další.
Celý obrázek vystříhnou po zvýrazněné obvodové obdélníkové linii.



17 (Z7, s.20)

Cíl: rozlišování základních geometrických obrazců;
procvičování zrakové syntézy a analýzy;
nácvik stříhání;
vybarvování;
rozvoj pozornosti a postřehu;
procvičování barev;
orientace na papíře;
početní představy.

Pomůcky: pastelky;
tužka;
nůžky;
lepidlo, výkres.

Na tomto obrázku jsou jen dva tvary, o kterých jsme si povídali.

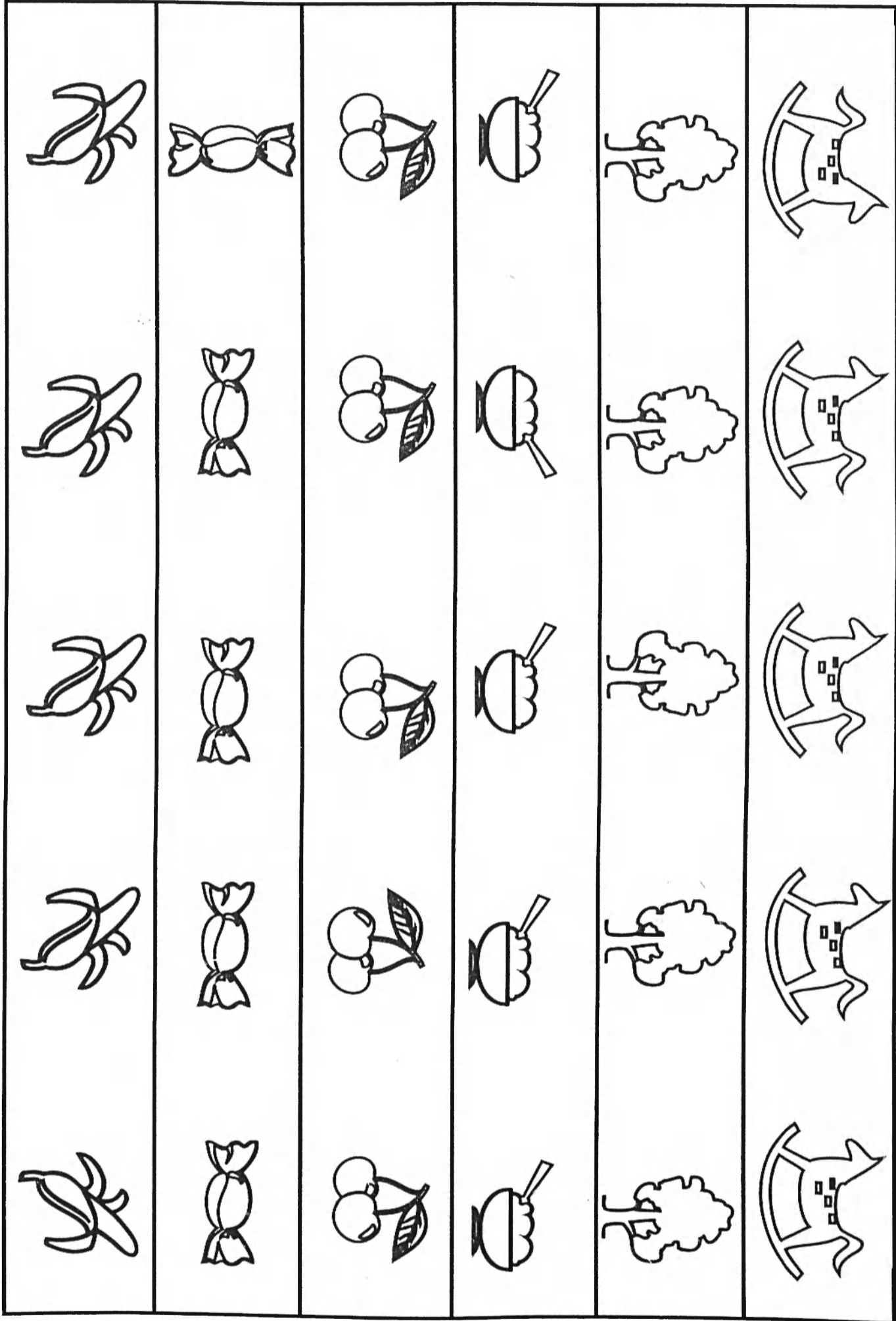
Děti mají za úkol poznat, které to jsou a které chybí.

Vystřihneme je přesně po linii, aby mohl vzniknout pěkný obrázek - na tabuli necháme nerozstříhaný vzor. Děti shromáždí zvlášť trojúhelníky a zvlášť obdélníky. Rozdělí je potom na malé a velké.

Spočítají hromádky a určí, kde je nejvíc a kde nejméně tvarů.

Dokreslí detaily a vybarví všechny tvary.

Vystřihané a vybarvené obrázky děti nalepí na papír.



Cíl: rozvoj pozornosti a postřehu;
rozvoj myšlení;
zraková diferenciacce;
nácvik stříhání.

Pomůcky: nůžky;
lepidlo;
výkres;
pastelky.

Tento úkol je pro děti poměrně složitý, je totiž náročný na jejich pozornost a vnímání. Dobré je, než začneme pracovat s tímto obrázkem, ukázat dětem v praxi například na hračkách nebo pastelkách, co po nich chceme.

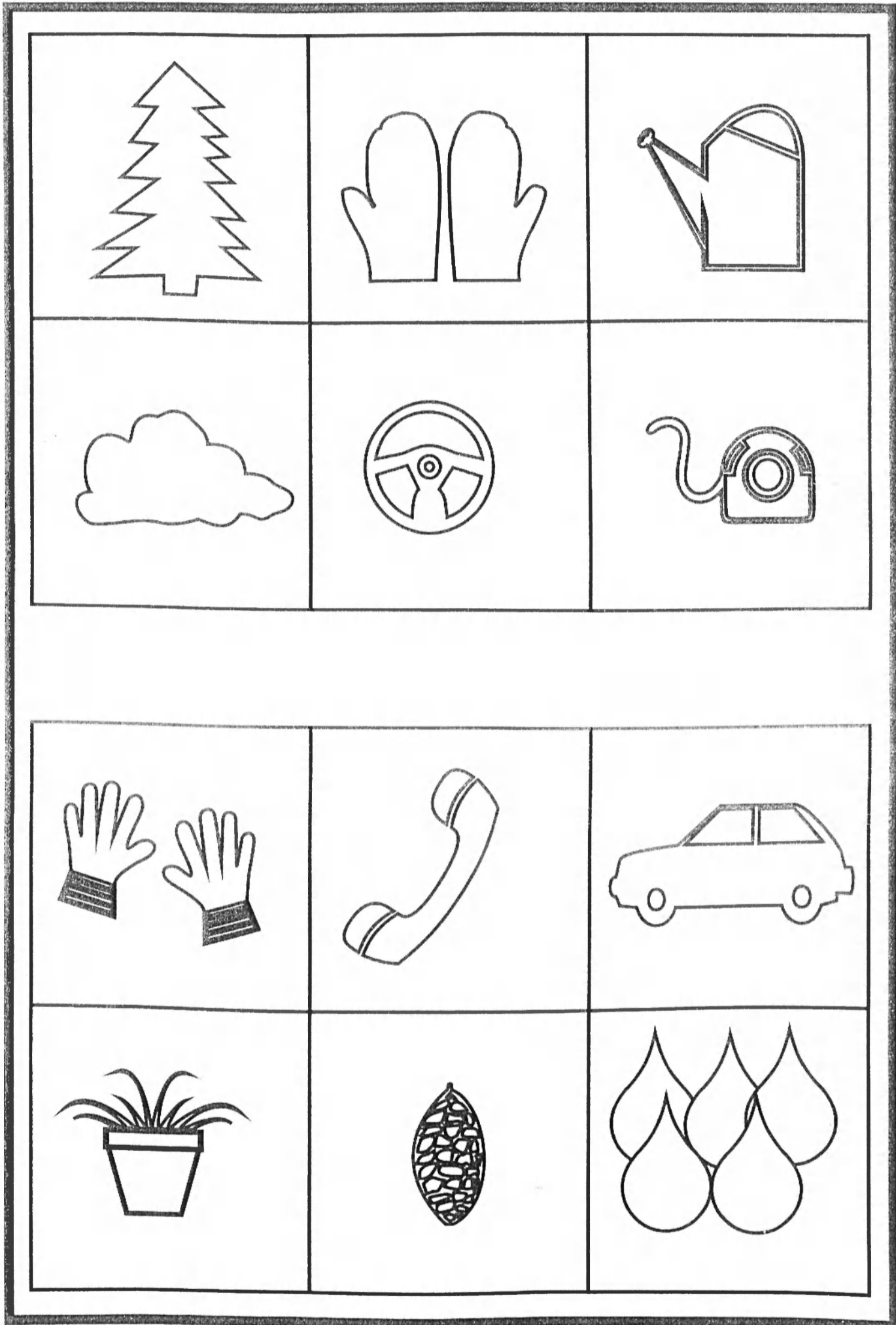
Můžeme třeba naskládat vedle sebe lžičky a jen jednu dát obráceně - děti ji ukážou.

Úkolem dětí je najít obrázek, který je otočen na opačnou stranu než ostatní.

Mohou vybarvit všechny stejné obrázky, nebo jen ten odlišný.

Opakovaný nezdar při plnění tohoto úkolu i při praktických ukázkách nám může signalizovat odhalení specifické poruchy učení - dyslexie.

Je dobré konzultovat s odborníky a dítěti poskytnout zvýšenou péči, která se zaměří právě na pravolevou orientaci.

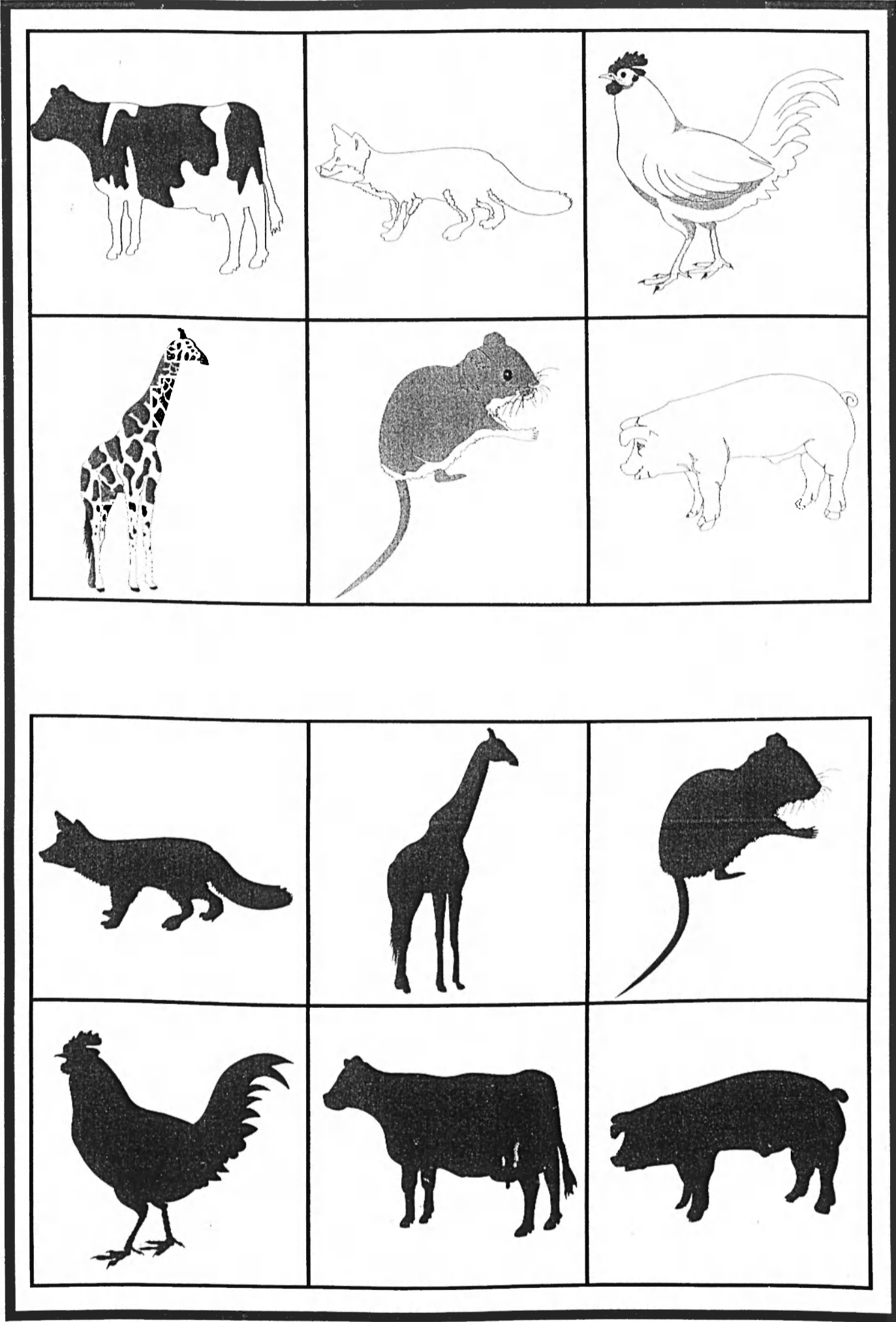


Cíl: rozvoj pozornosti a postřehu;
rozvoj myšlení;
zraková diferenciacce;
nácvik stříhání.

Pomůcky: nůžky;
lepidlo;
výkres;
pastelky.

V tomto případě mají děti za úkol najít obrázky párové. Všechny si vybarvíme a ještě před vystřížením si ukážeme, co k čemu patří.

Vybarvené obrázky děti vystříhnou a přiřazují. Můžeme je přimíchat k předešlým a rozšířit tak naše "pexeso".



Cíl: rozvoj pozornosti a postřehu;
rozvoj myšlení;
zraková diferenciacce;
nácvik stříhání.

Pomůcky: nůžky;
lepidlo;
výkres.

Zvířátka (vyjmenujeme s dětmi zvířátka z obrázku) se domluvila, že půjdou k panu fotografovi. Dlouho se rozhodovala, dlouho domlouvala, ale nakonec přece jen šla. Byl už večer, když přišla a nechala se vyfotografovat.

Potom dostala fotografie, ale moc se lekla, protože pan fotograf si zapomněl rozsvítit a fotografoval je ve tmě. Fotografie jsou úplně černé. Zvířátka se tedy rozhodla ještě pro jedno fotografování. Tentokrát přišla včas a pan fotograf je vyfotografoval ve dne. Fotografie se proto také povedly.

To je krátké motivační povídání, při kterém si děti obrázek prohlédnou, zvířátka si mohou spočítat, jestli tam jsou opravdu všechna. Potom obrázky vystříhnou a hledají "noční a denní fotografii".

Nastříhané obrázky spolu s následujícími mohou použít jako pexeso - hledají párový obrázek, nebo si je mohou lepit vedle sebe.

Sluchové vnímání

Na mimozemšťany

Hra procvičuje sluchovou analýzu a syntézu, správnou výslovnost hlásek

Navodíte situaci, kdy na planetu Zemi přiletěl návštěvník z cizí planety. Učitel v roli mimozemšťana se snaží mluvit česky. Protože to ještě neumí dobře, bude sloha hláskovat. Děti se střídají v roli překladatele. Jejich úkolem je z hlásek složit celé slovo. Když dítě slovo složit neumí, musí mimozemšťan opakovat své sdělení pomalu a zřetelněji. Začněte krátkými slovy a teprve po zvládnutí jednoslabičných a dvouslabičných slov s otevřenými slabikami zařaďte i slova obtížnější.

Šikovné dítě se může stát překladatelem a učitel tlumočí.

Příklad:

Řeč mimozemšťana:

N-O-S

K-O-L-O

M-Í-Č-E-K

L-E-T-A-D-L-O

Řeč překladatele:

NOS

KOLO

MÍČEK

LETADLO

(Z1, s. 58)

První, poslední

Hra rozvíjí sluchové rozlišování, soustředěnost a pozornost

Pomůckou jsou karty s velkými tiskacími písmeny.

Učitel vysloví postupně několik slov a dítě zopakuje pouze první hlásku. V další sérii bude dítě opakovat jen poslední hlásku. Pokud se dítěti nedaří správně určit hlásku, odložte hru na později a zkuste jinou variantu. Předložte před dítě dvě velká tiskací písmena napsaná

na velkých kartách. Učitel bude říkat slova a dítě rozhoduje pouze mezi dvěma možnostmi, které písmeno slyší na začátku.

Učitel položí otázku: „Které písmeno je na začátku slova?“ Po každém slově dítě ukáže na jedno z písmen. Za správné odpovědi ho nezapomeňte pochválit.

Příklady:

A-B

auto, Alice, bota, brýle, andulka, bráška, balon, ahoj.....

L-M

lopata, míč, motýl, loď, most, liška, lepidlo, Míša, mrak

(Z1, s. 58)

Na kukačku a na myslivce

Hra rozvíjí sluchové rozlišování, odhad a orientaci v prostoru.

Potřebujeme šátek, tři molitanové míčky

Učitel v úloze myslivce si zaváže oči šátkem. Děti představují kukačky, které okolo něj poletují. Kukačky se postupně (vždy jen jedna) zastaví někde v místnosti a zakukají. Myslivce se snaží určit směr, odkud kukání přichází a trefit kukačku míčkem. Kukačka zavolá „zásah“ nebo „netrefil“ a běhá dále. Po třech pokusech a zásah se myslivcem stává někdo další.

Na konec vyhlásíme nejlepšího myslivce.

V originálu hry figuruje jen jedna kukačka.

Pro tuto hru jsou vhodnější menší skupinky, aby se děti prostrídaly. (vlastní poznámka)

(Z1, s. 59)

Medvěd spí

Hra rozvíjí sluchové vnímání, soustředěnost, orientaci v prostoru.

Potřebujeme tikající budík.

Učitel hraje medvěda, který se uložil k zimnímu spánku. Předtím však nastaví budík tak, aby za tři minuty zazvonil, a schová se v místnosti. Než ulehne, zavolá děti do místnosti. To již najde spícího medvěda, který se schoulil na zem a tvrdě usnul. Děti ví, že někde v místnosti je schovaný budík, který za pár minut zazvoní. Když děti odhalí úkryt s budíkem, zruší vyzvánění a v klidu se vzdálí. Jestli že ho však děti nestačí najít, budík zazvoní a probudí se mrzutý medvěd ze zimního spánku a děti se ocitají v nebezpečí. Rozzlobený medvěd může děti napadnout. Nastane honička. Pro další hru hraje medvěda někdo jiný.

Doporučovala bych, aby ve třídě bylo přítomí. Děti se tak nebudou při hledání moci spoléhat na zrak. (vlastní poznámka)

V originálu je hra zamýšlena jen pro jednoho dospělého a jedno dítě, avšak může se děti zúčastnit více za předpokladu, že budou hledat potichu a tikání budíku nepřehluší.

(Z1, s. 63)

Všechno lítá, co peří má

Učitel říká věci, předměty, ptáky, kteří létají (kos, letadlo, komár..), a děti zvedají ruce naznačující let. Mezi řadou létajících věcí se objeví věc, která nelétá. Ruce by měly zůstat dole.

(Z3, s. 124)

Pošta jede

Potřebujeme šátek na zavázání očí.

Hráči sedí (stojí) v kruhu a každý si zvolí jméno některého města- nahlas. Uprostřed je „listonoš“, který má zavázané oči. Na povel „pošta jede“ oznámí, že veze poštu například z Olomouce do Prahy. Úkolem hráčů s těmito názvy je vyměnit si místa. Listonoš se snaží někoho z nich chytit. Podaří – li se mu to, vymění si místo s chyceným. Může vyvolat i více měst, ale vždy jen ta, která si hráči zvolí.

(Z2, s. 24)

Na pana Nováka

Potřebujeme šátek na zavázání očí.

Hráči utvoří kruh, zvolí pana Nováka, kterému se zaváže oči. Ten se postaví do středu kruhu. Na povel učitele se začne kruh točit. Na povel „stát“ se kruh zastaví a ten z kruhu, který stojí čelem k panu Novákovi, řekne: „Dobrý den, pane Nováku.“ Jestliže hráč ve středu uhodne jméno toho, kdo ho pozdravil, vymění si místa. Pokud ne, hráč uvnitř hádá dál.

Pro ztížení mohou děti měnit hlas.

(Z2, s. 25)

Slyšet jako kočka

Hráči se nejdříve dohodnou na společném „zvuku myši“, například hlasitým pípnutím, které ihned vzbudí kočku. Potom hráči zavřou oči a položí si hlavu na stůl. Všichni se stanou „spícími kočkami“.

Učitel pak vyluzuje různé zvuky. Otevírá a zavírá dveře, upustí tašku na zem, zazvoní svazkem klíčů a podobně. Žádný z těchto zvuků kočku neprobudí.

Když ale učitel napodobí „zvuk myši“, musí se kočky ihned vzbudit. Kdo se pohne při jiném zvuku, je vyloučen nebo vystřídá učitele.

(Z2, s. 30)

Na radar

Potřebujeme šátek na zavázání očí.

Vylosujeme dva hráče. Prvnímu zavážeme oči, čímž se stává radarem. Je mu povoleno běhat. Ten druhý, pomocník radaru, stojí na předem určeném místě, odkud má dobrý výhled, a dává radaru povely tak, aby podle nich mohl chytit některého z volných hráčů (ti poskakují po volné noze). Podaří-li se mu někoho chytit, stává se chycený pomocníkem radaru. Bývalý pomocník se stává radarem.

(Z2, s. 24)

Slepci v „statek“

Potřebujeme šátek na zavázání očí.

Místo, které jsme si pro hru vybrali, představuje statek. Jeden hráč- farmář- má zavázané oči. Ostatní si zvolí názvy zvířátek ze statku, která budou představovat. Dávají pozor, aby to farmář neslyšel. Na povel pak zvířátka pobíhají po prostoru a farmář se je snaží chytit. Když se mu to podaří, řekne: „Zvíře, ozvi se!“ Chycený hráč napodobí hlas svého zvířete a úkolem farmáře je podle tohoto zvuku poznat jméno kamaráda. Podaří-li se mu to, vymění si s ním místo, pokud ne, hádá znovu.

(Z2, s.26)

Přikládám Test na sluchové rozlišování

(Z3, s. 122)

■ *Rozezná první blásku ve slově?*

strom	táta
noc	postel
dům	míč
kůl	auto
hůl	kolo
máma	čokoláda

■ *Rozezná, zda určitá bláska patří nebo nepatří do slova?*

Je písmeno „u“ ve slově

učbo	kobyła
žirafa	kůl
pulec	loket
umyvadlo	plakat
pes	buk

■ *Rozezná poslední blásku ve slově?*

■ *Jaké písmenko slyšíš na konci slova?*

plot	tráva	žebřík
jablko	slunce	stůl
míč	nádraží	strom

■ *Rozliší podobně znějící – smyšlená slova (mouka – louka, hůl – kůl, pes – les, kost – most)?*

■ *Slyší předem domluvenou (například slabiku „tří“) ve zvoleném slově?*

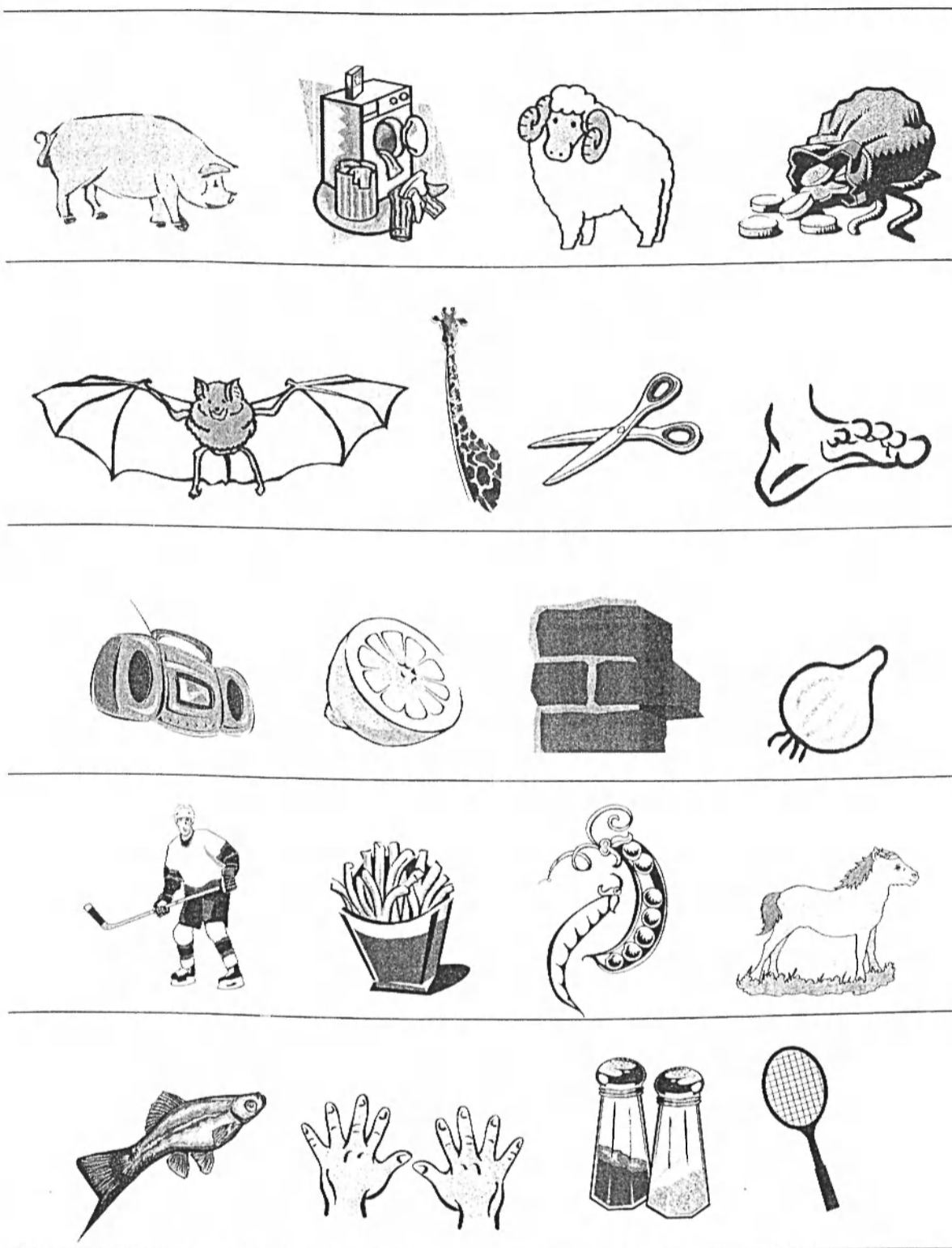
třmožka	tříkrálouý
třípatrouý	kluzišť
koloběžka	setřít
natřít	ujistit
křesadlo	klepadlo

■ *Dokáže rytmitizovat básničku, písničku, vytleskává po slabikách rozpočítadlo?*

■ *Je schopno si zapamatovat řadu čtyř slov a zopakovat ji (například pohce, hůl, stůl, lampa)?*

■ *Je schopno zapamatovat si čtyři nesmyslné slabiky a zopakovat je (například ver, hap, muk, sis)?*

Obrázky v řadě začínají stejným písmenem. Ale jeden tam nepatří, je od jiného písmenka. Najdi ho a přeškrtni.



Dospělý předřikává slova s výraznou výslovností.

Zase je tu cizí řeč. Poznáš, která slova jsou stejná? Napřed je nahlas zopakuj a pak se rozhodni.

puš - puš	chroch - proch	polá - pola
vlim - vlin	hafr - hapr	nost - nostr
nimo - nymo	polika - poleka	blák - blak
mokr - makr	mos - mos	dyba - diba
busk - busk	tvoni - tvony	kuky - kuky

Co ta slova asi znamenají? Vymysli si to a zkus vedle namalovat.

nimo a nymo – to by mohli být dva malí ptáčkové



A teď slova v naší řeči:

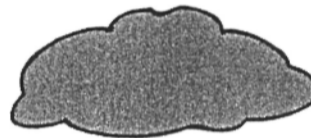
trám - krám	výlety - vyletí	prám - práh
tahá - tahá	brány - brání	nová - nova
pysky - písky	nikdo - nikdo	brzda - brázda
	hrom - humr	

A zase nakresli alespoň tři obrázky.

Dospělý předřikává vždy dvě slova s výraznou, třeba trochu přehnanou výslovností.
Mluvíme cizí řečí. Co je stejné a co je jiné? Každou dvojici zopakuj a pak se rozhodni.

alo - olo	krik - krak	afr - afr
eny - eny	bam - bam	tmes - tmes
una - ina	kles - kles	plyš - ploš
kim - pim	dink - dynk	stí - stý
stu - stu	pro - tro	nykl - nykl

Vymysli si, co některá slovíčka znamenají, a nakresli to.
tmes – to by mohl být velký černý mrak



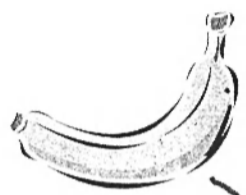
A teď totéž v naší řeči:

húl - kúl	pára - pára	volí - válí
pes - pec	poník - koník	nese - nese
kra - kra	prst - srst	strčí - stočí
	psal - psal	

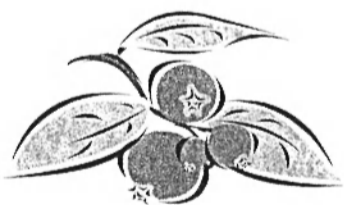
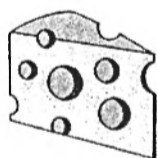
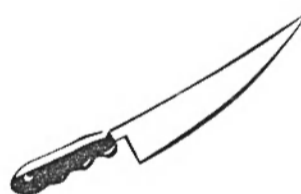
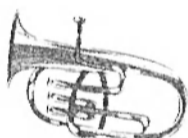
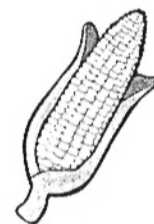
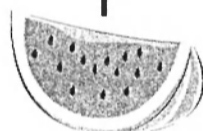
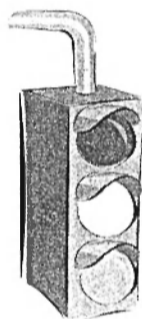
Zase nakresli alespoň tři obrázky.

Naučíme dítě vytleskávat slabiky.

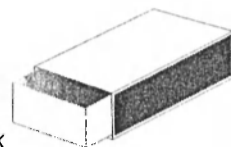
Každý obrázek pojmenuj a udělej tolik čárek, z kolika slabik se skládá. Pak spoj jednou pastelkou nejkratší slova (jedna slabika), jinou pastelkou delší (dvě slabiky), jinou ještě delší (tři slabiky). Nejdelší slova mají čtyři slabiky, dej je do kroužku.



banán



Nyní budete potřebovat deset prázdných krabiček od sirek



a různé drobné předměty.

Do dvou krabiček dáte hřebíčky



, do dvou koření



, do dvou svorky

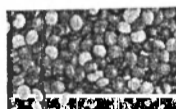


, do

dvou oříšky

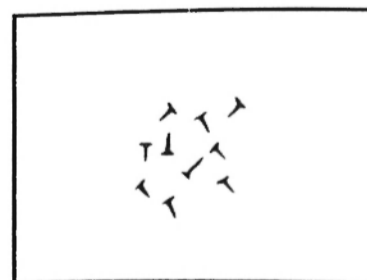
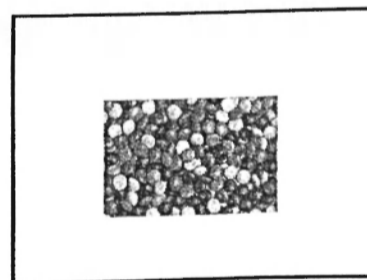
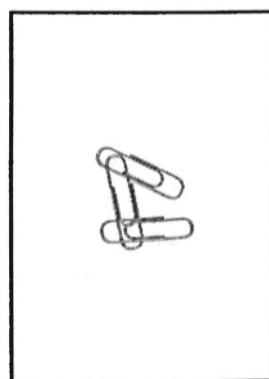
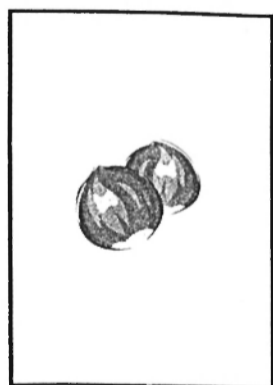
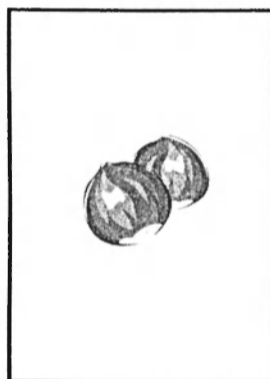
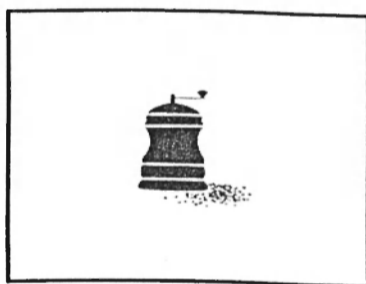
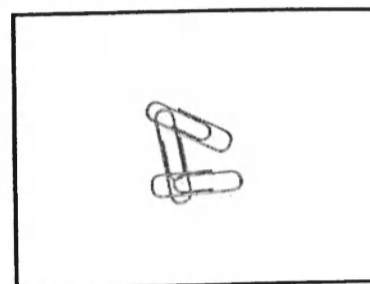
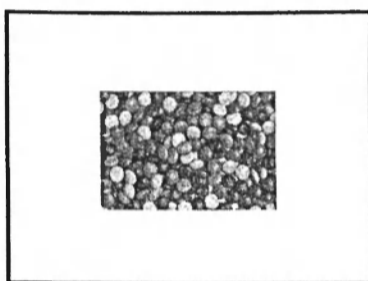
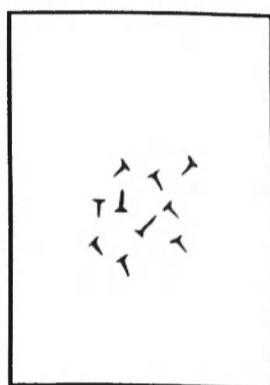


a do dvou třeba lentilky



, čočku nebo rýži. Krabičky zavřeme

a zamícháme. Pak hledáme podle zvuku vždy dvě stejné a hádáme, co je v nich. Když uhádneme a najdeme, spojíme obrázky čarou.



Paměť

Babička jela do Ameriky

Každý účastník si musí zapamatovat všechna slova, která před ním zazněla , zopakovat je a přidat své slovo. Další člen dělá totéž a přidá své slovo .

„Babička jela do Ameriky a vzala si s sebou kufr,“ říká maminka. Tatínek opakuje: „Babička jela do Ameriky a vzala si s sebou kufr a mobilní telefon.“

Hru lze změnit výletem na hory, dobrodružstvím v lese, v močále, poletím na měsíc a s sebou si vezmu....

(Z3, s. 125)

Popořádku do řádku

Hra rozvíjí vedle paměti také pozornost, smyslové vnímání, přesnost, reprodukci.

Potřebujeme pět dvojic ze hry Pexeso.

Dítě vybere z pexesových karet pět dvojic. Karty rozdělte na dvě hromádky, v každé musí být stejné obrázky. Jednu hromádku si vezme dospělý, druhou, dosud obrácenou lícem dolů, později použije dítě.

Dospělý rozloží karty s obrázky vedle sebe do jedné řady. Dítě si obrázky prohlédne. Po krátké chvíli dospělý otočí obrázkem lícem k podložce. Dítě si až nyní vezme druhou hromádku karet a má za úkol položit pod každou kartu stejný obrázek, jaký před chvílí vidělo. Kontrolou bude otočení obrázků v první řadě. Pokud tvoří shodné páry, bylo dítě úspěšné. Pro další pokus zaměňte pořadí karet v řadě. Stejným způsobem může prověřit dítě paměť dospělého.

Pro školní prostředí bych dospělého zaměnila za žáka, děti by tedy hrály po dvojicích a střídaly se v zadávání pořadí. (vlastní poznámka).

(Z1, s. 117)

Memory

Hra vyjma paměti rozvíjí také pozornost, soustředěnost, slovní zásobu, matematické představy.

Budeme potřebovat hračky a předměty běžně používané v domácnosti, které umí dítě pojmenovat.

Rozložte na stůl deset různých věcí. Dítě si věci dobře prohlédne. Snaží se zapamatovat co možná nejvíce předmětů. Po dvou minutách se dítě otočí zády ke stolu a věci vyjmenuje. Zároveň počítá na prstech, kolik věcí si zapamatovalo. Postupně můžeme zvyšovat náročnost zvyšováním počtu předmětů.

Tuto hru může hrát i více dětí najednou. Předměty vyjmenovávají tak ,aby je ostatní hráči neslyšeli.

(Z1, s. 116)

Detektivní pátrání

Rozvíjí paměť, smyslové vnímání a pozornost.

Potřebujeme deset až patnáct kusů hraček.

Jeden z hráčů představuje obchodníka s hračkami, ten druhý detektiva. Detektiv odejde z místnosti do pomyslné detektivní agentury. Mezitím obchodník rozloží na pult deset různých hraček. Detektiv přijde do obchodu, rozhlédne se kolem sebe a po chvíli se rozloučí, odejde. Obchodník přemístí jednu hračku na méně nápadné místo a zavolá detektiva. Ten má za úkol vypátrat, která hračka zmizela a kde se nachází. Jakmile detektiv dokončí pátrání, role se vymění. Pokud není detektiv příliš úspěšný, napovíme mu upozorněním „samá voda“, „přihořívá“, „hoří“.

Této hře by se mohlo účastnit více detektivů najednou. Vyhrál by ten, který by hračku vypátral nejdříve (vlastní poznámka).

(Z1, s. 117)

Dárčky

Rozvíjí paměť, rozhodnost, slovní zásobu, nápaditost.

Potřebujeme drobné předměty vhodné jako dárky a sladkosti.

Každý rád dostává dárky. Jestli hráč dostane v této hře dárek, či dokonce několik dárků, bude záležet na jeho šikovnosti. Dospělý položí na stůl 8 – 10 dárků (omalovánky, pastelky, lízátko, žvýkačku, jablko, bonbon, kuličku, přívěsek aj. potom pozve dítě ke stolu. Nechá ho věci sledovat přibližně jednu minutu. Potom zakryje stůl látkou. Dítě má z paměti vyjmenovat věci, které leží na stole. Teprve nyní mu dospělý řekne, že vše, co správně určí, si po skončení hry může vzít a ponechat. Také dítě může přichystat dárky pro dospělého.

Tato hra se mi líbí, ale byla by pro učitele poněkud finančně náročná. Napadají mě dvě možnosti řešení. Děti by si nenechávaly všechny vyjmenované dárky. Pokud uhádnou alespoň polovinu, nechají si jeden předmět dle vlastního výběru. Při devíti úspěšných dokonce dva dárky. Každý den by soutěžilo jedno dítě a učitel by musel předměty obměňovat.

Druhá varianta by byla svátečního charakteru. Soutěžilo by dítě, které má ten svátek, narozeniny, něco seč mu výborně povedlo, chceme ho odměnit. Nechalo by si všechny vyjmenované dárčky. Museli bychom hlídat, aby došlo na každého. (vlastní poznámka)

(Z1, s. 121)

Neposlušná zvířátka

Hra rozvíjí paměť, pozornost, soustředěnost, samostatné rozhodování.

Potřebujeme hračky, plyšová zvířátka.

Zahrajte si na zvířecí školku. Dítě bude v roli paní učitelky dohlížet na zvířátka. Zvířátka jdou ke zvířecímu lékaři na prohlídku. Posadí se v čekárně do jedné řady. Dítě odejde z místnosti. Mezitím druhá osoba (dospělý, další dítě) prohodí dvě zvířátka. Když se dítě „učitelka“ vrátí, má za úkol odhalit dvě neposlušná zvířátka a vrátit je zpět na jejich místo. Dítě se vzdálí znovu. Jedno zvířátko dospělý nebo druhé dítě schová. Když se dítě opět vrátí, má poznat, které zvířátko je právě teď u lékaře v ordinaci.

(Z1, s. 121)

Písně, básně, říkadla

Naučte děti některé písně, básně nebo dětská říkadla, která lze doprovodit pohybem. Procvičí si paměť, rozšíří slovní zásobu, protáhnou se a pobaví.

Písně: Tluče bubeníček, Jede, jede mašinka, Zajíček v své jamce

Říkadla: Spadla lžička do kafička, Kolo, kolo mlýnský, Had leze z díry, Zlatá brána otevřená

O nejlepšího číšníka

Budeme potřebovat lístky papíru, tužku, podnos.

Po zvolení rolí číšníka, kuchaře, poroty, se ostatní hráči usadí na nějaké místo. Po skupinkách jako v restauraci. Číšník se ujímá své role a to tak, že jde k prvnímu hostovi, zapamatuje si, co si host objednal, a jde ke „kuchaři“, který si jídlo zapíše. Číšník tak obslouží všechny hosty. Po obsloužení všech jde ke kuchaři pro lístky s objednanými jídly a roznáší je tak, jak si je zapamatoval. Host nesmí dát najevo chybu. Po vystřídání dětí číšníků porota hodnotí nejlepšího číšníka- tedy toho, kdo udělal nejméně chyb.

(Z2, s. 27)

Co to bylo?

Potřebujeme věci vyrábějící různé zvuky.

Hráči se postaví tak, aby neviděli na vedoucího hry, a pozorně naslouchají. Mají poznat a zapamatovat si, které zvuky slyší. Například trhání látky, novin, mačkání novin, bouchnutí nafouknutého sáčku, kašel a podobně. Vydává ten, kdo ví nejvíce správných údajů.

(Z2, s. 28)

Letecké závody

Kromě paměti rozvíjí tato hra i jemnou motoriku, postup podle návodu, paměť, zručnost.

Budeme potřebovat papíry a pastelky.

Složte z papíru model letadla. Jeden model složí dospělý pro sebe a zároveň ukáže dětem, jak se model vyrábí. Nechá děti, aby model samy vyrobily. Při výrobě modelu dospělý pomáhá s jednotlivými kroky. Vyzkoušejte, jak letadla létají. Upravte křídla a směrovky a několikrát letadla vypusťte do vzduchu.

Potom vyhlase letecké závody. Vyznačte startovní čáru postavte se na ni. Na povel vypusťte najednou všechna letadla. Bod získá ten, čí letadlo doletí nejdále. Opakujte závod celkem pětkrát. Vítězem je ten letec, který má nejvíce bodů.

(Z1, s. 108)

Z kola ven

Trénuje též výslovnost, rytmizaci, přijímání role vítěze i poraženého.

Naučte děti několik rozpočítadel. Využívejte je potom pro výběr rolí v jiných hrách nebo pro různá rozhodnutí: kdo smaže tabuli, uklidí knížky ve třídě, rozdá sešity..

Rozpočítadla:

U potoka roste kvítí, říkají mu petrklíč. Na koho to slovo padne, ten musí jít z kola pryč.

Plave mýdlo po Vltavě, jakou barvu asi má? Dítě, na kterého se ukáže řekne barvu.
Rozpočítávání pak pokračuje po hláskách z-e-l-e-n-o-u.

Jede vláček motoráček, kolik vozů asi má? Dítě, na které se ukáže, řekne jakýkoliv počet
vagónů. Rozpočítávání pak pokračuje. Co číslo to osoba. Poslední jde z kola ven.

Ene bene rexa, zavoláme na psa. Koho kousne do zadnice, nezůstane s námi více.

Čaroděj má zlatý bič, žádné strachy, dej mu prachy a jdi z kola pryč.

U našeho lesíka starý ježek naříká, ztratil tam prý nové boty, když šel včera do roboty.
Nenaříkej ježku náš, mezi námi boty máš. Ať je vzal ten nebo ten, vypíchej ho z kola ven.

Děti se také mohou učit básně určené dětem, dále jsem vybrala hádanky.

Červotoč

Emanuel Frynta
Písničky bez muziky

Mluvil jsem tuhle s červotočem-
jenže už ani nevím o čem.
A taky přesně nevím proč
a jestli to byl vůbec červotoč.

Špalíček veršů a pohádek
Maminčin dar

Když narodí se maličký,
dar vidění má pod víčky,
dar slyšení má v něžném oušku,
dar doteku má v prstíčkách,
dar chuti pozná v prvním doušku,
dar vůně v jarních kytičkách.

Maminko, ty k těm darům vkrátku,
dar řeči přidáš nemluvňátku.



Tiskací a taky psací,
že nám ale dají práci!
Ještě stojí za zmínku,
skáčou pod a nad linku.

[písmenka]



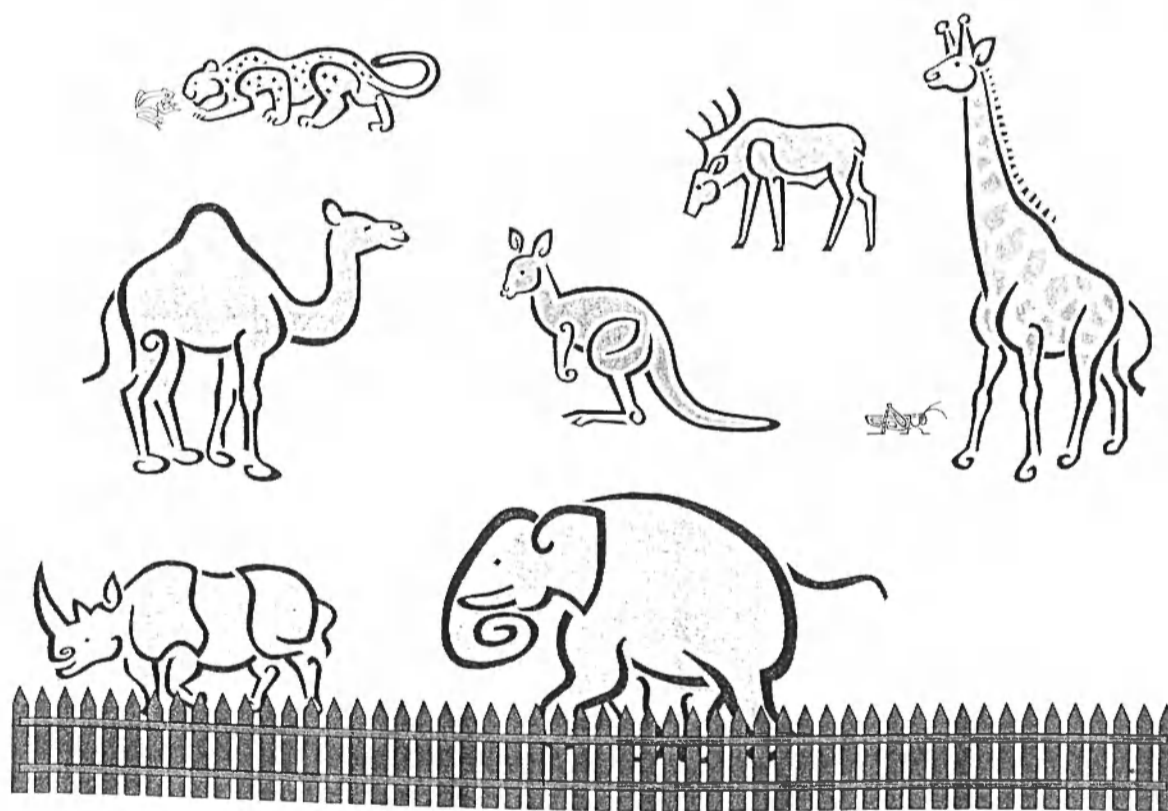
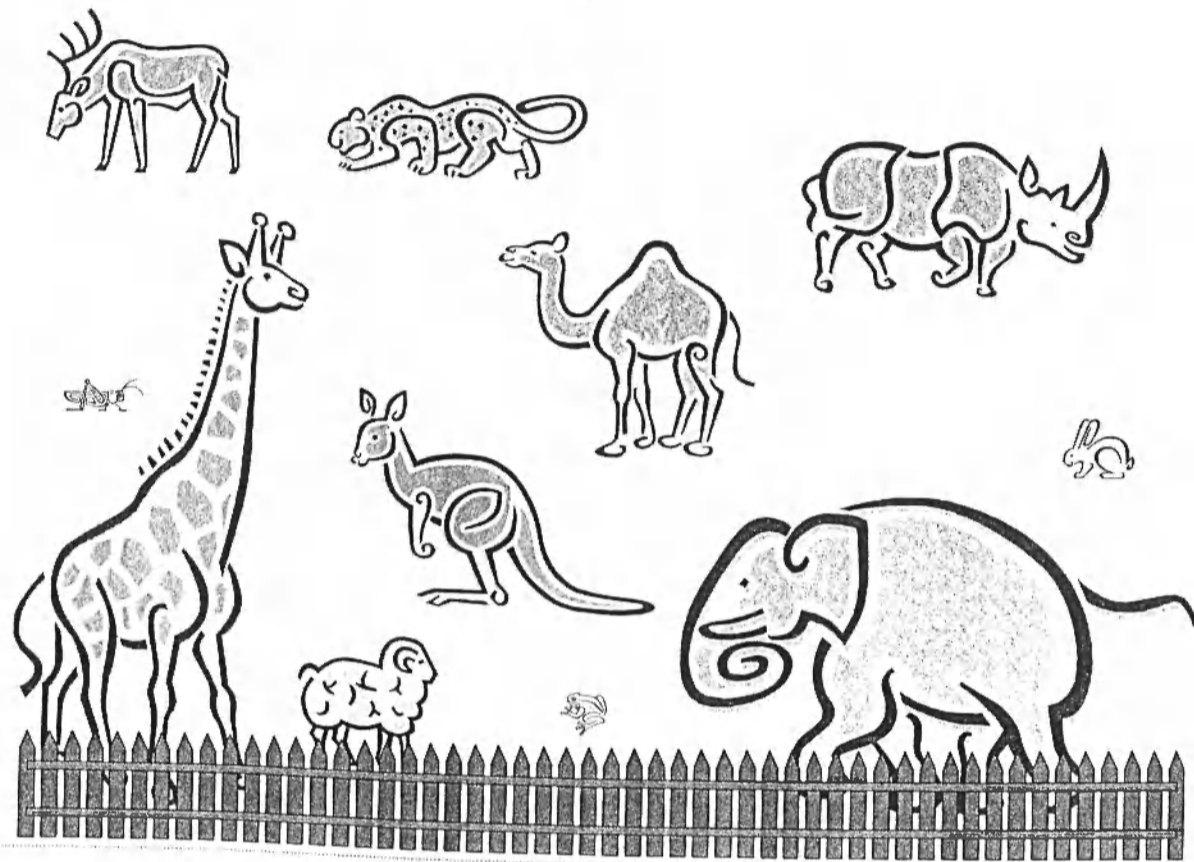
Moje věrná pomocnice
chodí se mnou do školy,
nosí penál, učebnice,
svačinu i úkoly.

[školařka]

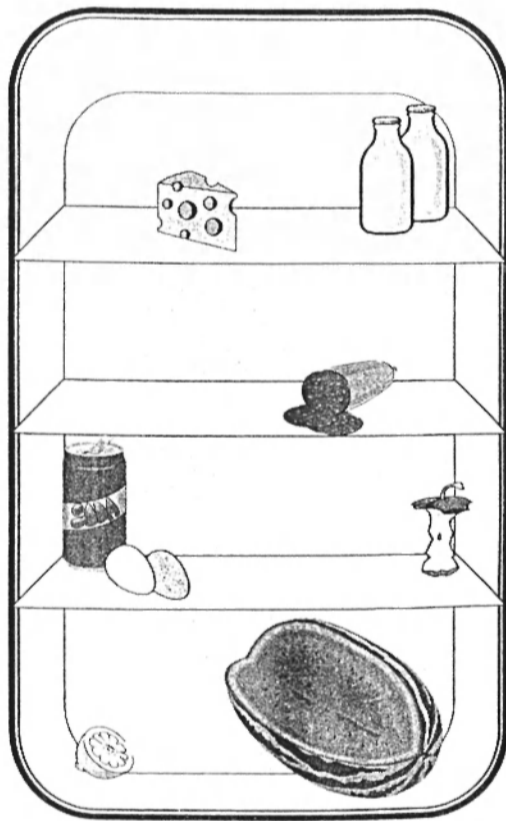
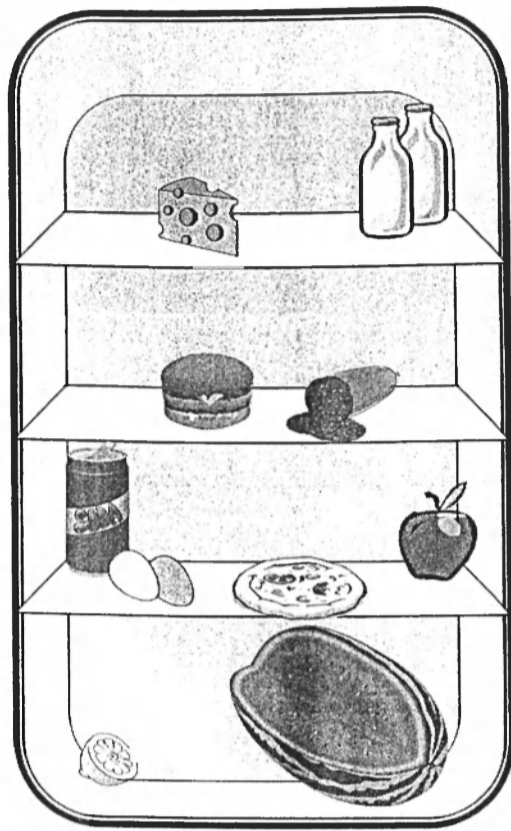


Napsala Markéta ZINNEROVÁ, ilustrace Lucie DVORÁKOVÁ.

Přeložíme papír. Dobře si prohlédni zvířata v ZOO, všechny je pojmenuj. Otočíme papír na druhou polovinu. Dvě zvířata utekla. Najdi je a dokresli.



Přeložíme papír. Zapamatuj si, co je v lednici. Táta něco snědl. Podíváme se na druhou polovinu a najdeme, co chybí.

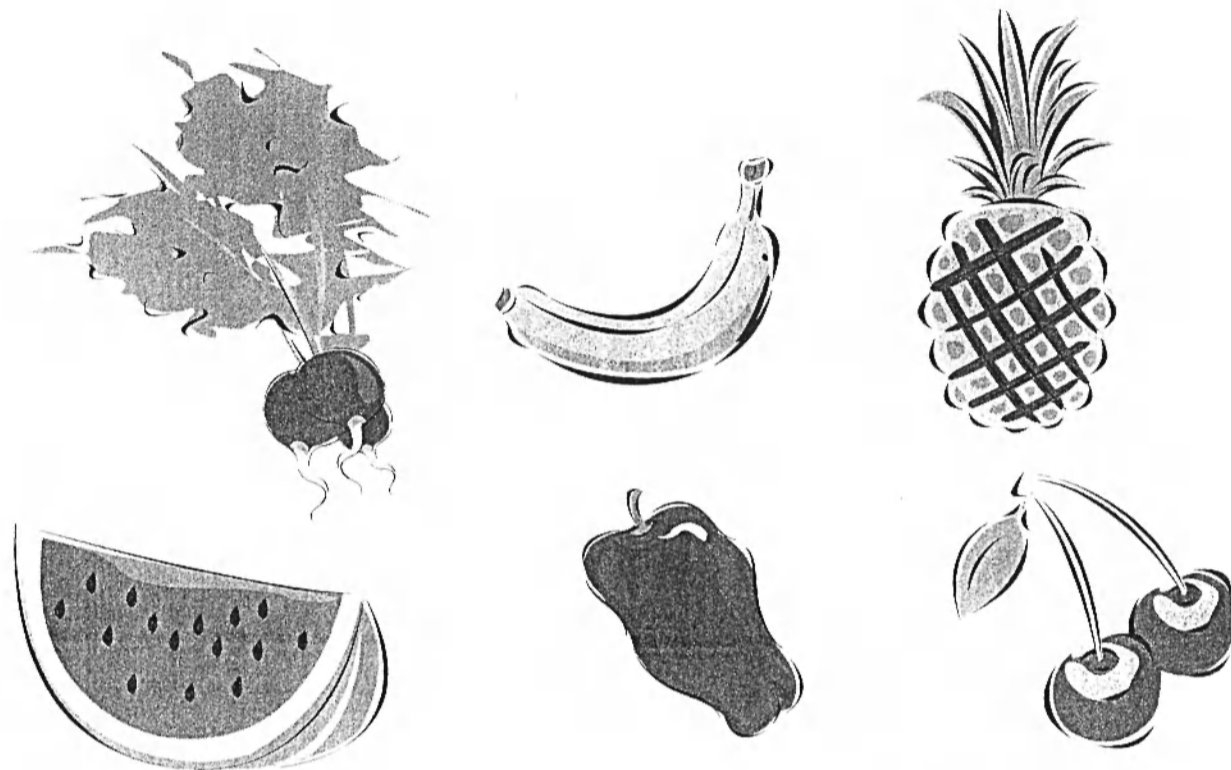


41(29)

Jdeme nakoupit do hračkářství. Každý předmět pojmenujeme a snažíme se všechno si zapamatovat. Přeložíme papír a vzpomínáme, co máme koupit. Zkusíme jednoduše namalovat.



Jdeme nakoupit ovoce a zeleninu. Vyjmenujeme, co máme koupit. Teď papír přeložíme a vzpomínáme, co to bylo. Zkusíme všechno nakreslit.



Jdeme nakoupit něco na sebe. Každou věc pojmenuj a zapamatuj si ji. Pak přeložíme papír a zkusíme si na všechno vzpomenout. Nakreslíme obrázky.



Časoprostorová a pravolevá orientace

Slepá bába

Potřebujeme šátky na zavázání očí.

Vybranému hráči se zaváže oči, učitel ho roztočí a úkolem báby je chytit některé z ostatních dětí. Ty na sebe upozorňují – vydávají různé zvuky, dotýkají se „slepé báby“. Ten, kdo je chycen, se stává slepou bábou.

(Z2, s.60)

Na včeličky

Potřebujeme šátek.

Zvolíme jednoho z hráčů a zavážeme mu oči. Pak ho pošleme mezi ostatní, kteří představují včeličky. Na povel se hráč, který má zavázané oči, pustí do honění včeliček. Ty se střídavě ozývají charakteristickým bzzz. Po určitém čase hru zastavíme a zvolíme jiného včelaře. Na konci vyhodnotíme toho nejlepšího.

(Z2, s.62)

Na radar

Viz hry na rozvoj sluchového vnímání.

Roi

Hráči si podají ruce a postaví se do dlouhé řady. První v řadě je královna. Ta se snaží dostat včely do úlu. To znamená, že chodí po prostoru nejdříve ve velkých kolech, pak

v menších a menších, až se celá řada otočí kolem ní. Děje se tak za neustálého hekotu všech „Včely v úlu, včely do úlu...!“, přičemž „ú“ se protahuje. Když je řada zatočena, královna zatleská dlaněmi, prorazí si cestu mezi včelami a běží ven. Ostatní za ní běží a chytají ji. Kdo ji první chytí, stává se královnou.

(Z2, s. 64)

Sázení brambor

Potřebujeme deset různých předmětů.

Hráči se rozdělí do dvou družstev. První v družstvu dostane několik předmětů. Kolíky, míčky, pešky, ale i kameny a dřívka. V obou družstvech je stejný počet hráčů. Úkolem závodících je rozestavit všechny předměty libovolně v prostoru mezi startovací čarou a metou. Po oběhnutí mety se hráč vrací ke svému družstvu a předá štafetu dalšímu. Ten má za úkol tyto předměty sesbírat a předat je dalšímu spoluhráči. Vítězí družstvo, v němž všichni hráči splnili úkol v kratším čase.

(Z2, s. 64)

Slalom se zavázanýma očima

Potřebujeme dva šátky a kolíčky na vyznačení tratě.

Děti se rozdělí na dvě skupiny. Pro každou skupinu vyznačíme slalomovou trať. První hráči jí pak se zavázanýma očima a díky vedení svých spoluhráčů absolvují tam a zpět. Až dojde první do cíle, jde závodit druhý, třetí, ..až se všichni vystřídají. Vyhrává ta skupina, která svou trať absolvuje první.

(Z2, s. 61)

Na kukačku a myslivce

Viz sluchové vnímání

Medvěd spí

Viz sluchové vnímání.

Honičky

Čapí honička: hráči se pohybují poskoky po jedné noze. Kdo je unavený, může si odpočinout tak, že se postaví na obě nohy a v duchu počítá do pěti. Potom se opět zapojí do hry. Po dobu, kdy se dotýká oběma nohama země, nemůže dostat babu.

Račí honička: hráči běhají pozadu.

Papírová honička: Každý hráč nosí na hlavě čtvrtku. Všichni se musí pohybovat pomaleji než obvykle. Běh hráči nahradí obratnou rychlou chůzí. Babu si hráči předávají dotykem.

Párová honička: hraje skupina dětí. Hráči utvoří dvojice. Drží se pevně za ruce. Jedna dvojice předává babu dotykem jinému páru. Pokud se někdo rozpojí, znovu se chytí za ruce a pokračuje ve hře.

Dřevěná honička: Hráči se před podáním baby zachrání tak, že se dotknou dřeva.

(Z1, s. 106)

Stínohra

Za slunného dne sledujte své pohybující se stíny. Jeden hráč bude útočník a druhý se musí bránit útekem. Útočník se snaží dupnout na stín svého protihráče. Obránce mu ztěžuje úlohu neustálým přebíháním. Po několika minutách se role vymění.

(Z1, s. 108)

Lidské tělo

Na svém těle děti ukazují ruce, nohy, hlavu, části obličeje. Osvědčila se hra s rytmizací, kdy zároveň ukazujeme a mluvíme. *Hlava- ramena- kolena- uši-kolena-uši-kolena-uši-kolena-uši-hlava-oči-uši-ústa-nos*. Rytmus se stále zrychluje v propojení s ukazováním na právě pojmenované části těla.

(Z3 s. 113)

Hra na kosmonauty

Jsme kosmonauti- astronauti. Dříve, než se vypravíme na dlouhou vesmírnou plavbu, vyzkoušíme si, jak se budeme pohybovat v prostoru. Najdeme si bezpečné místo a zavřeme oči.

Provedeme levou nohou jeden krok dopředu, pravou nohou doprava. Levou nohou dozadu a levou doleva. Pokud děti správně hru provedly, skončily na výchozí pozici.

(Z3, s. 114)

Malá pardubická

Z jednoduchých materiálů (stačí papír, provázek) nebo z třídního zařízení (židle, lavice) postavíme překážkovou dráhu. Na trať se vydává kůň spolu s jezdcem. Jezdec vede koně, který má zavázané oči. Jezdec uděluje pokyny: jdi o malý krok dopředu, dlouhý doleva, pravou nohou úkrok vzad, přeskoč. Pokud dělá dítěti orientace potíže, můžeme hru zjednodušit poklepáním na rameno a zároveň pojmenováváme vše, co děláme. Cílem je projít trať bez nehody a z co nejmenší ztrátou bodů. Bod získáváme za každou překážku, kterou projdeme bez doteku. Potom se děti prostřídají.

(Z3, s. 114)

Zkřížený pohyb- Pumpovaly dvě panenky

Hra nutí levou i pravou hemisféru mozku spolupracovat ve chvíli, kdy se ruce či nohy kříží.

Zkřížíme ruce a zaklesneme malíčky do sebe. Ukazováčky a palce v rytmu říkanky spojujeme a rozpojujeme. Při druhé sloce se stále zaklesnutými malíčky protočíme dlaně a palec jedné ruky prostrčíme mezi ukazováčkem a palcem druhé ruky a kýveme jím do rytmu říkanky.

*Pumpovaly dvě panenky,
polámaly pumpu .
pan domácí kouká z okna:
spravte mi tu pumpu.*

(Z5, s. 51)

Strom s ptáčky

Označená místa na stromě prostříháme, vystříháme ptáčky. Různobarevné ptáčky vsuneme do otvorů a procvičujeme pojmy: nahoře, dole, uprostřed, vlevo nahoře, vpravo dole atd. ptáme se děti: „Kde je modrý ptáček?“ nebo „Zasuň červeného ptáčka vpravo dolů.“

(Z4)

Balónky

Balónky prořízneme tak, aby se daly otvírat. Pod ně připevníme obrázky. Postupně odkrýváme jednotlivé balónky a dítěti necháme čas na zapamatování. Pak obrázky zakryjeme a ptáme se, co je pod kterým balónkem.

(Z4)

Slon

Slona vystříhneme a prostříhneme mu otvor pro chobot. Do něj pak vstrčíme prst a pohybujeme s ním do různých stran. Ptáme se dětí, kterým směrem má slon chobot (nahoru, dolů, vpravo, vlevo) a dítě odpovídá. Obměna: Slona mají děti a podle pokynů dává svůj prstík nahoru, dolů, vpravo, vlevo.

(Z4)

Kráva

Jednotlivé díly vystříhneme, tlamu v označení prořízneme. Hlavu přeložíme, jazyk vsuneme do otvoru v tlamě, oči a uši pod něj. Pohybujeme očima nebo jazykem a opět se ptáme.

(Z4)

Dva domečky

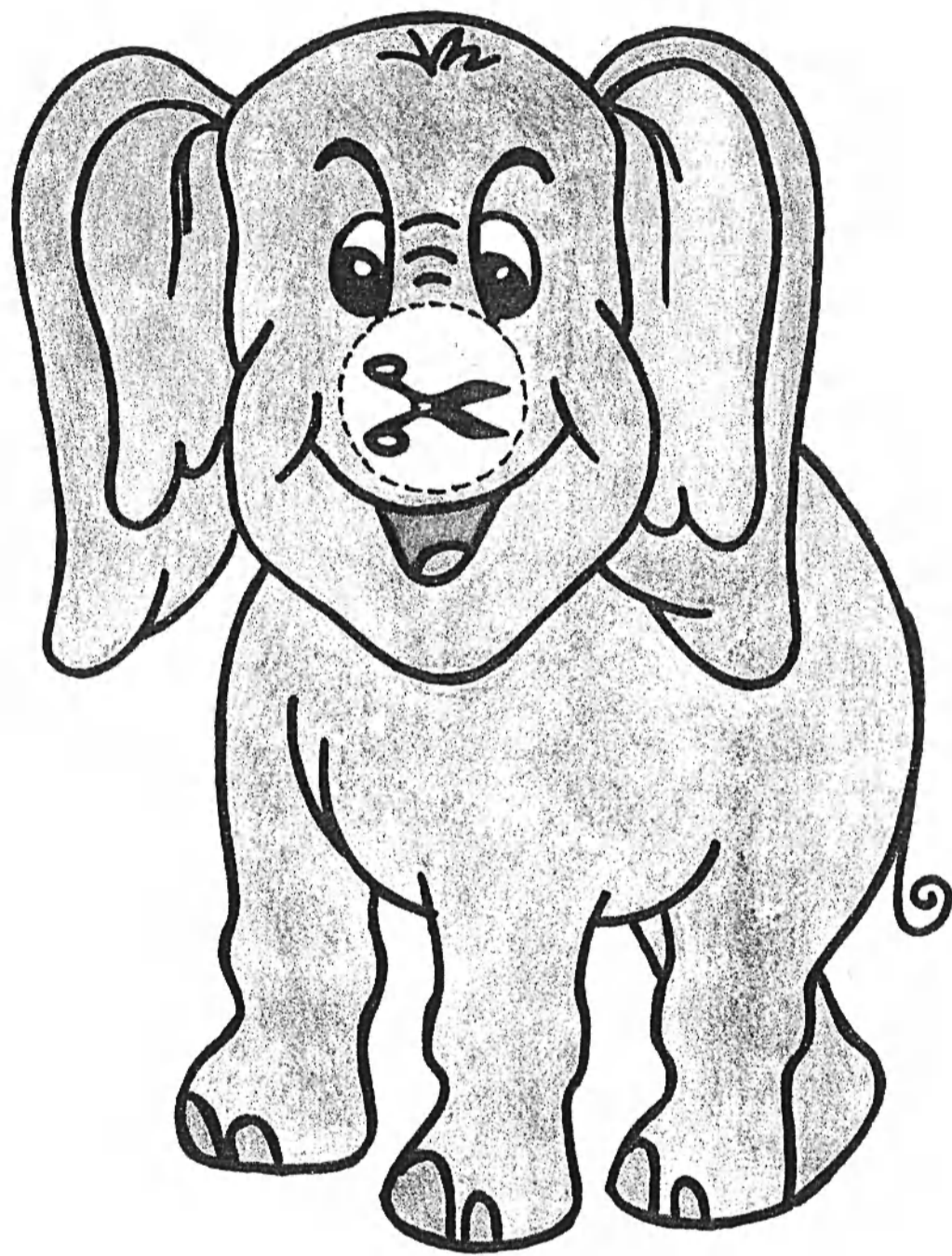
Dětem ukážeme obrázek domečků a dáваме otázky: „Kam směřuje kouř z levého domečku? Který domeček má dveře vpravo? Ukaž mi červený tulipán v domečku, který má okno vpravo a tak dále.

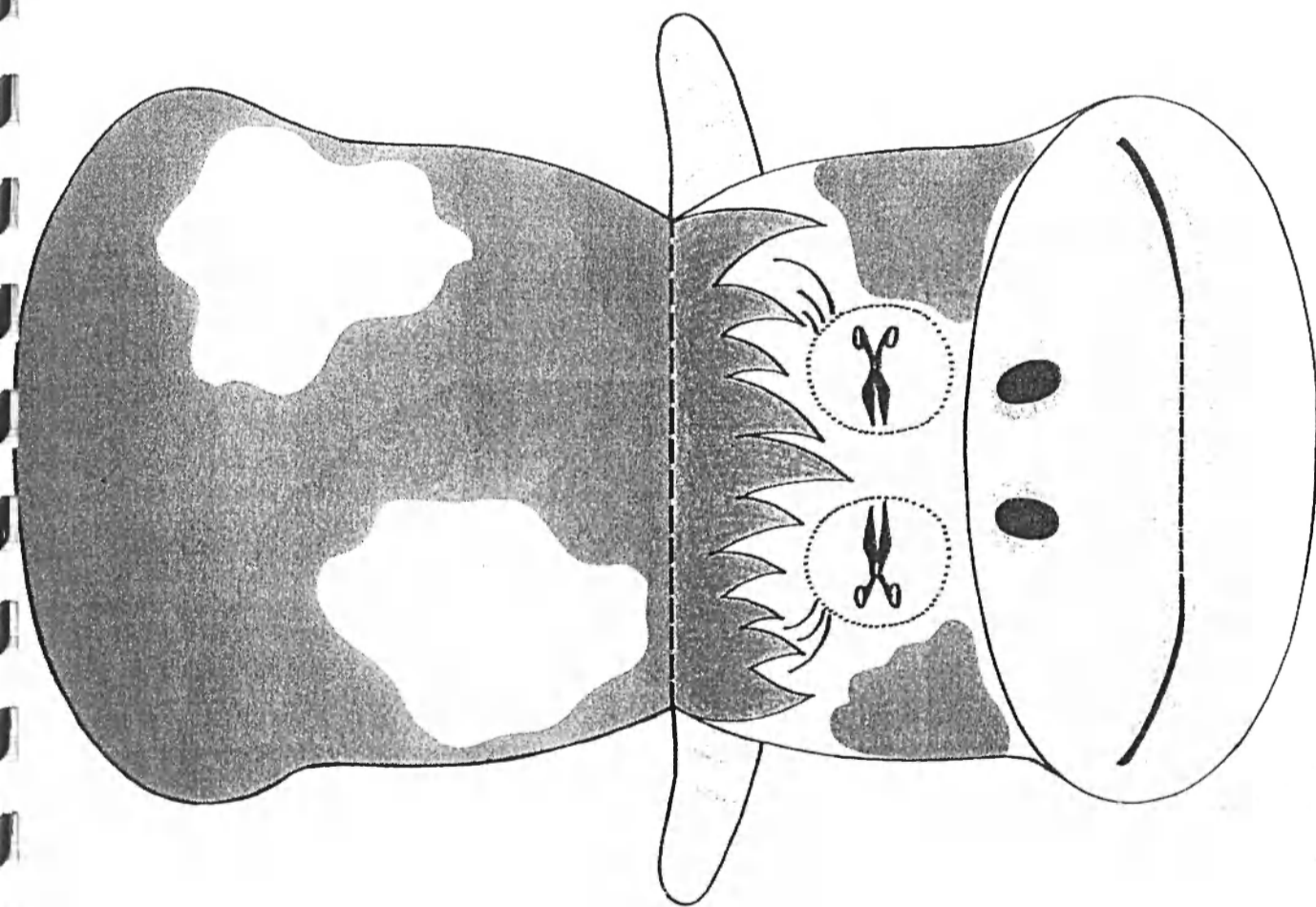
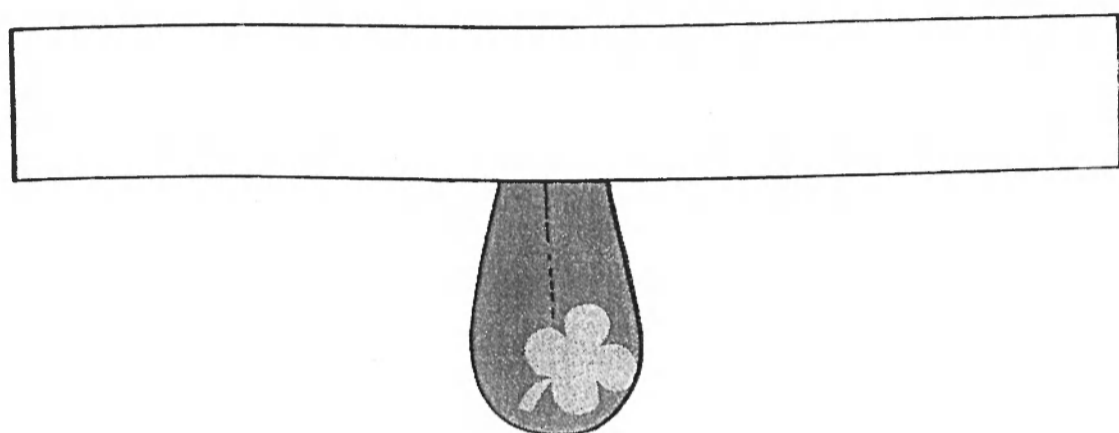
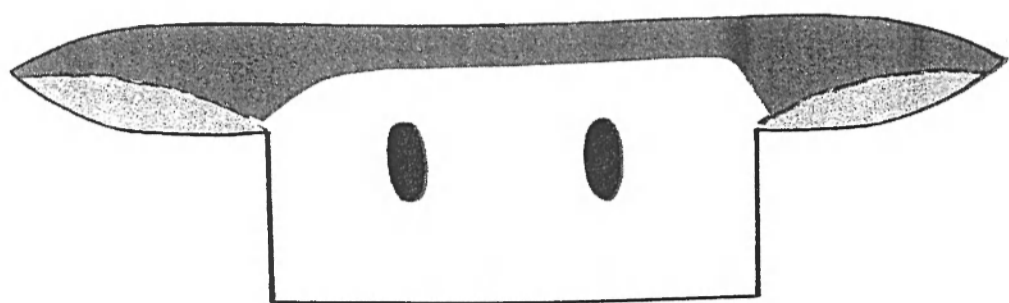
(Z4)

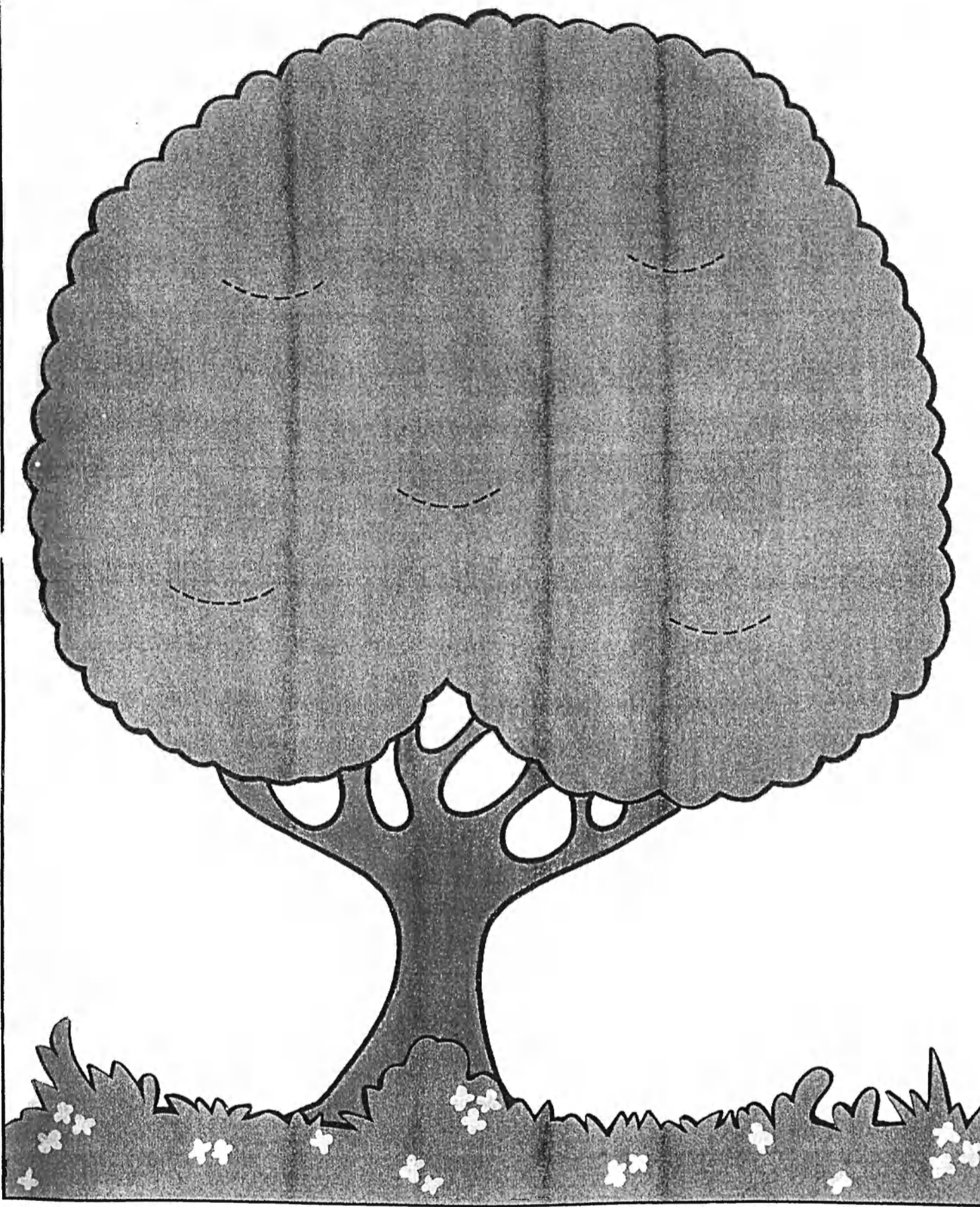
Tabulka se znaky

Ptáme se dítěte, kam směřují nožičky, obloučky, šipky, háčky. Dítě odpovídá, že nalevo od tyčky, napravo od tyčky,

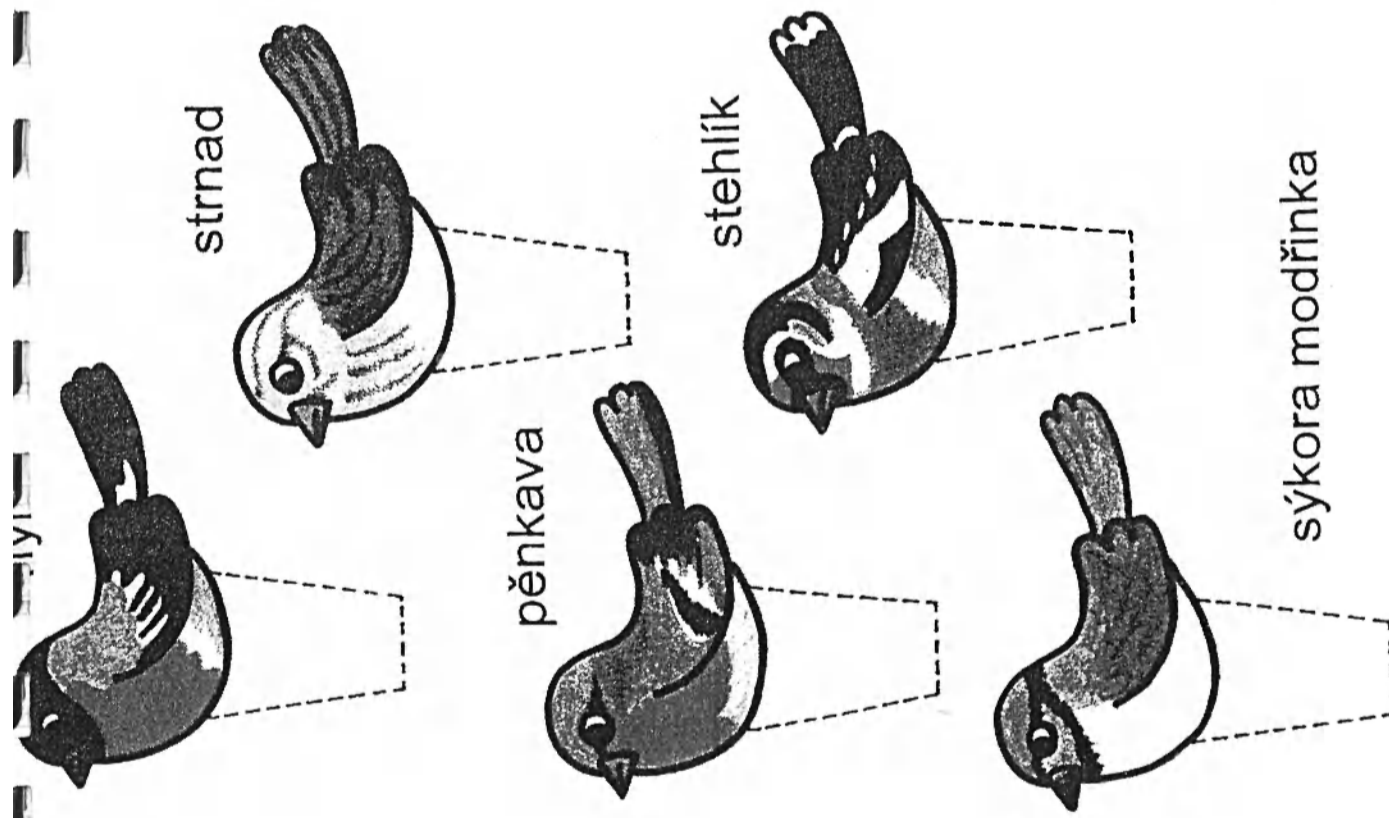
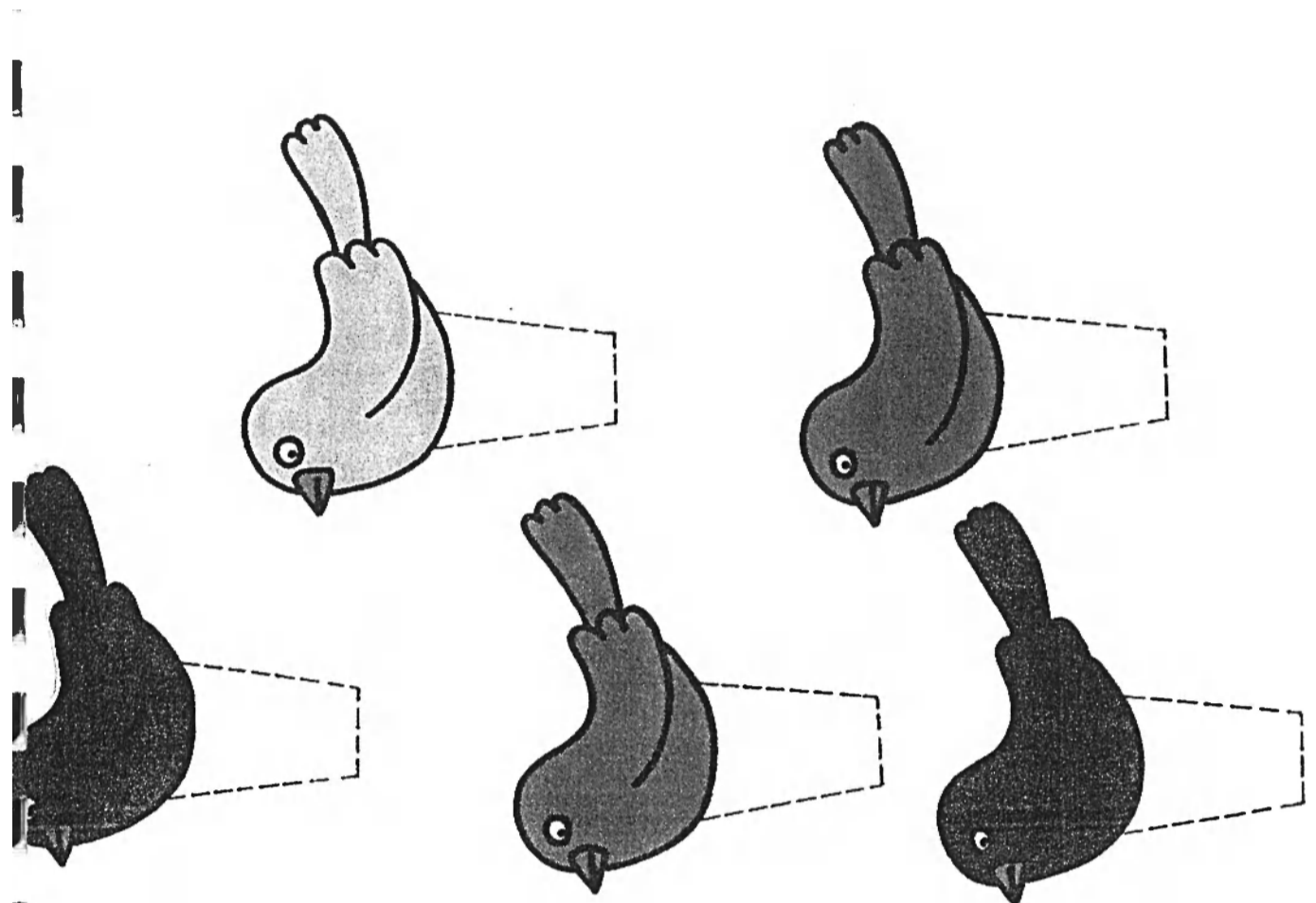
(Z4)

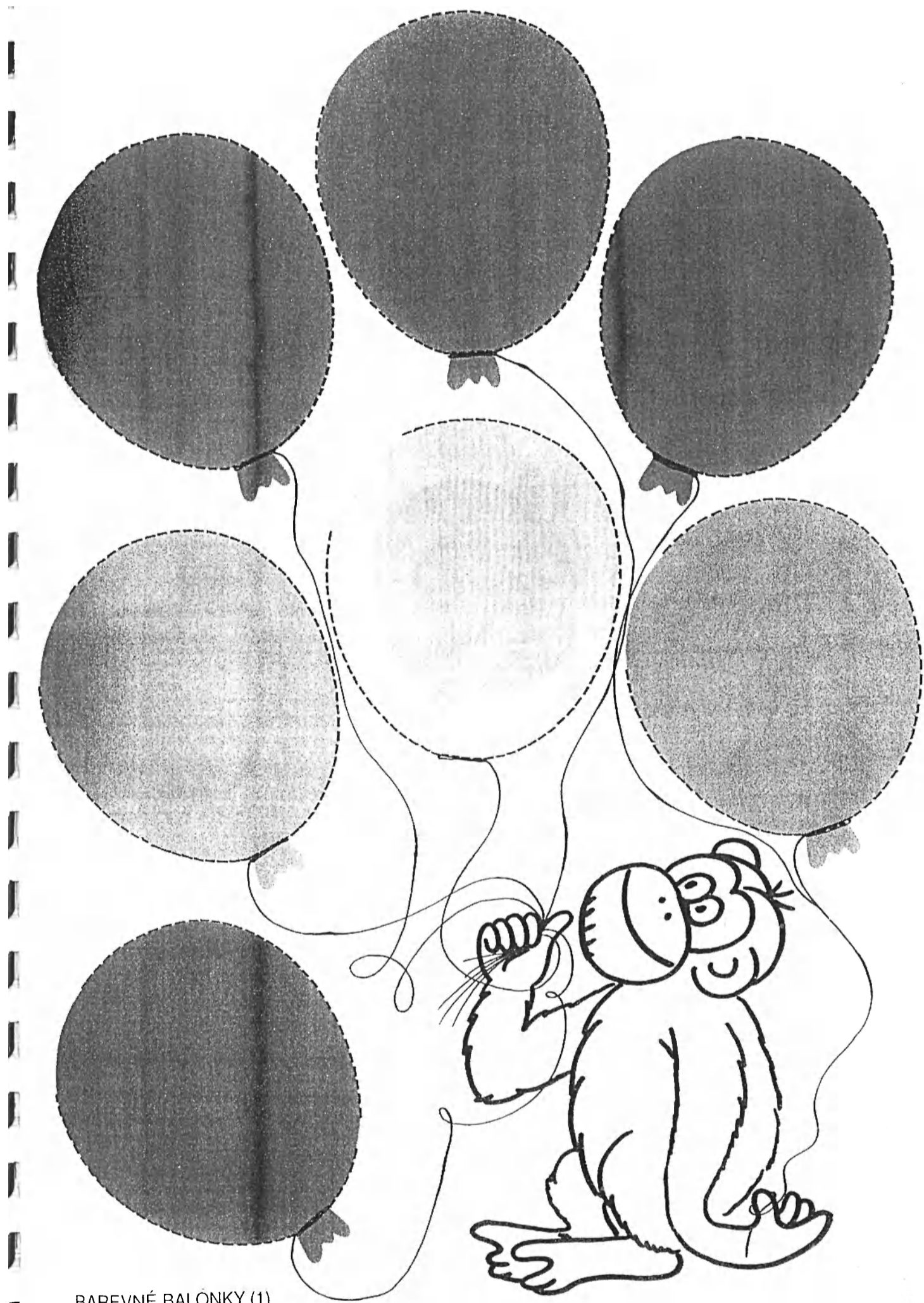




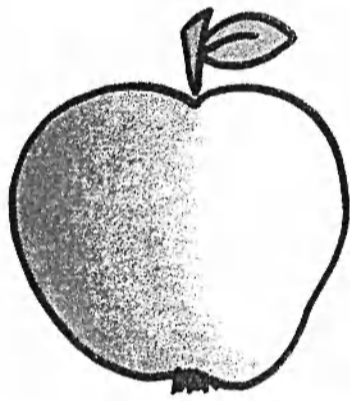
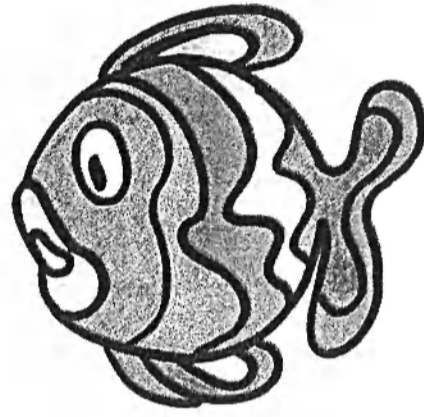
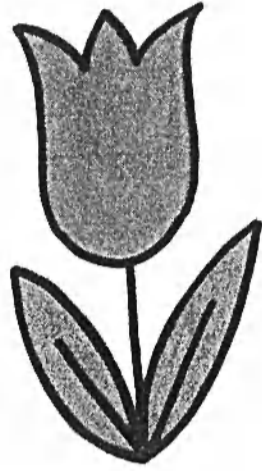


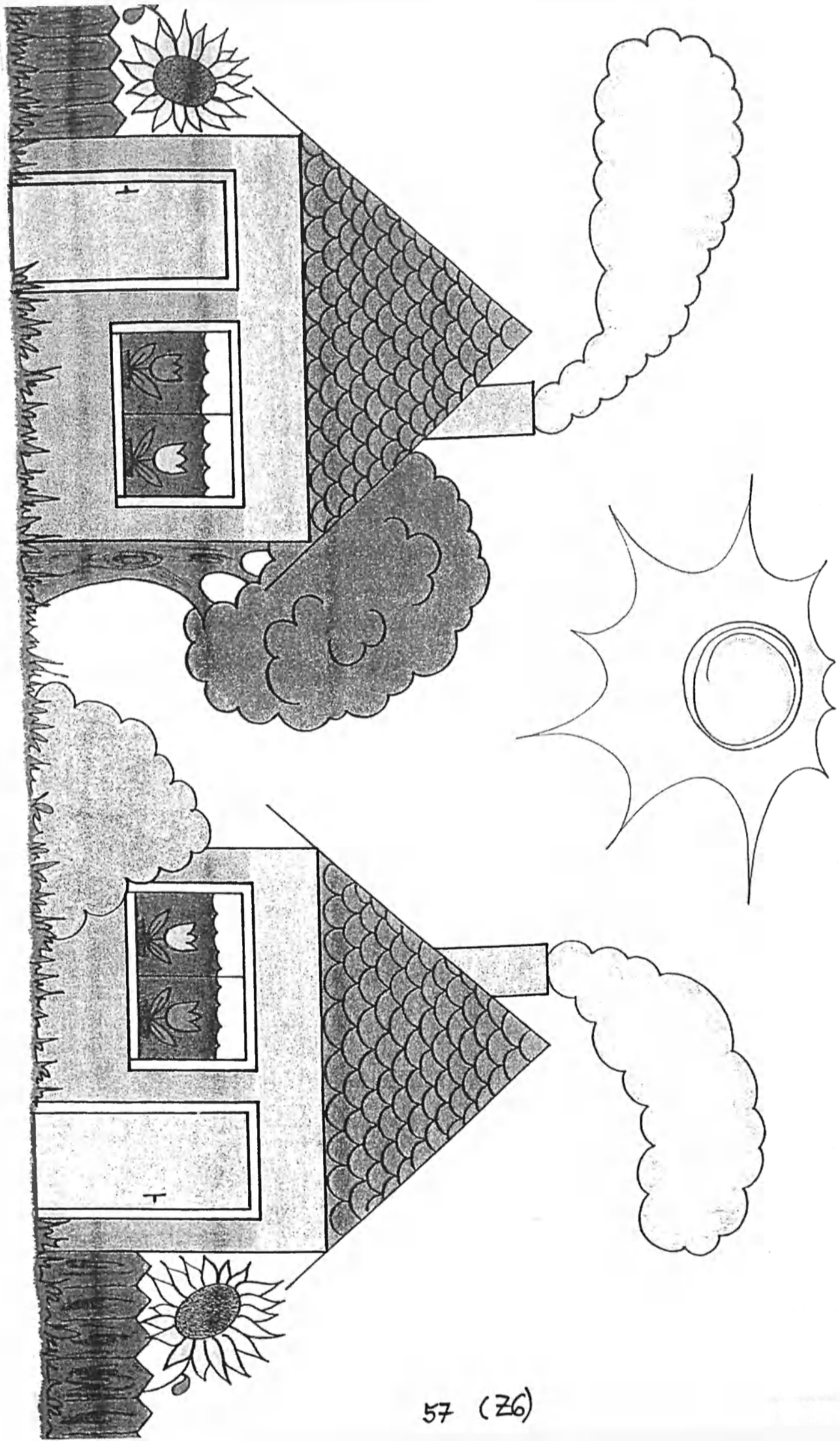
STROM S PTÁČKY (1)

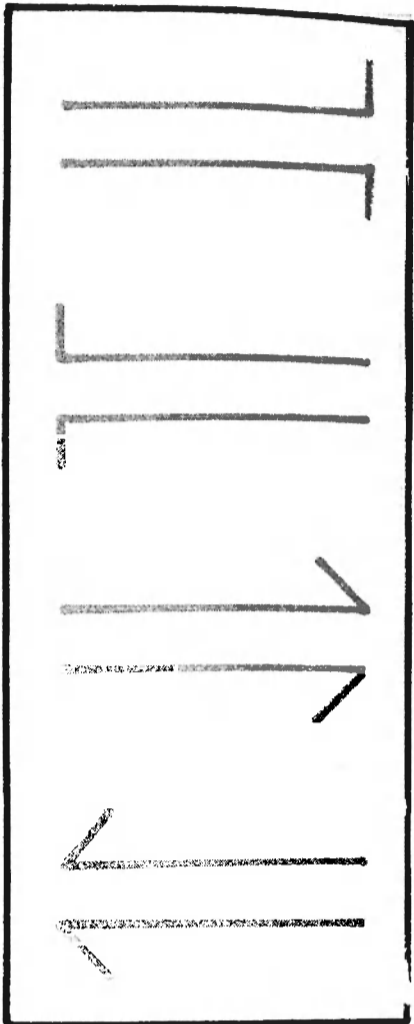




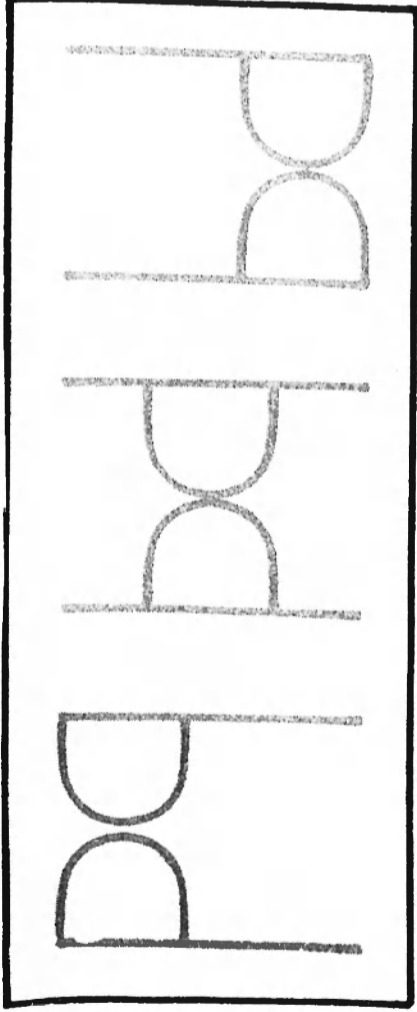
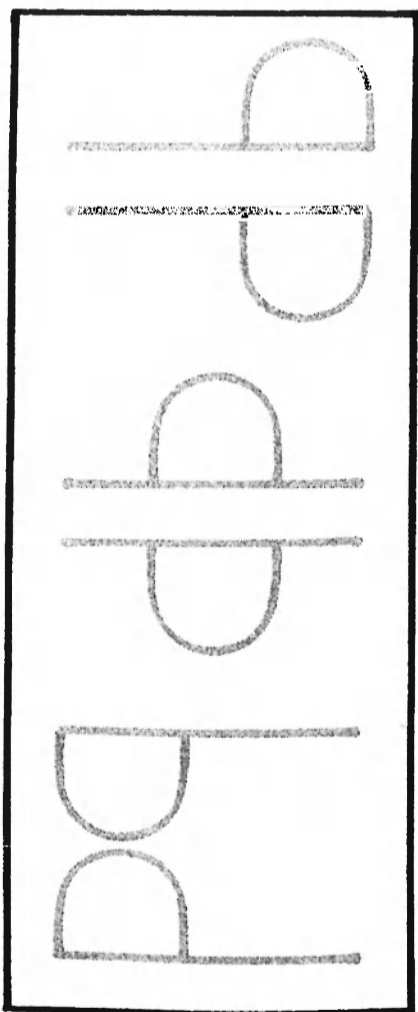
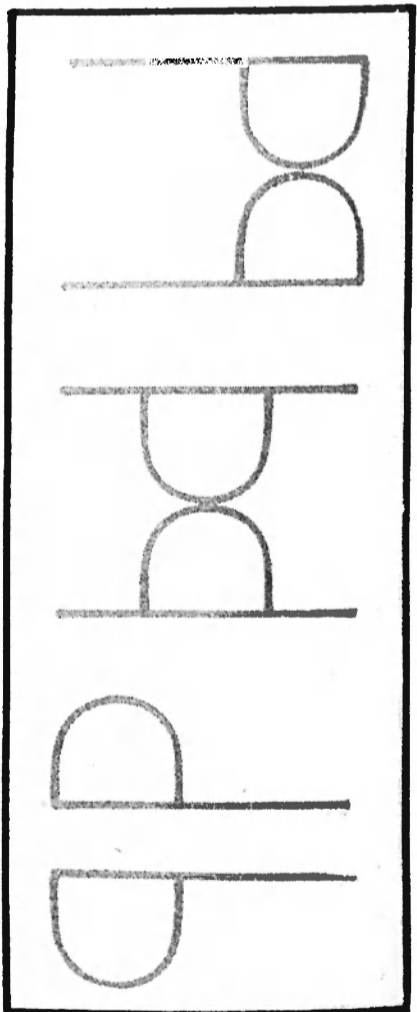
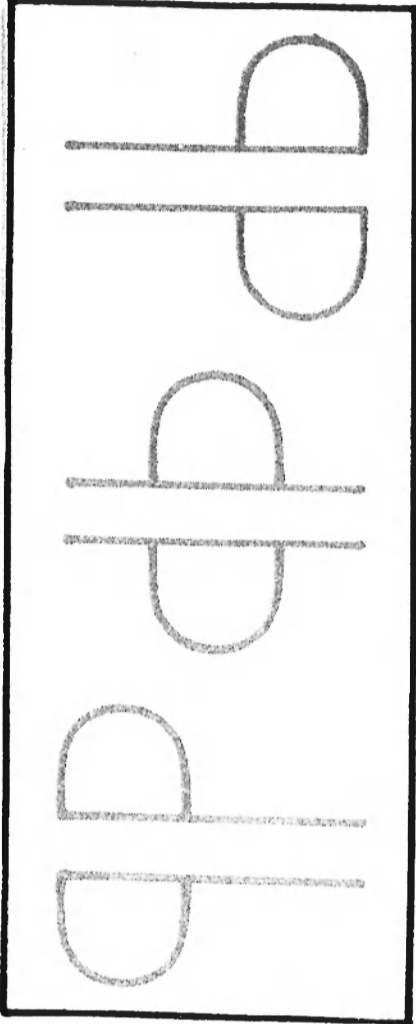
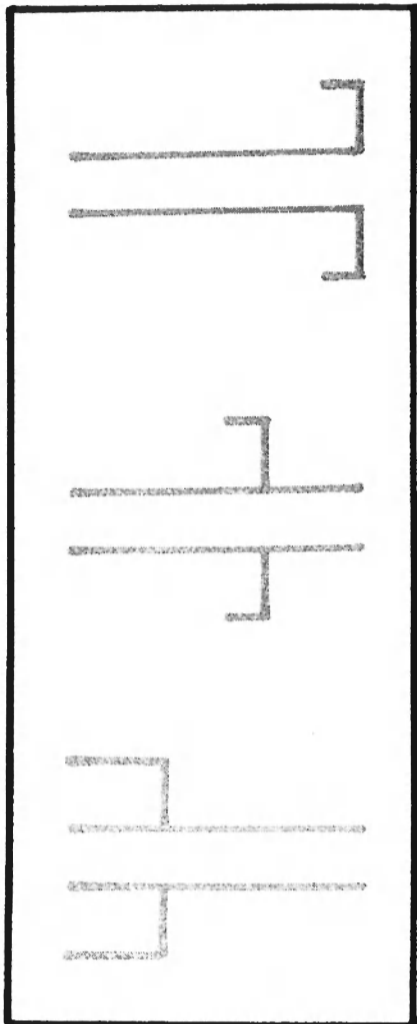
BAREVNÉ BALÓNKY (1)







TABULKA SE ZNAKY



Pozornost

Jsi rychlý

Budeme potřebovat dlouhou tyč, nejlépe smeták.

Hráči sedí v kruhu. Vedoucí hry drží uprostřed kruhu tyč. V okamžiku, kdy ji pustí, vykřikne jméno některého z hráčů. Vyvolený musí bleskurychle vyskočit a tyč chytit. Pokud je pomalý, tyč se dotkne země a hráč má trestný bod. Pokud ale tyč zachytí, vyvolává on. Po dosažení předem stanoveného počtu trestných bodů hráč vypadne ze hry nebo splní nějaký úkol.

U početnějších tříd bych doporučila vytvořit kruhů více (vlastní poznámka).

(Z2, s. 48)

Vyvolávání čísel

Hráči se posadí do kruhu a ve směru hodinových ručiček se očíslojí. Vedoucí hry zahájí hru tím, že dvakrát řekne své číslo a přitom v rytmu tleská o stehna a dvakrát řekne číslo některého z hráčů, přitom v rytmu tleská rukama. Hráč, jehož číslo vedoucí hry řekl, řekne dvakrát své číslo, bouchá rukama o kolena, pak dvakrát jiné číslo a tleská. Kdo se splete, tleská jinak, řekne čtyřikrát své číslo, dlouho mu trvá než zareaguje a podobně, získá trestný bod nebo vypadává.

I u této hry bych volila méně početné skupiny, aby se čísla častěji opakovala a děti byly ve střehu (vlastní poznámka).

(Z2, s. 49)

Dlouhé slovo

Potřebujeme karty s písmeny , špendlíky na upevnění.

Žáci vytvoří skupinky o počtu až deseti dětí. Každá skupina má svou hromádku písmen. Takových, aby se z nich dala vytvořit slova. Učitel přišpendlí hráčům písmena na tričko, a když je mají všichni přišpendlené, dá povel. Na tento povel se skupiny seřadí tak, aby jejich písmena vytvořila slovo. Která skupina je první, vyhrává.

Tato hra vyžaduje znalost alespoň některých písmen a schopnost zřetězení.
Volíme slova, která děti bezpečně znají (vlastní připomínka).

(Z2, s. 50)

Na dřevonosa

Žáci sedí v lavicích, učitel v lavici proti nim. Na povel „dřevo“ se obě ruce položí na stůl, na povel „nos“ se dotknou nosu. Učitel povely rychle střídá a snaží se žáky splést tím, že dělá opak toho, co říká. Kdo se splete, má trestný bod. Kdo jich má nejméně, je vyhlášen za dřevonosa.

(Z2, s. 52)

Na ovoce

Potřebujeme židle , o jednu méně , než je hráčů.

Hráči sedí v kruhu tak, aby uprostřed byl volný prostor. Každý hráč má svou židli, jen hráč ve středu ne. Vedoucí hry rozdává hráčům druh ovoce- například hrušky, jablka , švestky. Na povel žáka ve středu (například „hrušky!“) si žáci s daným označením musí vyměnit místa. O židličku bojuje i hráč, který byl ve středu (i on má svůj druh ovoce). Ten, na kterého židle nezůstala , jde do středu. Na heslo „Kompot“ si vymění místa všichni.

(Z2, s. 53)

Boj o sedátko

Budeme potřebovat židle, o jednu méně, než je žáků.

Do kruhu sestavíme židle opěradly k sobě. Židli je o jednu méně, než je hráčů. Hráči chodí dokola, na povel (tlesknutí) si musí sednout. Na koho židle nezbyla, vypadává ze hry. Židli musí být vždy o jednu méně, než hráčů. Vyhrává poslední.

(Z2, s. 54)

Kdo řídí orchestr

Hráči sedí na židlích v kruhu. Jednoho hráče vyzveme, aby šel za dveře. Během jeho nepřítomnosti určí skupina jednoho spoluhráče za „dirigenta“, který ze svého místa hraje pantomimicky na nějaký hudební nástroj. Například na kytaru, klavír, housle, čelo, flétnu... Ostatní členové skupiny po něm opakují jeho pohyby. Přivolaný žák se snaží poznat, kdo je dirigent. Pokud se mu to podaří, jde dirigent za dveře. Žák za dveřmi je zavolán až ve chvíli, když už všichni hrají, aby neviděl výchozí impuls dirigenta.

(Z2, s. 56)

Na zvířátka

Dospělý vypráví vymyšlený pohádkový příběh, ve kterém vystupují různá zvířátka, děti pořádně naslouchají, a jakmile se v pohádce objeví známé zvíře, napodobí děti zvuk, který zvíře vydává.

(Z1, s. 74)

Stavebnice a pohádka

Potřebujeme pro každé dítě stavebnici např: lego, Cheva, Merkur, dřevěné kostky různých tvarů. Tu si děti mohou přinést z domova.

Dítě vysype stavebnici na jednu hromadu před sebe. Každé dítě má svou hromadu. Podobně jako musela Popelka v pohádce třídit směs hrachu a máku, roztrídí pečlivě všechny dílky. Vybírá díly shodných tvarů a velikostí a ukládá je do boxů v krabici, popřípadě do plastických kelímků. Až bude hotové, něco si ze stavebnice sestaví.

(Z1, s. 78)

Létající koberec

Hra rozvíjí také rychlou reakci, rozhodnost, orientaci v prostoru, odhad.

Potřebujeme papíry A5, pastelky nebo fixy.

V pohádkách Tisíce a jedné noci se objevuje kouzelný koberec. Kdo se na něj posadí, toho odnese, kam si bude přát. Dítě si na papír nakreslí krásný kouzelný koberec. Pak se děti rozdělí do dvojic. Jedno dítě zvedne koberec nad a hlavu a pustí ho. Druhé dítě se snaží koberec chytit dřív, než se dotkne země. Pokud se mu to podaří, pouští zase ono svůj koberec.

(Z1, s.79)

Na signály

Jeden hráč dostane píšťalku a vysílá signály. Jedno písknutí znamená stát, dvě písknutí za sebou znamenají jdi. Ostatní hráči se pohybují volně v prostoru. Musí pozorně naslouchat pokynům. Hráč s píšťalkou se také pohybuje. Snaží se ostatním unikat. Kdo se jako první dotkne signalisty, převezme od něj píšťalku i jeho roli.

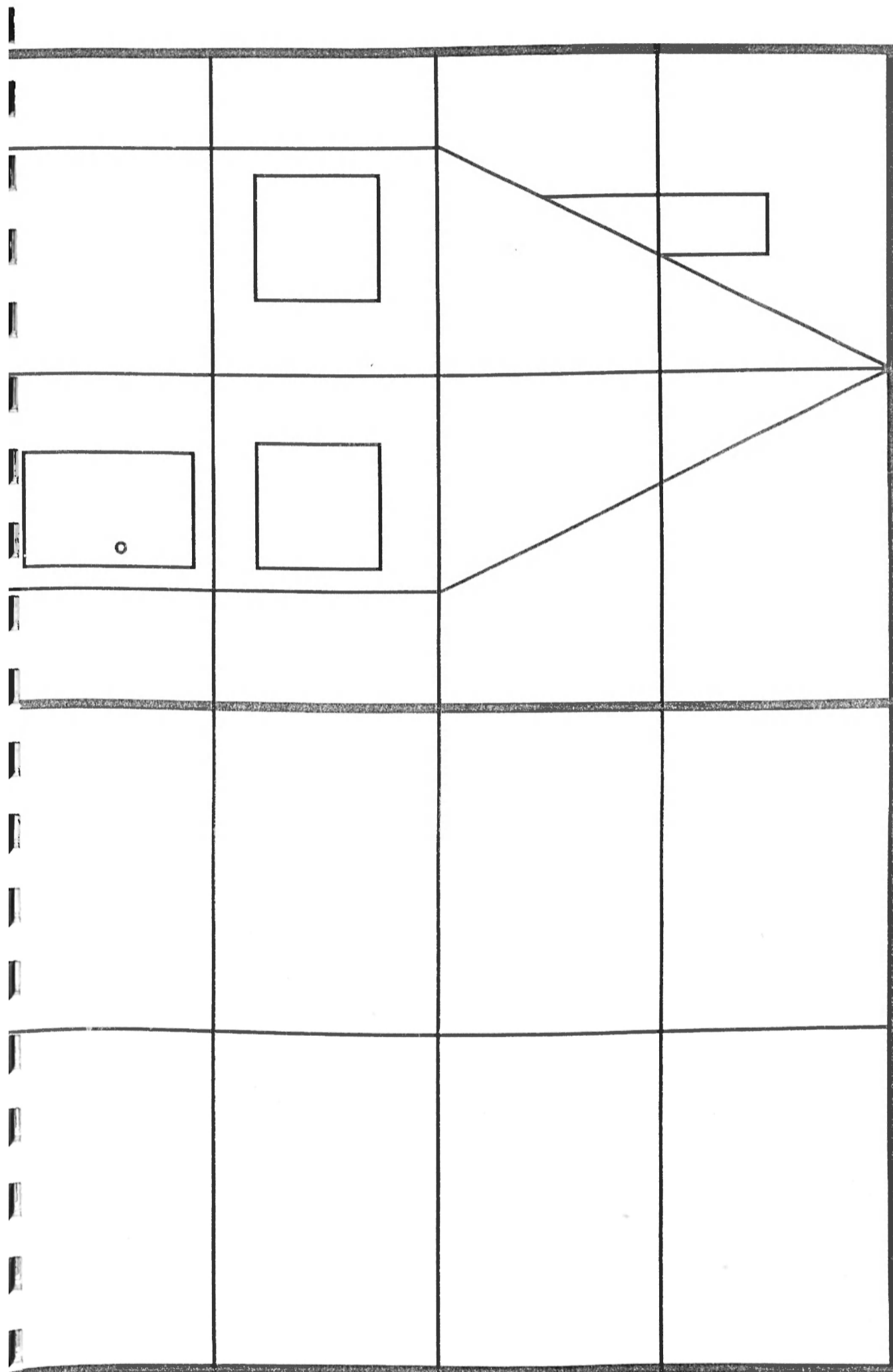
(Z1, s. 85)

Mašinka

Hra rozvíjí také orientaci v prostoru a smyslové vnímání.

Jedno dítě představuje strojvedoucího, řídí mašinku. Ostatní děti se připojí jako vagóny. Strojvedoucí píská na píšťalku a ohlašuje změnu směru. V roli strojvedoucího se děti prostřídají.

(Z1, s. 84)



64 (28, s.8)

Cíl: rozvoj pozornosti a postřehu;
rozvoj myšlení;
rozvoj představivosti;
vnímání detailů;
nácvik stříhání;
početní představy;
nácvik kresby do sítě.

Pomůcky: nůžky;
lepidlo;
výkres;
pastelky.

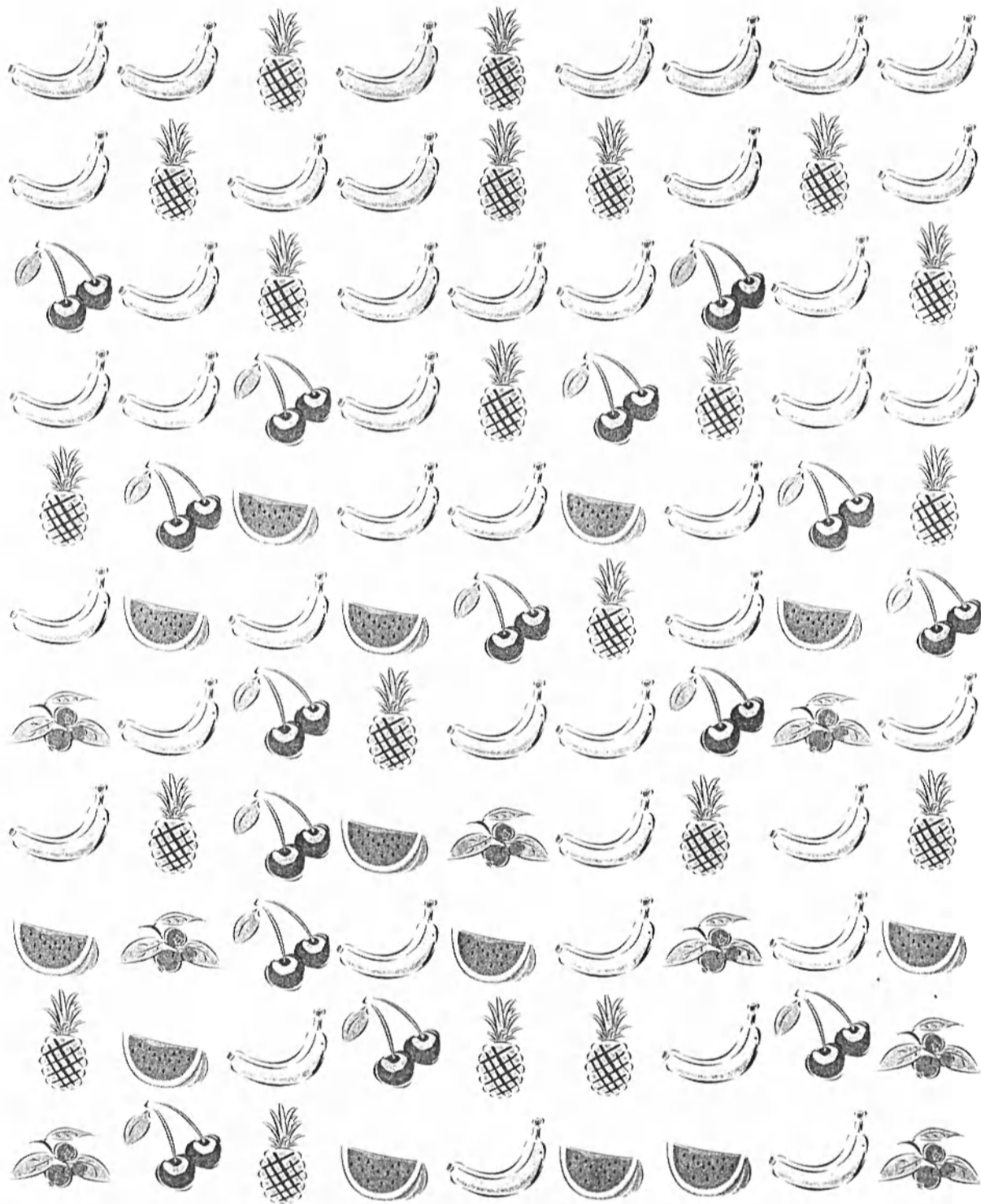
Děti nacvičují kresbu do sítě.

Můžeme použít pomocného papíru k odměřování vzdáleností.

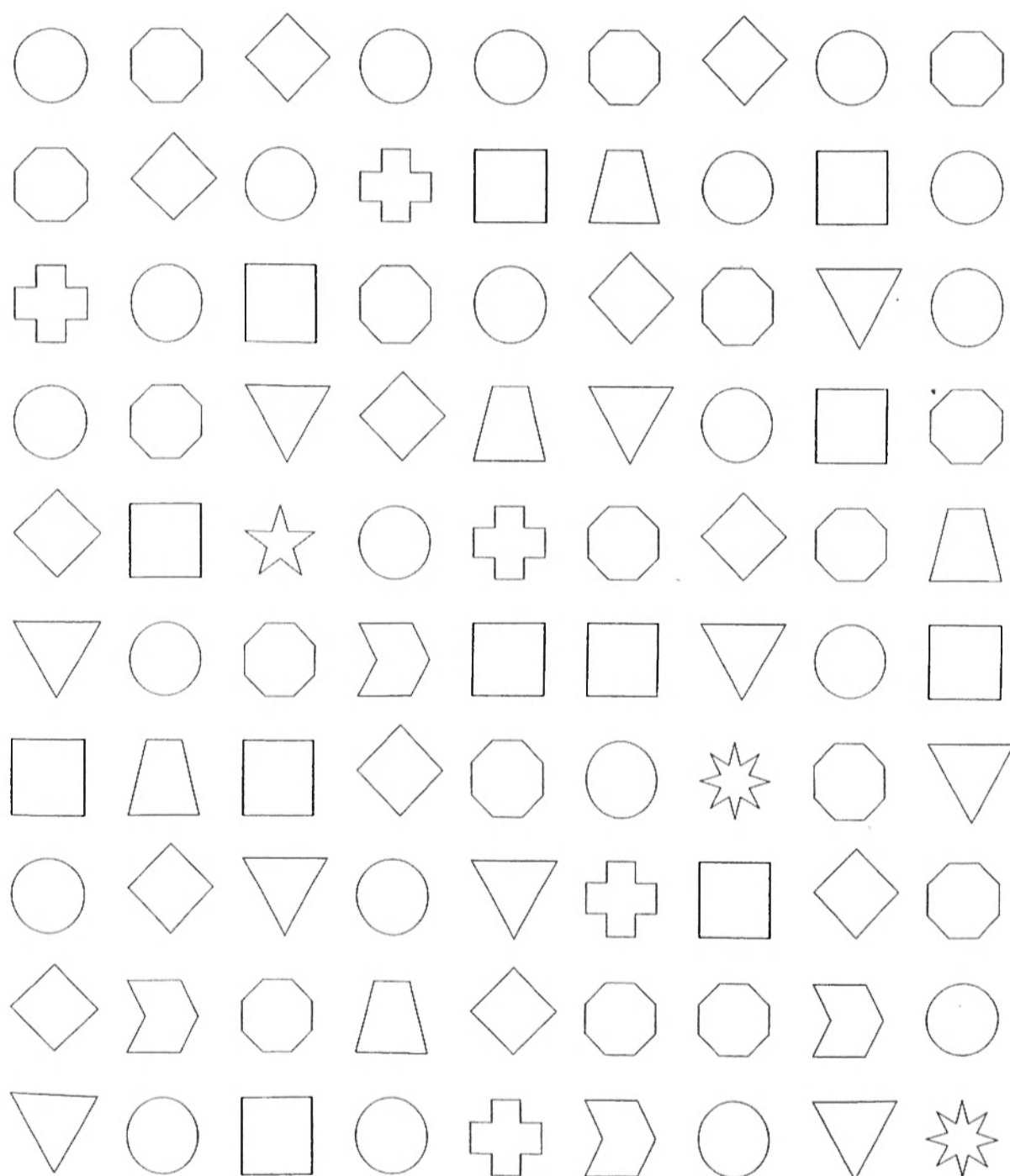
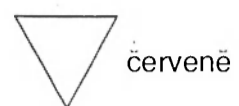
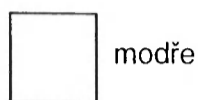
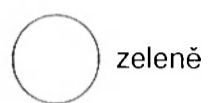
Děti udělají nejdříve body, potom je spojí.

Předkreslený obrázek vybarví; mohou ho rozstříhat a složit.

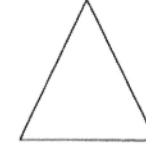
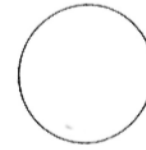
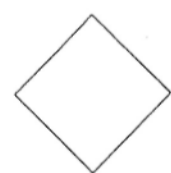
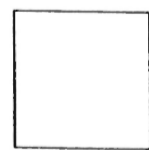
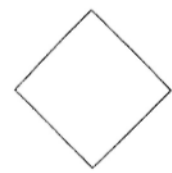
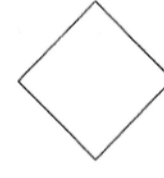
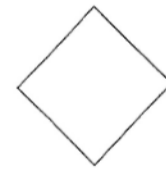
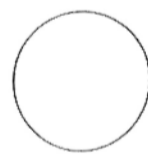
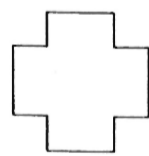
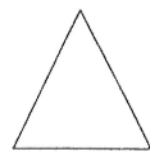
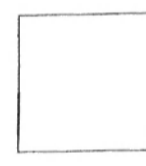
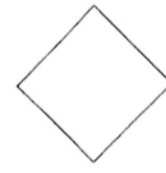
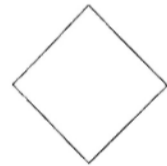
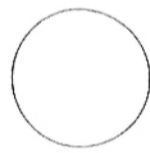
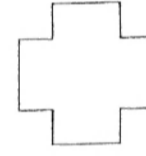
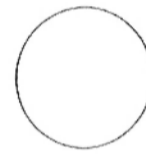
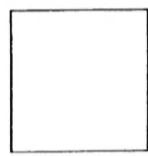
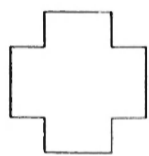
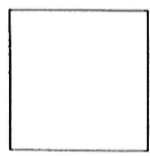
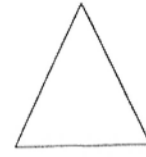
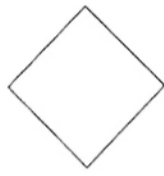
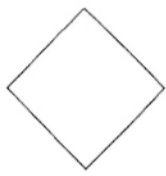
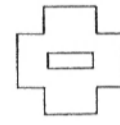
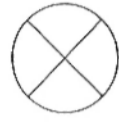
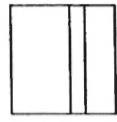
Nejlepší je ananas. Všechny vybereme a dáme do kroužku.



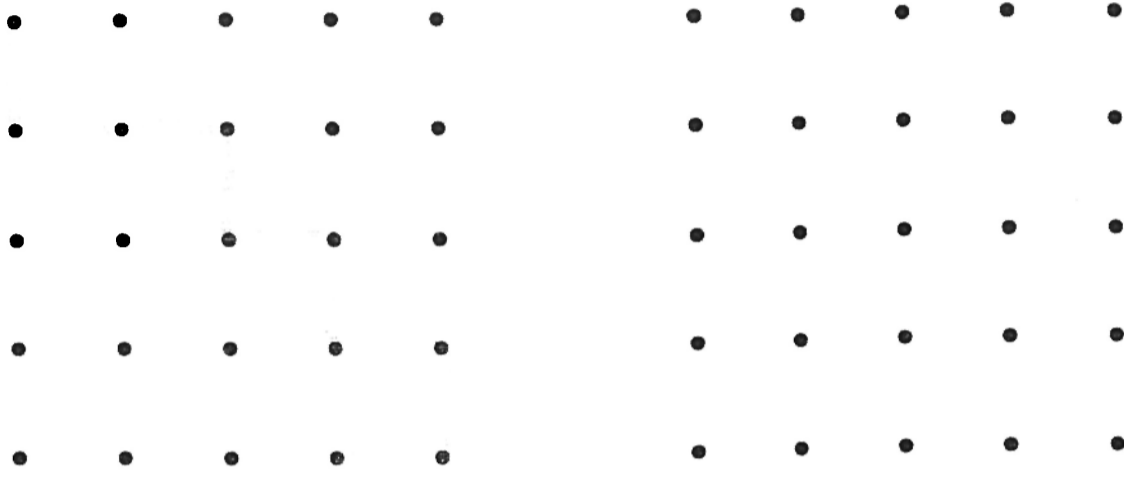
Kolečka vybarvíme zeleně, čtverce modře, trojúhelníky červeně. Postupuj popořádku, v každé řadě zleva doprava.



Doplň obrázky podle vzoru. Postupuj popořadě, zleva doprava.



Spoj tečky podle vzoru.



Najdi a přeškrtni toto písmenko: o

Až to uděláš, maminka nebo tatínek ti povídání o dvou žabácích přečte. Možná tě bude zajímat, jak to bylo dál. To si pak musíte knížku od A. Lobela: Kvak a Žbluňk jsou kamarádi půjčit v knihovně nebo koupit v obchodě.

Jednoho rána se Žbluňk posadil v posteli.

„Musím dnes udělat spoustu věcí,“ řekl si.

„Napíšu si seznam, co všechno mám udělat, abych na nic nezapomněl.“

A napsal na kus papíru:

Seznam věcí, které mám dnes udělat.

Potom napsal:

Probudit se.

„To už jsem udělal,“ uvažoval Žbluňk a přeškrtnl: Probudit se.

Potom napsal na papír další věci:

Nasnídat se.

Obléknout se.

Jít ke Kvakovi.

Jít s Kvakem na procházku.

Poobědvat.

Zdřímnout si.

Hrát s Kvakem hry.

Povečeřet.

Jít spát.

„A je to,“ řekl Žbluňk. „Teď mám celý den pěkně rozepsaný.“

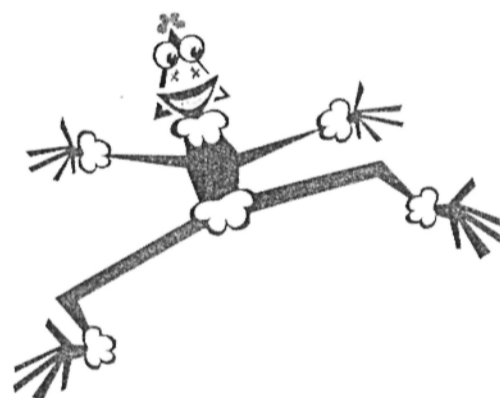
Vstal z postele a připravil si něco k jídlu. Potom přeškrtnl:

Nasnídat se.

Žbluňk vyndal ze skříně šaty a oblékl si je. Potom přeškrtnl:

Obléknout se.

Žbluňk si strčil seznam do kapsy. Otevřel dveře a vyšel ven do ranního slunce.



Řeč, slovní zásoba, komunikace

Byl jsem v ZOO

Hráči sedí v řadě nebo v kruhu a první říká: „Byl jsem v zoologické zahradě a viděl jsem tam barevné papoušky.“ Hráč sedící vedle něho celou větu zopakuje a přidá vlastní zvíře. Tak postupují i ostatní hráči a věta se tak prodlužuje. Hráč, který něco vynechá, získává trestný bod. Hru je možno zařadit i do her rozvíjející paměť.

(Z2, s. 70)

Hra na básníka

Vedoucí hry začíná slovy: „Já jsem básník. Jestli i ty jsi básník, tak řekni rým na slovo...(například svátek). A vyvolá některého z hráčů, který musí říct na dané slovo rým. Například svátek: pátek, drátek, kabátek..... Pokud hráč řekne správný rým, další slovo vyvolává on.

Před touto hrou musíme samozřejmě dětem osvětlit, co to rým je. Nejlepší je dle mého názoru uvést řadu příkladů (vlastní poznámka).

(Z2, s. 69)

Co budeš dělat?

Hráči sedí v kruhu a učitel se dětí střídavě ptá, například: „ Co budeš dělat, až budeš slonem?“ Hráč, na kterého ukáže, musí odpovědět slovesem, které začíná stejným písmenem jako zvíře, kterým má být. V našem případě: slon- slunit se. Odpověď však nemusí odpovídat skutečnosti, například žába-žvýkat.

(Z2, s. 71)

Pseudokomunikace

Hra slouží jako komunikační cvičení. Všichni sedí v kruhu, každý svému sousedovi po levici cokoli povídá (nějaký názor, příběh..). Pak každý svému partnerovi zapakuje, co slyšel. Ten kontroluje, zda naslouchající postihl smysl jeho promluvy, záměr a podtext. Nebo jeden hráč vyzvaný učitelem reprodukuje přede všemi, autor sdělení kontroluje.

(Z2, s.73)

Slovní orchestr

Stanoví se určitý námět. (například „smetiště“), první hráč slovo rytmicky opakuje. Další se přidávají se slovy, která označují předměty nebo jevy, které se k tématu vztahují (myši, papír, železo) a vyslovují je rytmicky tak, aby rytmy na sebe navazovaly a vytvářely orchestr.

(Z2, s. 76)

Čínská restaurace

Hráči vytvoří skupinky po sedmi až osmi hráčích. Každá skupinka jde do jednoho rohu místnosti, aby se vzájemně nevyrušovaly. Z každé skupiny odchází jeden za dveře. Ostatní se domluví na delším názvu nějakého pokrmu (např: vídeňská roštěná) a rozdělí si mezi sebe slova na slabiky.

Hráč se vrátí, ostatní sedí u imaginárního stolu, jedí a baví se při tom „čínsky“ (říkají své slabiky). Hráč poznává název jídla.

(Z2, s. 77)

Hra na vypravěče

Hráči sedí v kruhu, jeden hráč řekne slovo, například čepice, druhý začne vyprávět příběh o čepici, vedoucí hry (učitel) přeruší jeho vyprávění slovem „stop“, další hráč začne vyprávět na téma slova, které vyprávějící hráč vyslovil jako poslední.

(Z2, s. 77)

Rozbité předměty

Budeme potřebovat rozbité předměty (hrníček, časopis, hračka).

Hráči utvoří dvojice. Vyberou si některý z rozbitých předmětů a vymyslí si příběh schválně nebo omylem rozbité věci. Hodnotí se věrohodnost příběhu a klady a nedostatky slovního projevu hráčů.

(Z2, s. 78)

Souvislosti

Děti pracují ve dvojicích. Buď sedí nebo se procházejí po třídě. Jedno dítě říká názvy věci, které vidí kolem sebe. Druhé každý název doplní krátkým sdělením, v němž uvede nějakou souvislost s uvedeným názvem. Děti se vzájemně kontrolují.

Například:

Lavice- píšeme u ní

Hodiny- tikají, ukazují čas ručičkami

Pero- píšeme s ním na papír.

Po několika slovech si děti úlohy vymění.

Hru jsem trochu pozměnila. Původně je určena pro jedno dítě a jednoho dospělého.

(Z1, s. 12)

Na ozvěnu

Hra rozvíjí také myšlení, paměť a sluchové vnímání.

Učitel řekne slabiku. Dítě ji zopakuje a řekne celé slovo začínající vyslovenou slabikou.

Například:

MÁ-máma

TE-televize

PO-

Polička

ČE-červená

(Z1, s. 16)

Hádat se dovoleno

Při této hře je dovoleno se hádat. Nikdo nemá pravdu. Jeden řekne slovo, druhý řekne slovo protikladné. Postupně se zrychluje a zvyšuje se razance projevu. Nakonec si děti podají ruce na smír.

(Z1, s. 18)

Nakresli to

Děti pracují ve dvojicích. Jedno dítě kouká na obrázek, který si samo vybralo. Druhé dítě má papír, čistou tužku a obrázek nevidí. Dítě sledující obrázek se snaží co nejpřesněji diktovat druhému, co a kam má nakreslit, aby vznikl obrázek co nejvíce podobný původnímu. Nakonec se oba obrázky porovnají.

(Z1, s. 22)

Memory

Viz paměť.

Dárečky

Viz paměť.

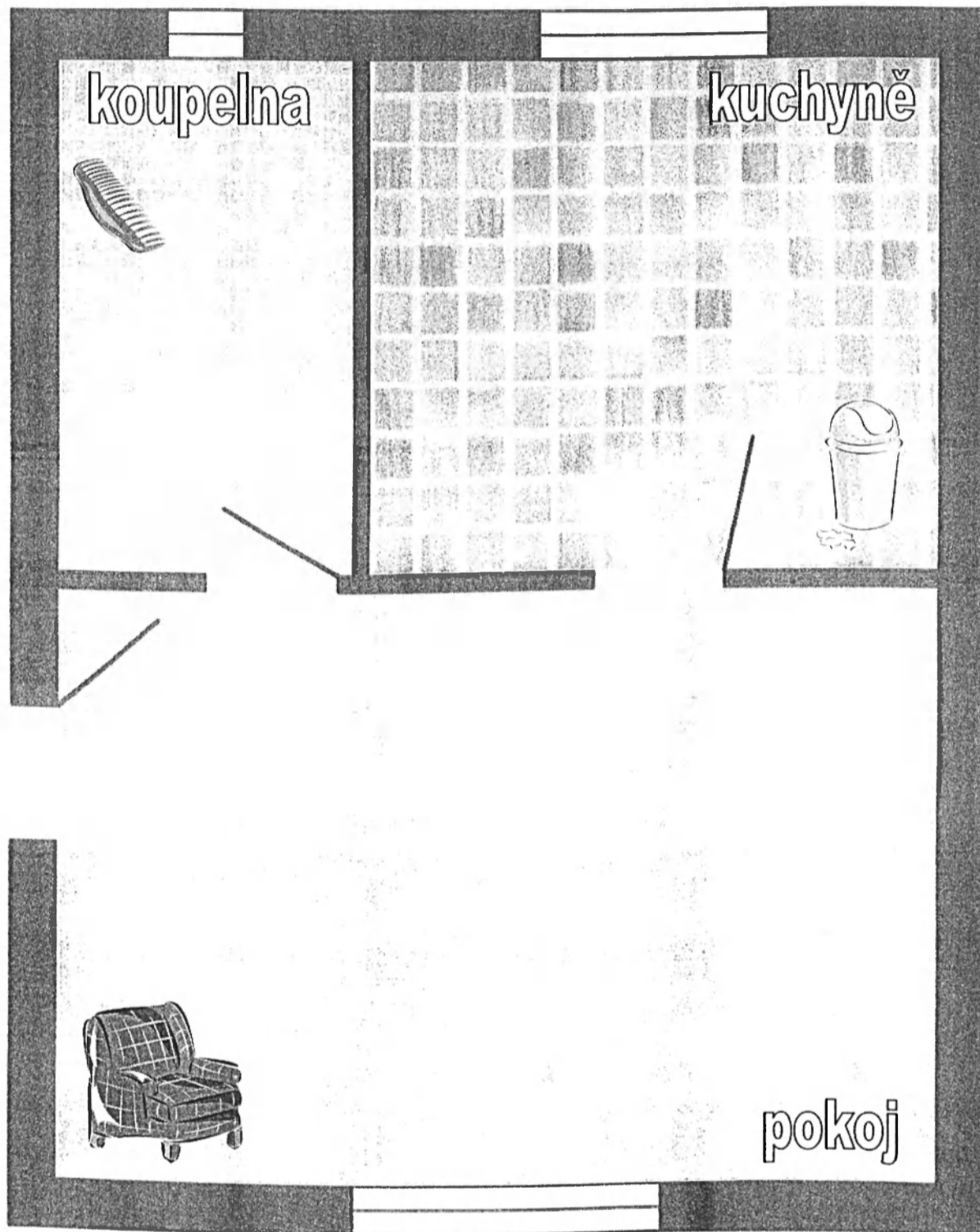
Oživé fotky

Budeme potřebovat fotografie z novin, časopisů.

Učitel vybere fotografii a klade dětem otázky, které se k ní vztahují.(Například: Jak jmenují lidé na fotografii, co říkají, kam jdou, co tam budou dělat, jaké jsou jejich záliby, ...).

(Z1, s. 35)

Právě jsme se přestěhovali. Musíme rozdělit nábytek a všechno ostatní. Co patří do koupelny, do pokoje, do kuchyně? Vymysli co nejvíc věcí. Můžeš je namalovat, vystříhat z časopisů a nalepit, nebo jen nadiktovat a máma je zapíše.



Rozstříhej obrázky, každý pojmenuj a rozděl do skupin. Co k sobě patří? I každá skupina má své jméno, třeba okurka a čínské zelí je zelenina.



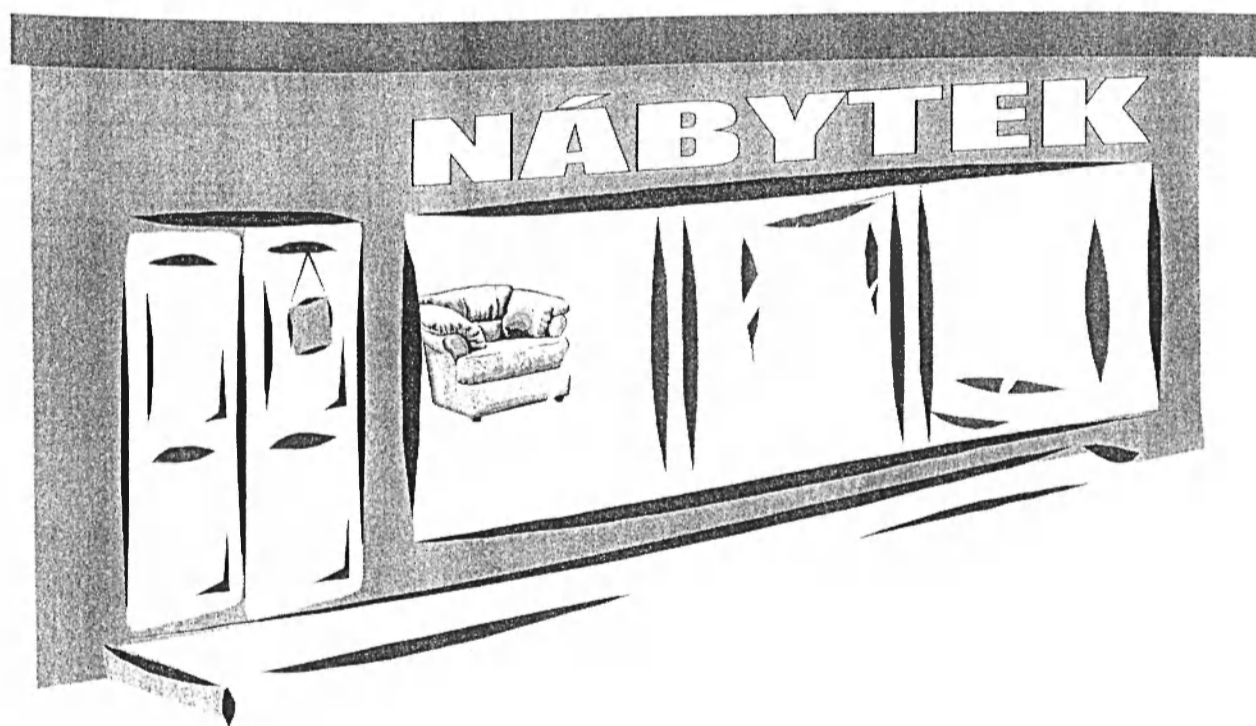
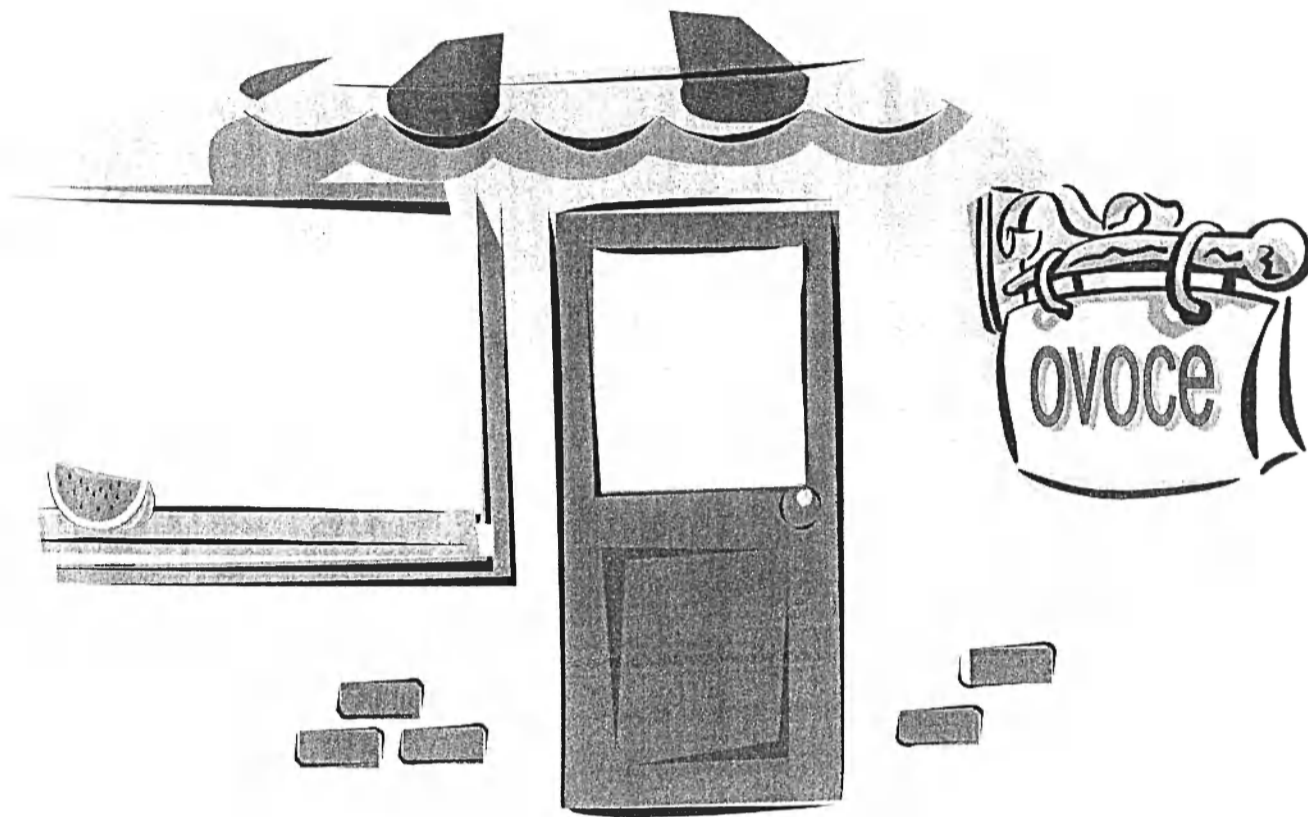
O každém obrázku řekni co nejvíc. Třeba o psu: Pes je chlupatý. Bydlí v boudě. Můžeš říct o každém, jaký je, co má rád, co dělá, kde žije, jaké má kamarády i něco dalšího. Maminka nebo tatínek tvůj krátký příběh zapíše.



O každém obrázku vymyslíme krátký příběh nebo pohádku. Střídáme se ve vyprávění, jednu větu ty, jednu tatínek nebo maminka. Pohádky dospělý zapíše.



Vyjmenuj, co všechno prodávají v obchodě s ovocem. Můžeš to nakreslit, vystříhat z časopisů a nalepit, nebo to nadiktuj mamince, ať to zapíše. A co se prodává v obchodě s nábytkem?



Jemná motorika, příprava na psaní

Na slepého pokladníka

Potřebujeme mince různých hodnot, stopky.

Na stůl položíme mince, úkolem hráčů je se zavázanýma očima vybrat a na hromádku vybrat mince stejné hodnoty komu se to podaří v nejkratším čase, vyhrává.

(Z2, s. 80)

Kdo je rychlejší

Do každé dvojice potřebujeme provázky.

Učitel udělá na provázku deset uzlíků a dvojice mohou začít soutěžit. Úkolem je rozvázat uzlíky v co nejkratším čase. Vítězí nejzručnější pár.

(Z2, s. 80)

Náhrdelník

Budeme potřebovat barevné těstoviny, šípky, korálky, reznou nit. Tupou jehlu na navlékání, tácek.

Na provázek v délce náhrdelníku navážeme pevně první tvar. Další tvary se pak nevyvléknou. Nad větším táckem děti navlékají různé tvary. Oba konce sváží dohromady. Náhrdelník můžeme dát do ozdobné krabičky a převázat.

(Z5, s.113)

Práce s těstem

Na přípravu těsta potřebujeme dva hrnky soli, hrnek vody, hrnek škrobu.

Vařte hrnek vody se solí 4-5 minut. Odstraňte ze sporáku. Přidejte škrob a zbytek vody. Míchejte, dokud směs nezhoustne. Skladujte v igelitovém pytlí nebo v uzavřené nádobě.

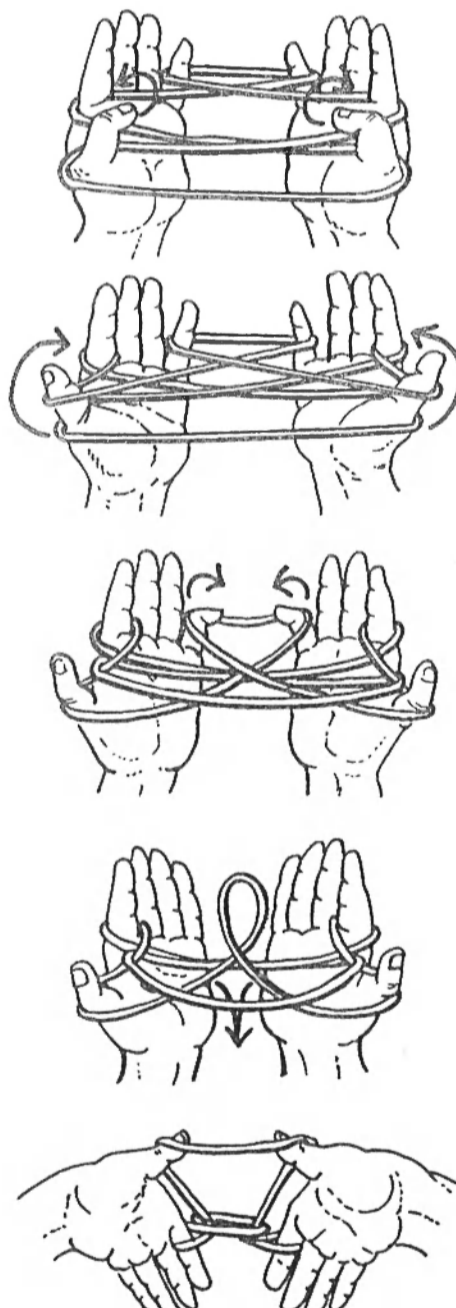
Z těsta mohou děti modelovat pečivo, figurky, všemožné tvary, později mohou modelovat i písmena k vystavení.

(Z5, s. 114)

■ Zahrajte si přetahování provázku. Můžete udělat „Mrkající oko“ nebo „Šálek a podšálek“ (viz ilustrace).

Přetahování provázku

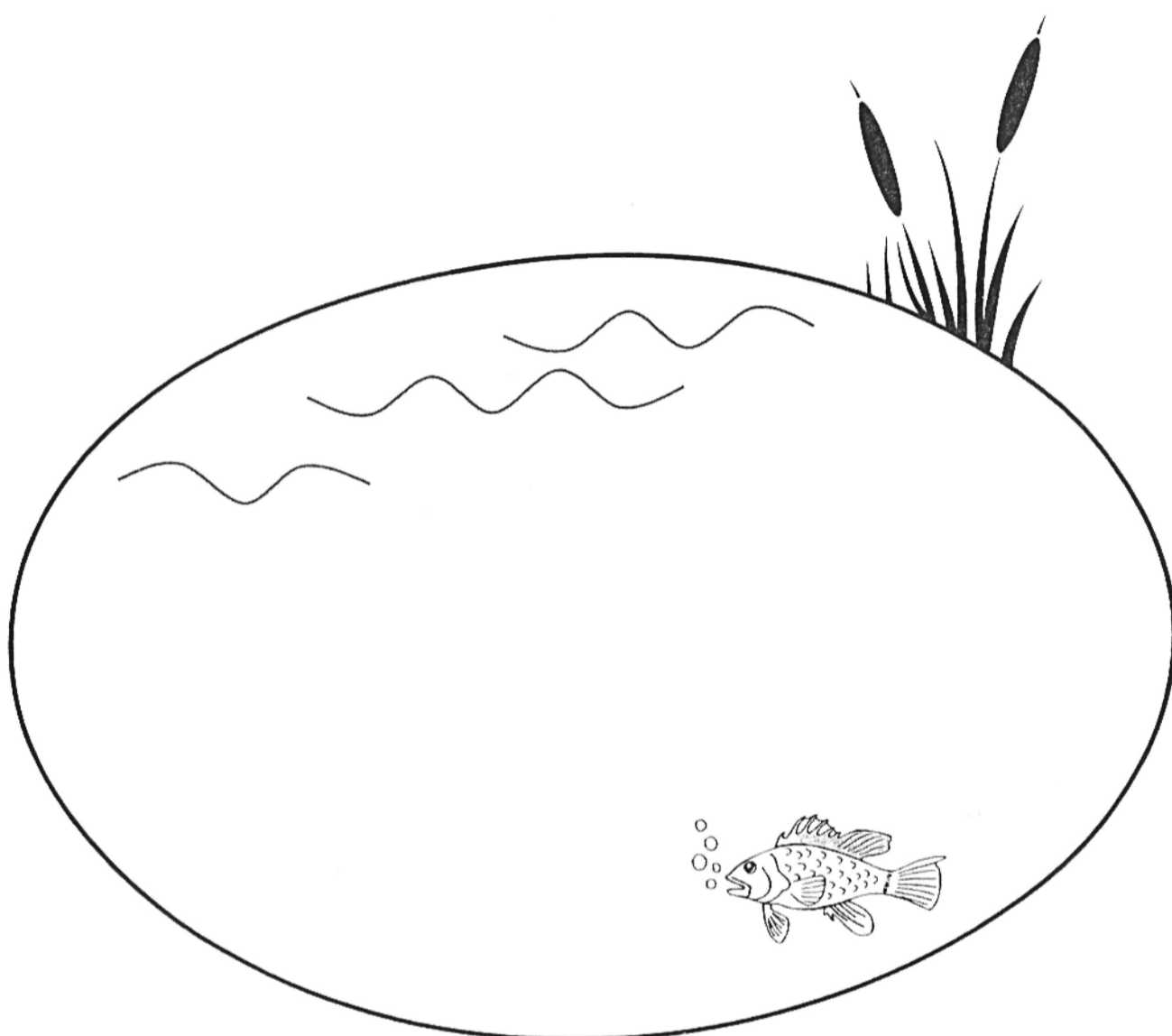
(Z5, s. 116)



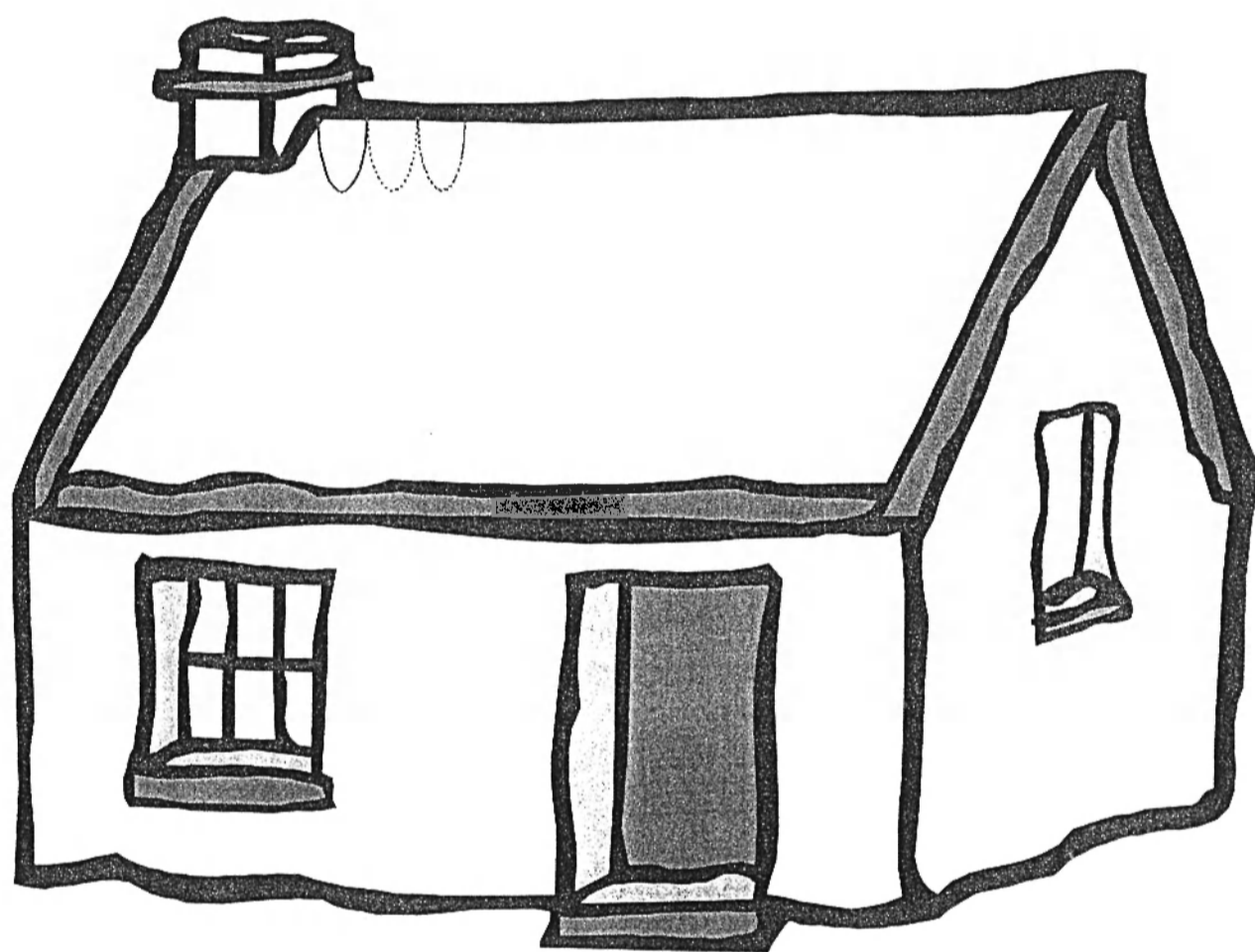
Velbloud je schovaný v písečné bouři. Měkkou tužkou ťukáme do papíru, děláme tečky – zrnka písku.

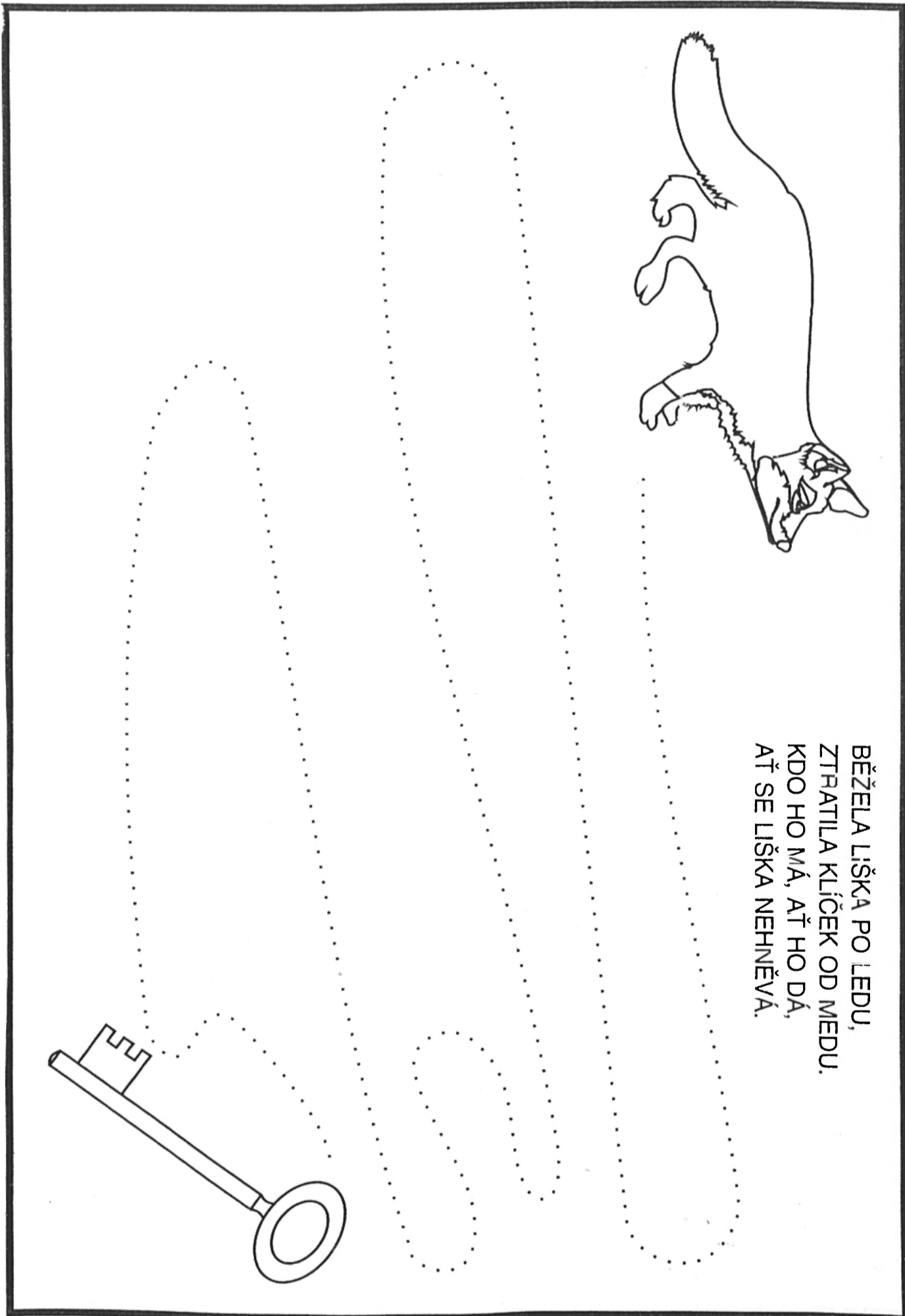


Rybám vypustili rybník. Namaluj vlnky, aby mohly ryby zase plavat. Okolo můžeš namalovat trávu.



Chybí střecha, domaluj tašky.





BĚŽELA LIŠKA PO LEDU,
ZTRATILA KLÍČEK OD MEDU.
KDO HO MÁ, AŤ HO DÁ,
AŤ SE LIŠKA NEHNĚVÁ.

Cíl: uvolňování ruky pro psaní;
nácvič stříhání;
vybarvování.

Pomůcky: tužky;
pastelky;
nůžky.

Dítě spojuje tečky: od lišky ke klíči - podle naznačení.
Má procvičit nácvič pozvolné nepřetržité čáry.
Dbáme na držení tužky a na tlak vyvíjený na tužku.
Čáru může dítě dělat za sebou několika barvami.

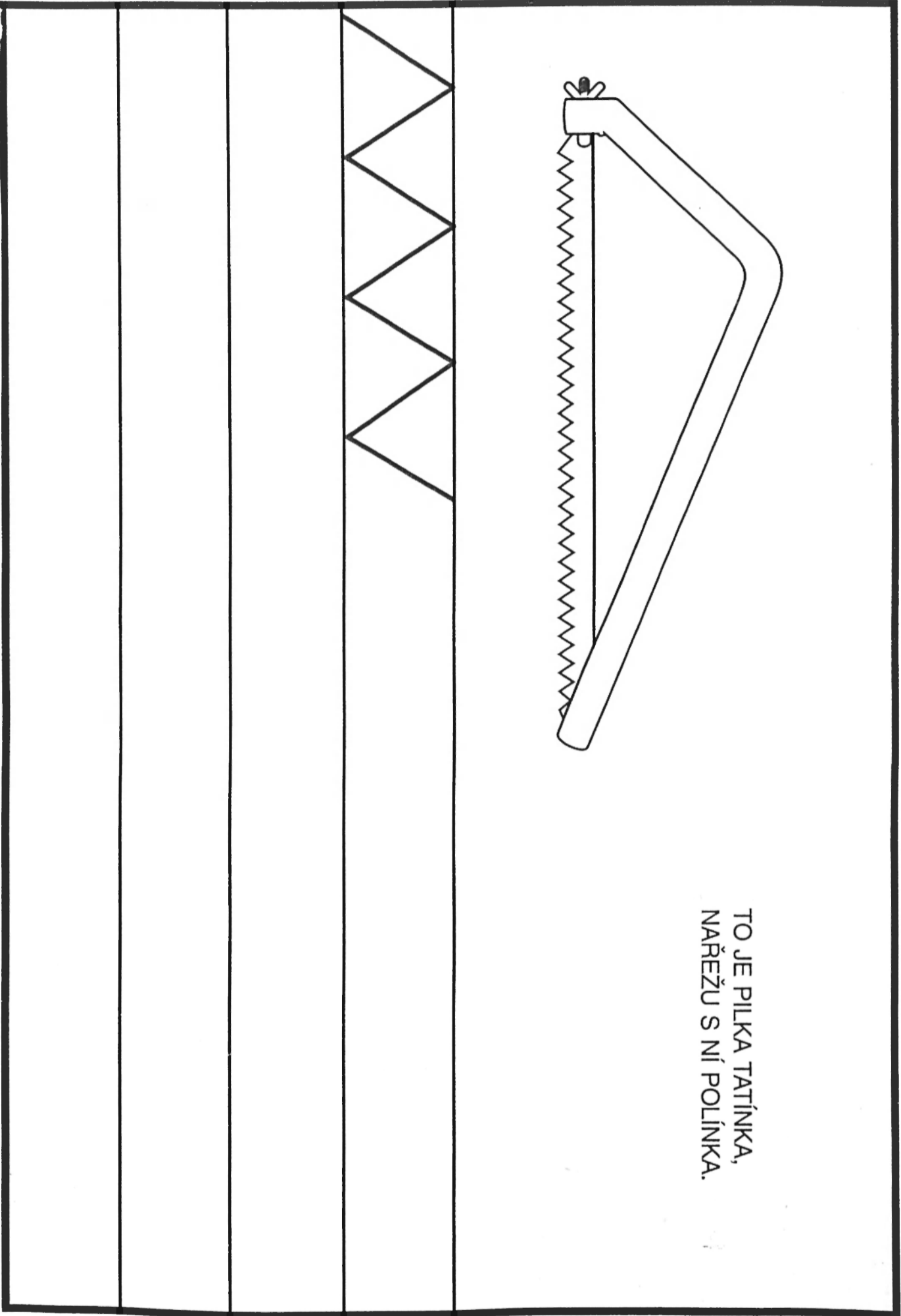
ZAZPÍVALA VLAŠTOVIČKA, ŽE JE KONEC LÉTA,
ODLETĚLA ZA SLUNÍČKEM DO ŠIRŠHO SVĚTA.



Cíl: uvoľňování ruky pro psaní;
nácvič stříhání;
vybarvování.

Pomůcky: tužky;
pastelky;
nůžky.

Spodní oblouk znázorňuje hnízdo vlaštovky. Nejdříve kreslíme větší oblouky ve větších linkách, potom oblouky menší.



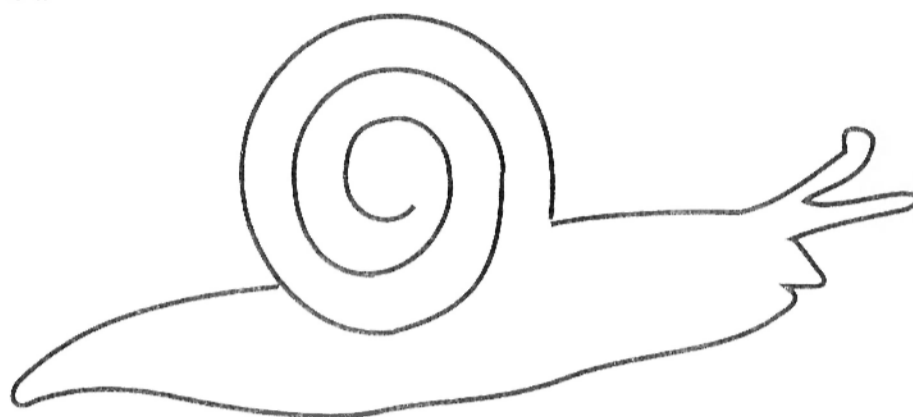
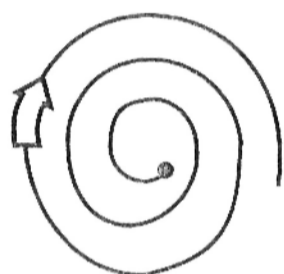
TO JE PILKA TATÍNKA,
NAŘEŽU S NÍ POLÍNKA.

Cíl: uvolňování ruky pro psaní;
nácvik stříhání;
vybarvování.

Pomůcky: tužky;
pastelky;
nůžky.

Lomená čára se používá v prvních třídách jako tzv. diagnostický test, který částečně napoví, jak je dítě připraveno k zvládnutí psacích prvků.

KRESLÍM, KRESLÍM ŠNEČKA
PĚKNĚ DOKOLEČKA.



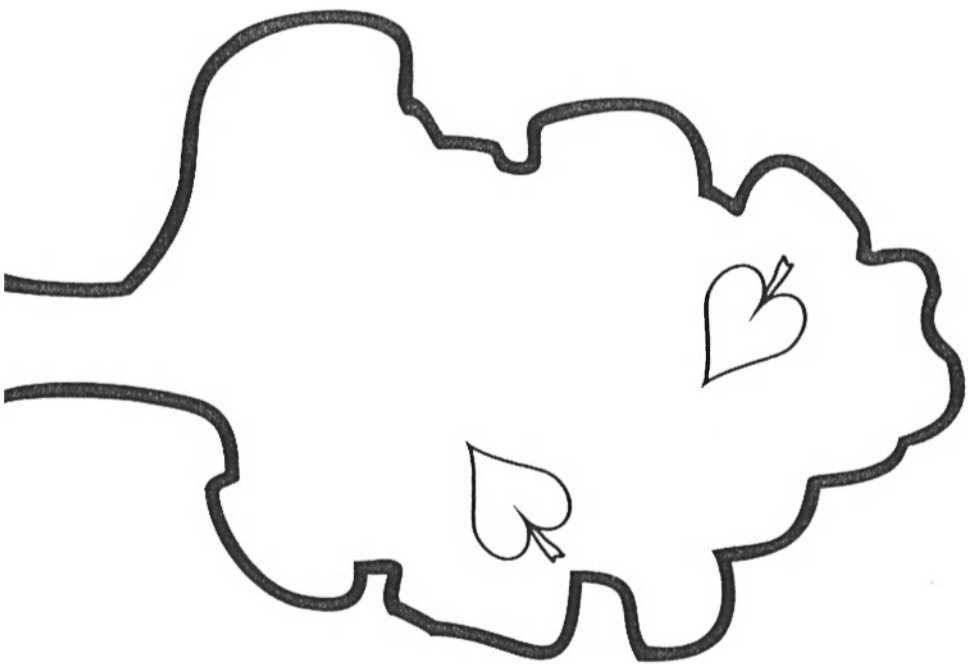
Cíl: uvolňování ruky pro psaní;
nácvik stříhání;
vybarvování.

Pomůcky: tužky;
pastelky;
nůžky.

Nácvik otevřeného kruhu - šneka, klubka.

Nejdříve si děti nacvičí prvek na předkresleném obrázku, šnekovi, potom samy kreslí "šnečky" různých velikostí.

STOPKU ŠIKMO, KRÁTCE DOLŮ,
JEŠTĚ BŘIŠKO MALIČKO.
DR. JHOU STRANU KRESLI STEJNĚ
A MÁŠ LIST JAK SRDIČKO.



Cíl: uvolňování ruky pro psaní;
nácvik stříhání;
vybarvování.

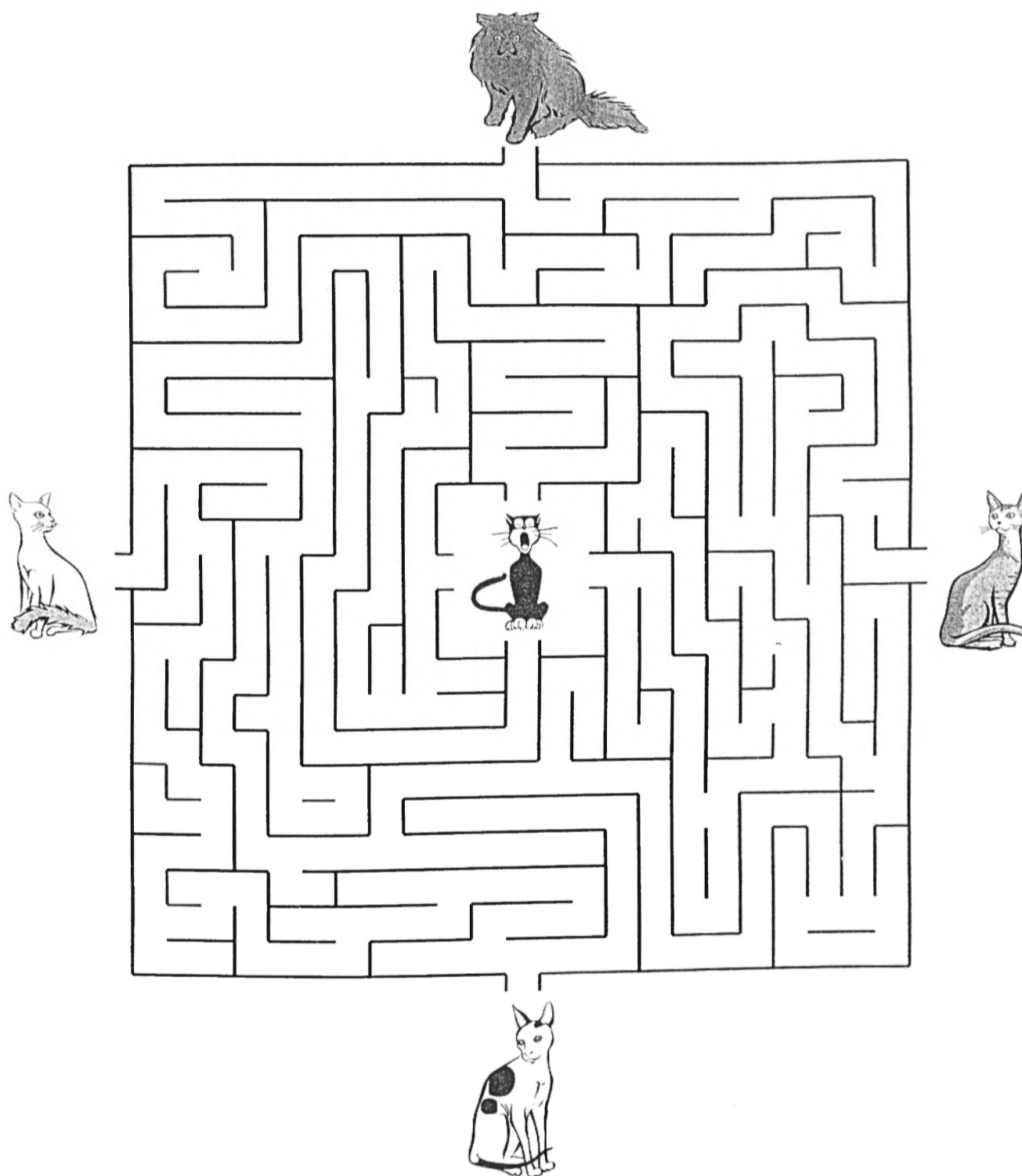
Pomůcky: tužky;
pastelky;
nůžky.

Tvar srdcovky je nejnáročnějším prvkem.

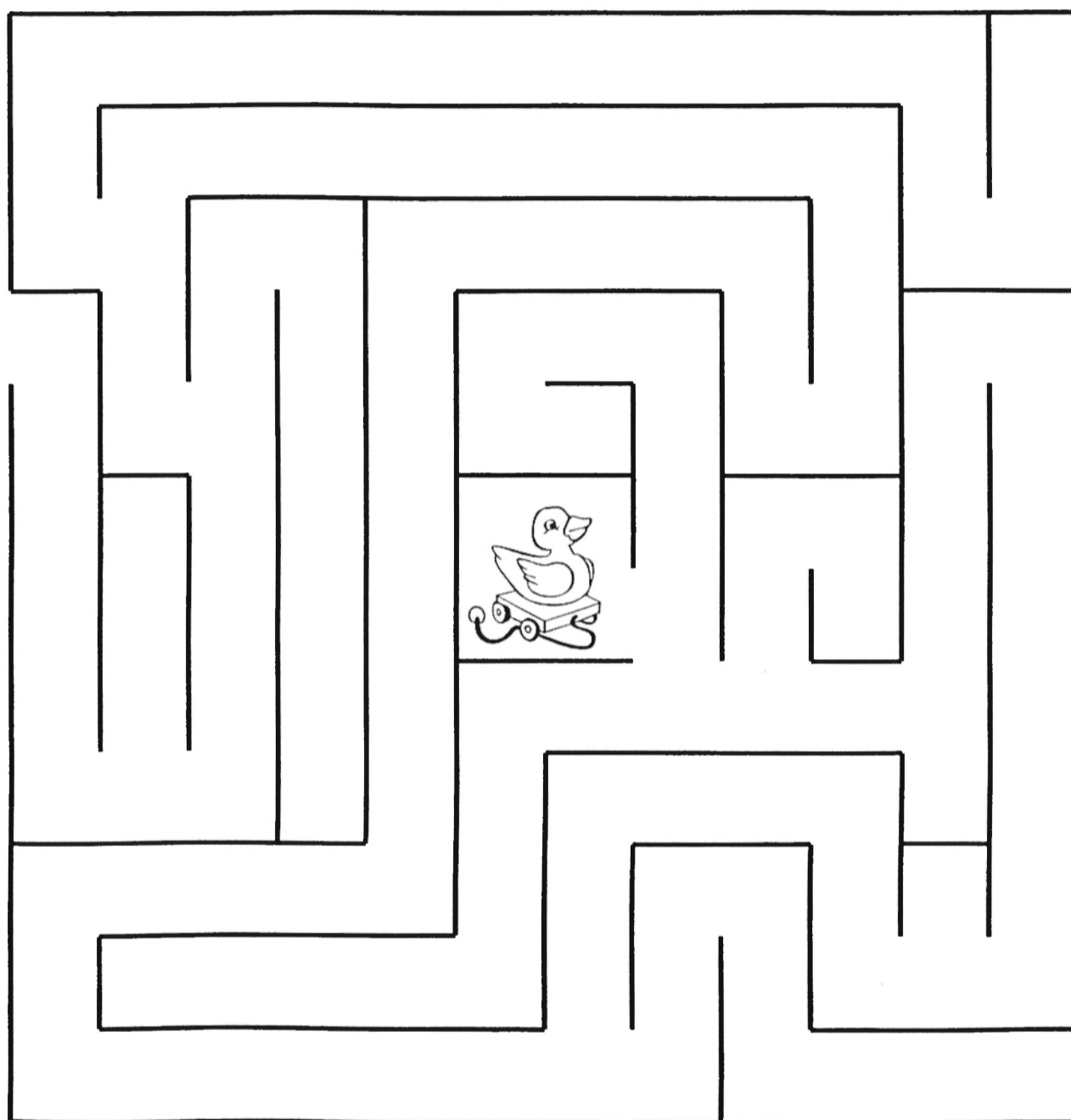
Snažíme se postupovat podle návodné básničky.

Podle schopností může dítě kreslit jen polovinu lístku, s druhou - zrcadlovou mu pomůžeme.

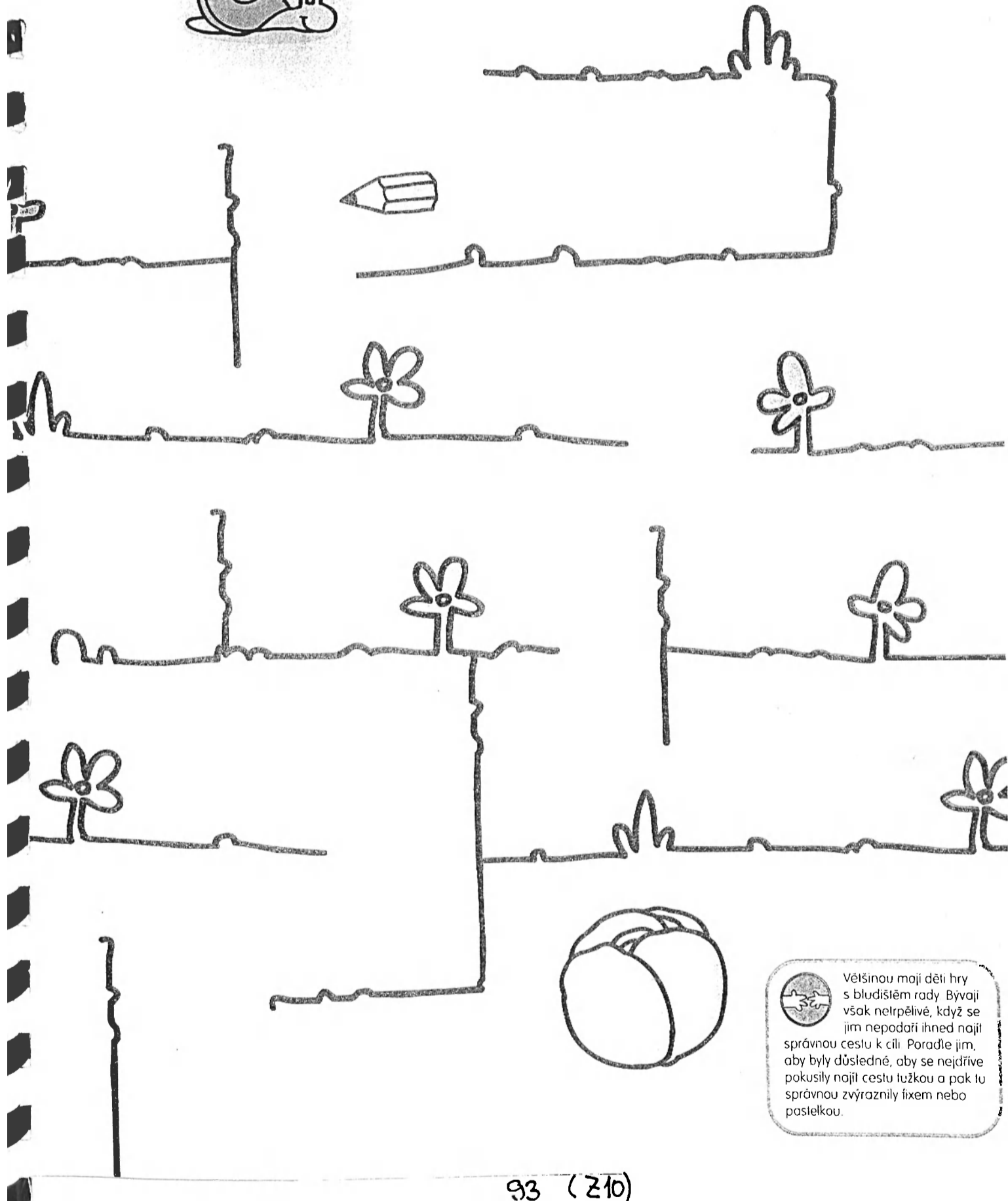
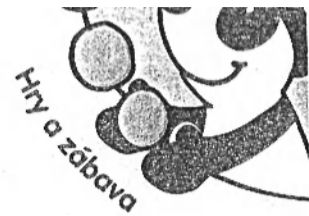
Kočka uprostřed volá na svoji kamarádku. Najde ji?



Najdeme kačence cestu ven.



Přilep samolepku se šnekem.
Pomoz šnekovi najít cestu do zelí.



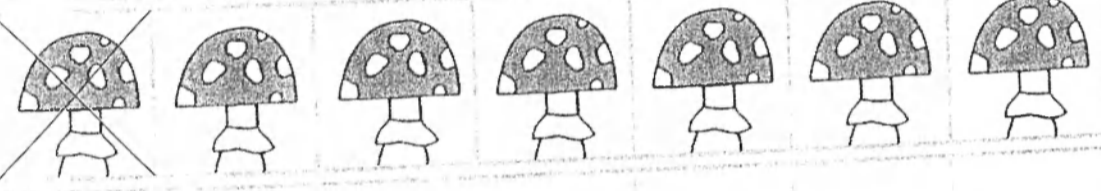
Většinou mají děti hry s bludištěm rady. Bývají však netrpělivé, když se jim nepodaří ihned najít správnou cestu k cíli. Poradte jim, aby byly důsledné, aby se nejdříve pokusily najít cestu tužkou a pak tu správnou zvýraznily fixem nebo pastelkou.



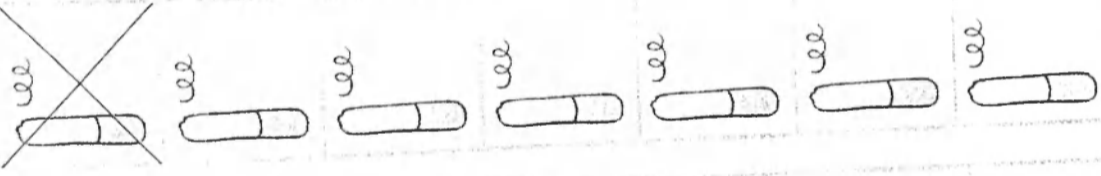
ŠKOLIČKA PSANÍ

--	--	--	--	--	--	--

Nesmí se jíst!

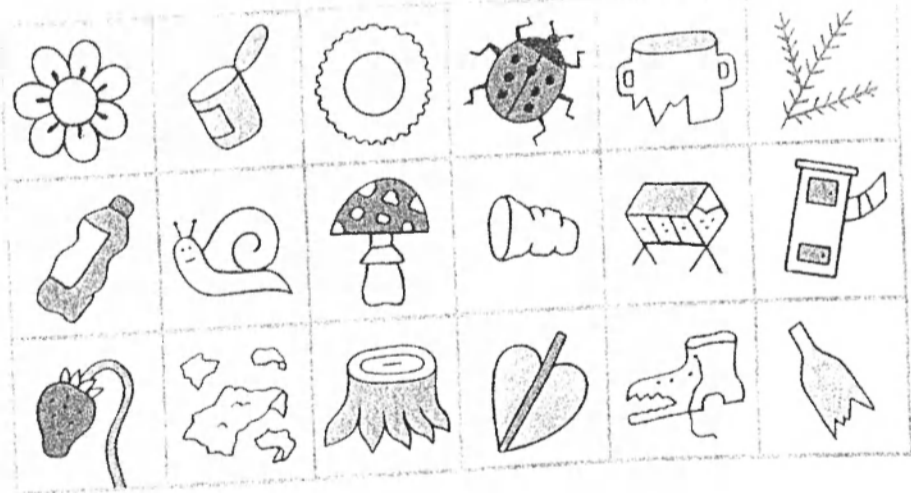


Škodí zdraví!

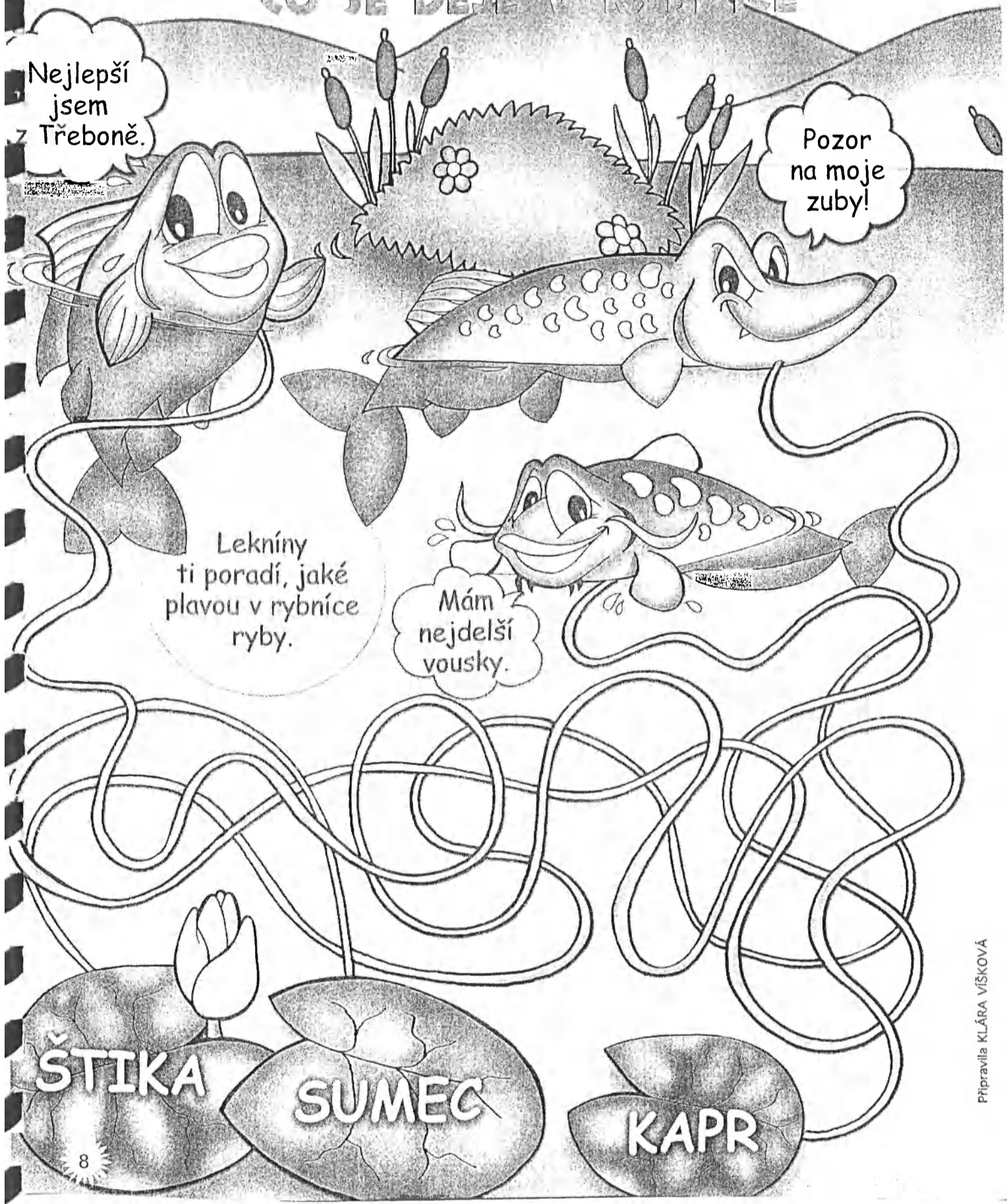


Obtáhni pečlivě přerušované čáry a pak dopiš celý řádek.

Škrtni, co nepatří do přírody.



CO SE DĚJE V RYBNÍCE



Nejlepší
jsem
z Třeboně.

Pozor
na moje
zuby!

Lekniny
ti poradí, jaké
plavou v rybníce
ryby.

Mám
nejdelší
vousky.

ŠTIKA

SUMEC

KAPR

Připravila KLÁRA VIŠKOVÁ

Metodické pokyny pro práci s pracovním listem „Šmoulové“

1) Rozdíly na obrázcích

Děti dostanou za úkol prohlédnout si dva na první pohled totožné obrázky. Zeptáme se, zda jsou úplně stejné.

Barevnou fixou označují do obrázků rozdíly. Je jich celkem pět – plod rákosu, chybějící palec Šmoulinky na levé ruce, chybějící kapičkový otvor Šmoulinčiných šatů, šmoulimu miminu chybí nos a knoflík na dupačkách.

Reflexe práce s dětmi: Pro kontrolu je důležité, aby děti uměly rozdíly slovně popsat.

Cvičení je zaměřené na zrakové vnímání. Děti jsou u těchto cvičení velmi šikovné a rychlé, zpravidla všechny rozdíly objeví.

2) Vybarvení obrázku

Zvláště dívky ocení tento úkol na procvičení jemné motoriky.

Reflexe práce s dětmi: Ne všechny děti znaly Šmouly. Proto je dobré si popovídat, kdo Šmoulové jsou, kde žijí a pro tento úkol to zásadní - jak vypadají. Modrá barva je pro Šmouly charakteristická. Mají také typické oblečení. Kromě Tatky Šmouly nosí bílé šaty.

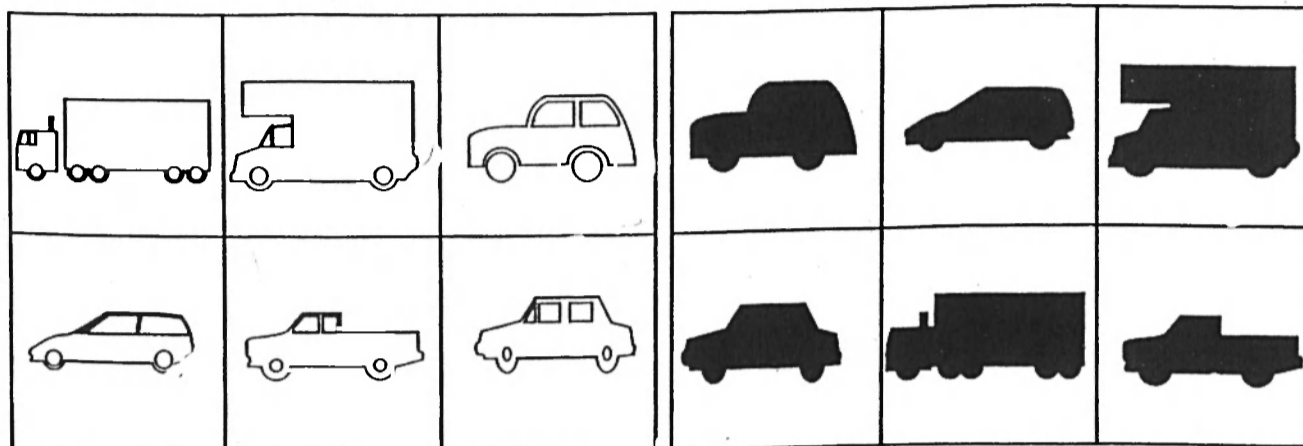
3) Skládanka

Děti si prohlédnou důkladně obrázek koupajícího se Šmouly, aby si ho dobře zapamatovaly. Poté ho rozstříhají podle naznačených čar a opětovně složí. Zbude-li ještě čas, mohou obrázek nalepit na zadní stranu pracovního listu.

Reflexe práce s dětmi: Některým dělalo potíže obrázek rozstříhat. Jeho složení vcelku nečinilo dětem potíže. Obtížné se ukázalo být obrázek nalepit. Děti nalepily jeden díl a po chvíli zjistily, že se jim celý obrázek na papír nevejde. Paní učitelka jim může pomoci tím, že ukáže, kam nalepit a jak například levý horní roh.

Autíčko

Přiřaďte k sobě autíčko a jeho stín.



Popiš co nejpodrobněji obrázek. Použij při tom slova vepředu, vzadu, vpravo, vlevo, dole, nahore, před, za.



Metodické pokyny k pracovnímu listu „Autíčko“

1. V prvním úkolu vyhledávají a spojují děti autíčko s jeho stínem. (Zmenšeno ze Z7)

Pro přehlednost je lepší, je-li každý pár označen jinou barvou.

Reflexe práce s dětmi: Úkol nedělal většině dětí problém.

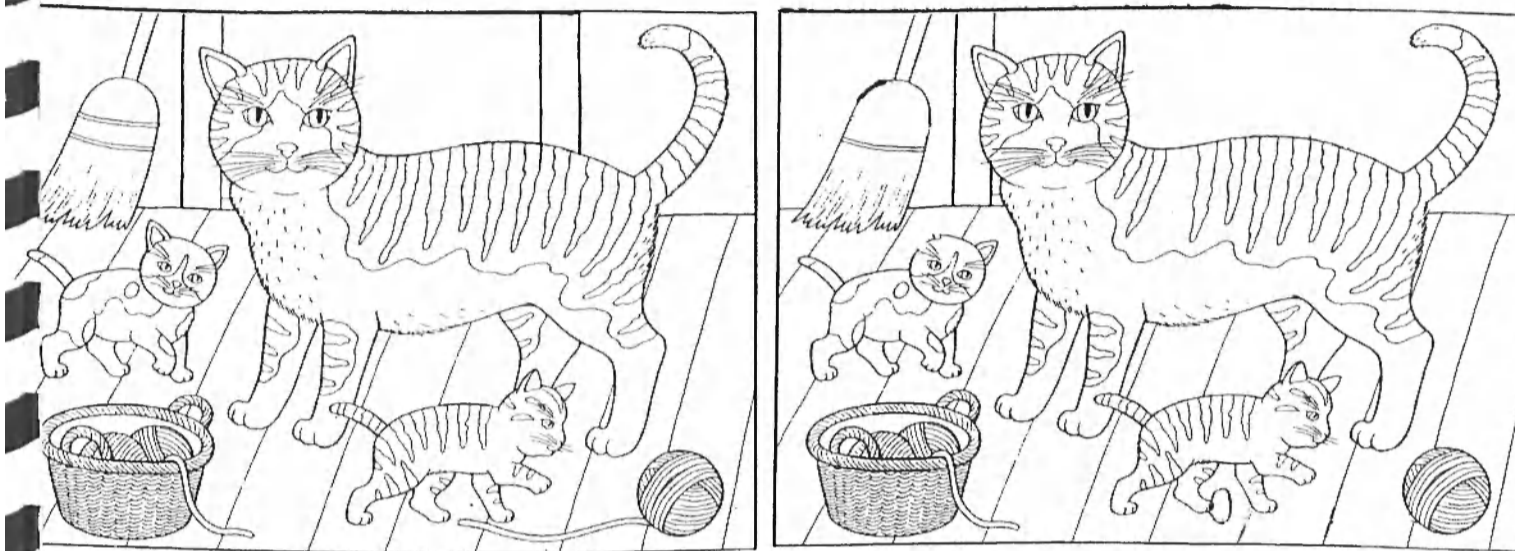
2. V druhé polovině pracovního listu je obrázek s domečkem, silnicí, rostlinami a autíčky.

Děti se snaží co nejpřesněji obrázek popsat pomocí slov vepředu, vzadu, vpravo, vlevo, dole, nahoře, před, za. Rychlejší děti si mohou obrázek vybarvit.

Reflexe práce s dětmi: Pro děti bylo těžké popsat obrázek. Pletly si pravou a levou stranu, zvláště těžké byly kombinace jako vpravo dole. Pro zapamatování slov, která mají děti používat je vhodné si je ukázat na vlastním těle. (Děti ukazují pažemi doleva, doprava, vpřed, vzat, dolů, nahoru,..). děti seděly v kroužku. Tento úkol je vhodnější provádět s menší skupinkou dětí, v popisování se žáci střídají.

Kočka

Prohlédni si obrázky koček. Označ rozdíly mezi nimi.



Pokus se zapamatovat obrázky sucharů.



Do rámečku zakresli chybějící suchar.



Každé 2 stejné suchary vybarvi stejnou barvou.



Domaluj kocourovi vousy.

Metodické pokyny k pracovnímu listu „Kočička“

Před rozděním pracovního listu přehneme papír na vyznačeném místě a pokládáme na lavici polovinou s nadpisem nahoru.

1. Děti si prohlédnou dva podobné obrázky. (Zmenšeny z omalovánek Domáci zvířata, Písek: Jiří Models a.s.) Je na nich pět nesrovnalostí: koťátku vlevo chybí ouško, na smetáku chybí jeden provázek, velké kočce chybí na hřbetu pruh, za ní chybí sloupek, klubičku na podlaze chybí rozmotaná část. děti rozdíly označí a měly by být schopny je i ústně popsat.

Reflexe práce s dětmi: Většina dětí bez problému označila všechny rozdíly.

2. U druhého úkolu je pět tvarů kočičích sucharů. Děti mají jednu minutu, aby si je zapamatovaly. Poté pracovní list otočí.

3. Na druhé straně jsou pouze čtyři suchary. Ty jsou v jiném pořadí. Děti zakreslí chybějící suchar do rámečku.

Reflexe práce s dětmi: děti v tomto věku mají dobrou paměť, proto většina úkol splnila.

4. Dva suchary stejného tvaru děti vybarví stejnou barvou.
5. Na procvičení jemné motoriky nakreslí kocourovi vousy. Čáry by měly být vedené jedním tahem, nepřerušované

Reflexe práce s dětmi: Až na výjimky děti vedly čáry jedním tahem.

Z pohádky do pohádky

Přiřaď k sobě pohádkové postavičky . Pár vytvoří vždy dvě postavičky ze stejné pohádky.
Například pejsek a kočička, Ferda mravenec a Beruška, Bob a Bobek... Dokážeš postavičky pojmenovat?



Metodické pokyny k pracovnímu listu „Z pohádky do pohádky“

1. Děti mají k sobě přiřazovat postavy z večerníčků. Každá pohádka je zastoupena dvěma postavami – Kája a Štěpánek, Mája a Vilík, Ája a Maxipes Fík, Štaflík a Štafetka, Malá čarodějnice a havran, Krteček a zajíc, Křemílek a Vochoomůrka. Po nalezení páru spojí děti postavičky pastelkami. Každý pár má jinou barvu. (Obrázky zmenšeny z omalovánek (Smetana, Z.: Omalovánky. Praha: Akim 2004 , Včelka Mája. Junior, Šalamoun , J.:Maxipes Fík. Pardubice: Apolo 2004. Miler, Z. : Krtek a potopa. Praha: Akim 2005, Marešová , V. : Kát'a a Škubánek, Pardubice: Apolo 2004)

Reflexe práce s dětmi: Většina postaviček byla dětem známá. Problém činily jen Ája a Kát'a. Některé děti je zaměňovaly.

2. V řadě Medvídků Pú je jeden, který se od ostatních liší. Děti ho najdou a zakroužkují.

Reflexe práce s dětmi: zde děti uspěly bez obtíží.

3. U obrázků Brouka Pytlíka hledají a označí děti naopak dva stejné obrázky.

Reflexe práce s dětmi: tento úkol byl pro děti obtížný. Často spojovaly dva odlišné obrázky a navíc přes četné opakování úkolu měly některé děti problémy s pochopením zadání.

4. Posledním úkolem pracovního listu je , aby děti ztvárnily svou oblíbenou pohádkovou postavu.

Reflexe práce s dětmi: Většina dětí přijala tento úkol s nadšením. Některé děti se nespokojily s jednou postavou, nakreslily jich více. Většina dětí postavy vybarvila, někteří jedinci se omezili na černou kresbu.

Průzkum

Abych zjistila, má-li pro učitele význam materiál, který jsem zamýšlela sestavit, provedla jsem průzkum. Použila jsem k tomu dotazník, i jsem osobně s některými elementaristkami hovořila.

Zaměřila jsem se na oblasti, které dělají dětem potíže. Dále mě zajímalo, jaké materiály učitelky při své práci využívají a zda jsou spokojeny s nabídkou, ...

Z mého průzkumu vyplývají tyto skutečnosti:

1. ***Děti mají potíže v těchto oblastech*** (řazeno od nejobtížnější podle učitelů):

- Pozornost (označena 73,34% učitelek)
- Jemná motorika, komunikační dovednosti (66,67%)
- Prostorová orientace (60%)
- Sluchové vnímání (46,67%)
- Představivost, zrakové vnímání (6,67%)

2. Pro svou práci využívají učitelky prvních tříd tyto ***materiály a pomůcky***:

- Živá abeceda (nejvíce uváděn Alter)
- Pracovní sešit k živé abecedě (také Alter)
- Uvolňovací cviky (různá vydavatelství)
- Slabikáře
- Barevná čeština
- Pracovní sešit pro první třídu (Fragment)
- Šimonovy pracovní listy (6, 7)
- Veselá písmenka (Fortuna)
- Hurá do abecedy (Dialog)
- Písmenkové pohádky (Pansofia)
- Dětské časopisy, například: Pastelka, Sluníčko, Měď a Pusík
- Materiály pro děti se SPU (Tobiáš)
- Učební systém LOGICO PICCOLO (Mutabene)
- Cestička do školy
- Pracovní sešit pro prvňáky (Horník, L.)

- Pomůcky: písmena, obrázky, krychličky s písmeny, obrázkovou abecedu, magnetickou tabuli s písmeny, vlastní poznámky

Záměrně jsem zvolila pro mnou sestavený materiál materiály, které učitelky nepoužívají.

3. 80% učitelek je *spokojeno s kvalitou a množstvím nabídky trhu v oblasti přípravy na čtení a psaní.*

4. 100% učitelek připravuje pro žáky *vlastní pracovní listy.*

5. Při výběru materiálu se řídí těmito *kritérii*:

- Různorodost činností
- Věková přiměřenost
- Estetický vzhled
- Pestrost
- Větší formát materiálu i písmen
- Komplexnost (procvičení většího množství oblastí)
- Zábavné metody práce
- Přehlednost, jednoduchá orientace
- Jednoduchost, srozumitelnost
- Návaznost na MŠ
- Efektivnost
- Hezké obrázky ve větším množství
- Možnost vybarvování, stříhání, lepení, dotváření
- Možnost materiál kopírovat
- Vtipná motivace úkolů
- Různorodá činnost
- Odstupňovaná náročnost, včetně obtížnějších úkolů pro bystré děti
- Barevnost
- Názornost

Kritérii je celá řada. Naše učitele neuspokojí „jen tak něco“. Vyhovět tolika kritériím není jistě snadné.

6. 100% učitelek by uvítalo **komplexní materiál** obsahující hry i pracovní listy v jednom.

7. 80% učitelek **žádný takový materiál nezná**.

Hodnocení didaktického materiálu učiteli

Didaktický materiál, který jsem sestavila, jsem dala pěti učitelkám základních škol na počátku září, tedy na počátku přípravného období na čtení a psaní. Požádala jsem je, aby ho ověřily, aby s dětmi realizovaly některé pracovní listy a hry, které se jim budou při práci hodit.

Prou prosbu přijaly vcelku vstřícně. Motivací jim bylo i to, že si celý didaktický materiál mohly ponechat a využít ho i v následujících letech.

Po uplynutí přípravného období na čtení psaní zpracovaly paní učitelky hodnocení na ^upříkladě mnou vypracovaném hodnotícím listu. Některé paní učitelky se vyjadřovaly i ke konkrétním hrám a pracovním listům.

Paní učitelky hodnotily didaktický materiál takto:

1. 80% učitelek hodnotilo **rozsah materiálu** jako dostatečný, 20% jako příliš rozsáhlý.
Zde považuji za nutné zdůraznit, že soubor je zásobníkem pro výběr. Neočekává se, že ho učitel zcela vyčerpá. Míra jeho využití záleží na kantorovi i na třídě, se kterou pracuje.
2. **Formulaci zadání úkolů** hodnotilo 80% dotázaných jako zřetelnou, jasnou, jednoznačnou. 20% uvedlo, že je místy nejasná.
Formulace byly přejaty ve většině z originálu zadání jednotlivých zdrojů.
3. U třetí otázky měly paní učitelky doplnit větu, zda jsou (nejsou) **spokojeny s výběrem cvičení a proč**. 100% odpovědělo, že je s výběrem cvičení spokojeno. Důvody byly následující:
 - Výběr je pestrý.
 - Zaměřený na různé oblasti rozvoje dovedností potřebné pro čtení, psaní.
 - Umožňují zadat práci navíc pro rychlejší žáky.

4. 100% vyhovovalo **grafické zpracování** didaktického materiálu. Nedostatkem se ukázalo snad jen šedivé provedení původně barevných obrázků.
Barevné provedení všech kopií by bylo velice nákladné a bezvýznamné. Školy nevládní barevné kopírky ani prostředky na jejich provoz. Je ale nesporné, že barva by byla ku prospěchu věci.
5. Pátá otázka zjišťovala, **jak se paním učitelkám s materiálem pracovalo**. Hodnotily jako ve škole stupnicí 1-5. Své ohodnocení měly zdůvodnit. Materiál získal průměrnou známku 1,2 (tj. čtyři jedničky a jedna dvojka).
- Materiál je pestrý, nápaditý.
 - Kladně byla hodnocena i přehlednost materiálu.
 - Materiál poskytoval dostatečnou možnost výběru. I děti se podílely na výběru.
 - Některé úkoly bylo možné integrovat i do ostatních předmětů.
- U snížené známky nebyl pro hodnocení žádný záporný argument.*
6. Co se potenciálního **přínosu didaktického materiálu** týče, 100% dotázaných v něm přínos vidí. Ten spočívá v:
- Motivačních momentech pro děti.
 - Hry a listy děti v práci povzbuzují.
 - Materiál nabízí bohatý výběr doplňujícího materiálu pro práci s dětmi v 1. třídě.
 - Materiál je komplexní – poskytuje učitelům materiál pro široké spektrum práce.
 - Nabízí pestrý výběr činnosti (vybarvování, stříhání, lepení,..)
 - Cvičení mohou sloužit i jako domácí práce.
7. Na dotaz, **zda v materiálu paní učitelky něco postrádaly**, odpovídalo 100% záporně. Taktéž nevedly nápady na jeho rozšíření, zdokonalení.
8. Na otázku ohledně **nejpřínosnějšího oddílu** se objevily odpovědi: psaní (Velmi pěkné obrázky, děti velmi oslovily.); pozornost, paměť; 2krát pravolevá orientace; zrakové vnímání.
9. **V prostoru pro volné vyjádření bylo uváděno:**
- Velkou část her lze aplikovat i pro hru dětí a rodičů (domácí příprava).

- V jaké míře materiál vyučující využily. *Mohu s radostí konstatovat, že jsem byla mile překvapena množstvím ověřených položek materiálu, vezmu-li v úvahu. Že se jednalo o práci „navíc“.*
- Některé děti dávají před vybarvováním přednost vlastním tvůrčím výtvorům.
- Rychlost a samostatnost žáků při práci je velmi individuální, některé kladou značné množství dotazů k zadané práci.
To je skutečnost, které si musí být každý učitel vědom. Materiál umožňuje rychlejším, bystřejším dětem dát doplňkovou práci. Taktéž umožňuje individuální docvičení problematické oblasti.
- Materiál posloužil jako zdroj nových nápadů a paní učitelky své spolupráce nelitují. Některé dokonce děkují a vítají, že jim materiál zůstane. *Tyto poznámky mi udělaly přirozeně radost, má práce nebyla zbytečná. Jedna paní učitelka se při prvním kontaktu vyjádřila, že nemá tedy zrovna náladu číst celou mou diplomovou práci. Ta samá paní učitelka mi o měsíc později půjčila onen didaktický materiál, abych si z něj opsat její četné poznámky k úkolům a ujistovala se, že ho zcela jistě dostane zpátky. Využívá ho totiž při různých hodinách a hodlá v tom pokračovat i s další první třídou.*
- Některé paní učitelky materiál zapůjčily svým kolegyním.
- Materiál najde uplatnění i v příštích letech.
To je to nejlepší hodnocení, jaké mohl materiál dostat.
- Jedna paní učitelka vyjádřila politování, že má málo času materiál využít, vzhledem k tomu, že ve své třídě neučí Vv ani Pč, kde by bylo také možné ho využít.
- **Konkrétní poznámky k jednotlivým listům a hrám.** Některá hodnocení přikládám.
 - Osvědčily se hry Lidské tělo, Slepá bába, Rozpočítadla (byla využita mnohokrát),
Všechno lítá, co peří má.
 - Babička jela do Ameriky: Děti bavila, vítěz si zapamatoval 15 slov.
 - Na pana Nováka: Děti se celkem bez problémů poznávaly.
 - Na kukačku a na myslivce: Děti se většinou do protihrače trefily, vládl trochu zmatek.
 - Na mimozemšťany: Celá polovina dětí nezvládala porozumět.
 - První, poslední : výsledky byly individuální.
 - Epidemie: Děti byly při této hře poněkud dovádivé, často nebyly schopny vymyslet zajímavou grimasu.
 - Šotek: Dobré, paní učitelka doporučuje text z novin zvětšit.

- Test na sluchové rozlišení: Provedena velká část úkolů, většina dětí test zvládá, největší potíže činila dětem analýza poslední hlásky ve slově.
- Velmi obtížné se ukázaly pracovní listy 6, 7, 11.
- Úspěšné byly děti při cvičeních ze stran 28, 29.
- Pošta jede: Děti měly problémy se zapamatováním měst.
- Byly využity i básničky a říkadla. Hry na pravolevou orientaci integrovala jedna paní učitelka i do hodin Tv.
- Slona, krávu a další pomůcky pro pravolevou orientaci si mohou děti vyrobit doma.
- Hra na pozornost by mohly být zařazeny do hodin Tv či do venkovní činnosti družiny.
- Pracovní listy pro psaní se dětem moc líbily, mají i pěkné obrázky.

Paní učitelky ověřovaly řadu pracovních listů. Ukázky vypracování příkládám do volné přílohy.

Vysvětlivky

- **Z1** : Doležalová, E: *Hry pro rodiče s dětmi*. Havlíčkův Brod: Grada, 2005.
ISBN 80-247-0991-0
- **Z2** : Nelešovská, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha: Grada, 2004. ISBN 80-247-08115-9
- **Z3** : Budíková, J., Krušinová, P., Kuncová, P. *Je vaše dítě připraveno do 1.třídy?*
Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-7226-637-3
- **Z4, Z6** : Tymichová, H. *Nauč mě správně číst*. Praha: Práce, 1996. ISBN 80-208-0381-5
- **Z5** : Shiller, P. *Hry pro rozvoj dětského mozku*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-905-4
- **Z7** : Mlčochová, M. *Šimonovy pracovní listy 2*. Praha: Portál, 1999 ISBN 80-7178-366-8
- **Z8** : Mlčochová, M. *Šimonovy pracovní listy 3*. Praha: Portál, 2005 ISBN 80-7367-004-6
- **Z9** : Rezková, V., Tumpachová, L., *Škola před školou 1*. Praha: Pražská pedagogicko-psychologická poradna s.r.o., 2004
- **Z10** : *Nauč mě, maminko*. 1/2005
- **Z11** : *Země pohádek*. Číslo 4, 9.2005
- **Z12** : *Sluníčko*. 8/2005