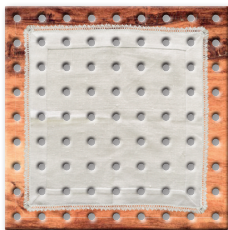


HRY PRO PŘEDŠKOLÁKY

DOVEDU TO



PROCVIČOVÁNÍ JEMNÉ MOTORIKY POMOČÍ PROVLÉKÁNÍ TKANIČEK NEBO ŠROUBOVÁNÍM ŠROUBKŮ

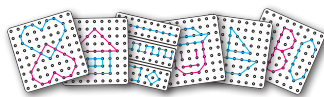


1. PROVLÉKÁNÍ – VYŠÍVÁNÍ

Pro 1 dítě

Potřebujeme: tkaničky, deska s otvory, karty s předlohami k vyšívání

Dítě provléká tkaničky skrz otvory v hrací desce podle vybraného vzoru tak, aby výsledek odpovídal obrázku na kartách. Vždy se najde více možností, jak tkaničku provlékat. Snažte se vždy o co nejmenší spotřebu délky tkaničky.



2. NAVLÉKÁNÍ BAREVNÝCH TVAROVÝCH VÝSEKŮ

Pro 1 i více dětí

Potřebujeme: tkaničky,

tvárové výseky knoflíků, ovoce a perníčků,

karty s barevnými předlohami k sestavování řad



Dítě navléká pomocí tkaničky jednotlivé druhy ovoce nebo pochutin nebo knoflíků podle vzoru na kartách. Může hrát samostatně, nebo se více dětí postupně v navlékání střídá. Tkanička se vždy protáhne oběma dírkami, aby se jednotlivé tvarové výseky nesesouvaly k sobě. Následně proveďte kontrolu přiložením ke kartě. Děti se také mohou zamyslet, která věc v dané řadě nepatří mezi ostatní. Většinou se jedná buď o jinou barvu, nebo logickou odlišnost (není k jídlu, není ovoce, není kulaté...). Dítě pak nahlas vysvětlí, proč daná věc nepatří do logické řady. Pokud rodič uzná správnou odpověď, dítě si kartu může nechat. Pokračuje další hráč. Pokud hrajete jako hru, vyhrává ten, kdo má nejvíce karet.

3. PŘIŠÍVÁNÍ

Pro 1 dítě

Potřebujeme: tkaničky, deska s otvory, tvárové výseky knoflíků, ovoce a perníčků, karty s barevnými předlohami k sestavování řad

Dítě pomocí tkaniček provlékáním skrz otvory přišívá jednotlivé předměty podle vzoru na kartách podobně jako v návodu výše. V tomto případě se jedná o náročnější dovednost. Dítě si musí poradit zároveň s držetím hrací desky a předmětu, který chce na desku „přišít“, tak i s provlékáním tkaniček.

4. ŠROUBOVÁNÍ

a) podle vzoru na kartách

Pro 1 dítě

Potřebujeme: deska s otvory, šroubky a maticky, tvarové výseky knoflíků, ovoce a perníčků, karty s barevnými předlohami k sestavování řad

Dítě sestavuje logické řady podle předloh na kartách pomocí maticky a šroubku, který musí prostrčit skrz otvor herního plánu i otvor předmětu.

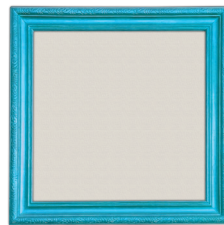
b) podle slovního pokynu rodiče

Pro 1 dítě

Potřebujeme: deska s otvory, šroubky a maticky, tvarové výseky knoflíků, ovoce a perníčků

Dítě šroubováním připevňuje předměty na desku podle pokynu rodiče a procvičuje tak vnímání prostorových pojmů (vlevo od ..., vpravo od ..., nad ..., pod ..., mezi ...)

PROCVIČOVÁNÍ JEMNÉ MOTORIKY POMOČÍ KRESBY SMAZATELNÝM FIXEM



5. a) OBKRESLOVÁNKY

Pro 1 dítě

Potřebujeme: herní plán s modrým rámem, smazatelný fix, různé předměty z okolí (kuchyňské potřeby, hračky, ...)

Dítě si vybere předmět, který položí na herní plán, kde jej po obvodu obkreslí. Snaží se předmětem nehýbat, aby mu výsledný tvar co nejvíce odpovídal. Může zkoušet pokládat předmět na herní plán různými způsoby a všimnout si výsledného tvaru. Např. pastelka se dá obkreslit tak, že se jedním způsobem nakreslí kruh (když ji postaví kolmo na destičku) nebo pětiúhelník (pokud je položena). Po obkreslení hrnečku je možné při základním položení na kreslicí desku nakreslit kruh, dalším způsobem položení obdélník a při třetím způsobu získám obrys hrnečku s ouškem. Po každém obkreslení setřete fixu z herního plánu papírovým ubrouskem.



b) DOKRESLOVÁNKY

Pro 1 dítě s rodičem

Potřebujeme: herní plán s modrým rámem, smazatelný fix

Rodič na herní plán nakreslí polovinu obrázku (nebo celý obrázek a půlku z něj smaže). Dítě má pak za úkol obrázek dokreslit.

Zpočátku je vhodné kreslit jednodušší obrázky, zrcadlově souměrné. Dítě pak dokresluje přesně to, co vidí. Např. polovina sluníčka - dítě dokončí kruh a čárky kolem kruhu. Cílem hry je mimo jiné podpořit u dítěte trpělivost, soustředění a vnímání detailů.

c) DOKRESLOVÁNKY

Pro 2 i více dětí

Potřebujeme: herní plán s modrým rámem, smazatelný fix

Děti si losem určí, kdo začne. Před hrou se nedomlouvají, co budou kreslit. Pro všechny by mělo být překvapením, co společně nakreslí.

První hráč nakreslí fixem jednoduchý tvar. Další hráč si obrázek prohlédne a k tvaru nakreslí další jednoduchou část. Děti se postupně střídají a každé do společného obrázku přispěje svým nápadem. Skončí po vzájemné domluvě, kdy už žádný z hráčů nechce nic dalšího přikreslit. Cílem hry je společně se zasmát výsledku kreslení.

PROCVIČOVÁNÍ JEMNÉ MOTORIKY POMOCÍ SKLÁDÁNÍ PAPIRU DLE PŘEDLOHY

6. ORIGAMI

Pro 1 i více dětí

Potřebujeme: předlohy a barevné předtištěné čtverce papíru pro skládání žabky, lišky, holoubka a motýlů, či bílé tenké papíry vhodné ke skládání.

Skládejte podle předlohy.

Se složenou žabkou navíc můžete s ostatními dětmi uspořádat závody, která žabka doskočí dále.

TIP - pokud budou chtít dvě děti skládat stejný motiv, ještě před skládáním jej naskenujte a vytiskněte další kopie.



PROCVIČOVÁNÍ HRUBÉ MOTORIKY - HRÁTKY S TĚLEM

7. BLEŠÍ CIRKUS



Pro 1 i více dětí

Potřebujeme: kartičky s úkoly, které se mají předvést

Kartičky se zamíchají a rozloží po místnosti jako dráha s úkoly, dítě běhá postupně od stanoviště ke stanovišti a plní úkoly na kartičkách. Kartičky se mohou položit jednotlivě, nebo více naráz a dítě zkouší předvést úkoly z kartiček najednou (např. klek na patách - levá ruka upažená, pravá ruka vzpažená - viz obrázek)



8. HONZO, VSTÁVEJ!

Pro 2 i více dětí

Stará klasická hra - dá se hrát i venku

Jeden hráč (vyvolávač) si stoupne na opačnou stranu místnosti než ostatní hráči a volá postupně na každého hráče: „Honzo, vstávej“

Dotázaný (Honza) se zeptá: „Kolik je hodin?“

Vyvolávač si vybere jednu z mnoha alternativ odpovědí a odpoví např. „5 slepičích“ a „Honza“ se posune dopředu o 5 slepičích (viz text dále).

Vyhrává ten, který doputuje jako první k vyvolávači na druhé straně místnosti a dotkne se ho. Pak si role vymění.

Možné alternativy odpovědí: číslovky jsou libovolné, určuje si je samotný hráč na druhé straně místnosti a kroky mohou být následující:

- mravenčí (délka kroku je asi 10 cm)
- slepičí (chodidla se kladou těsně před sebe, pata jednoho chodidla se dotýká palce druhého chodidla, jako by dotyčný šel po laně)
- sloní (hráč udělá co nejdelší možný krok, aniž by u toho poskočil)
- žabí (hráč si čupne a skočí co nejvíce do dálky)
- čapí (hráč s stoupne na jednu nohu a poskočí dopředu)
- babička plete (hráč utíká co mu síly stačí dopředu dokud neuslyší slovo STOP)
- babička páre (hráč utíká pozpátku dokud neuslyší slovo STOP)
- račí (hráč se vrací zpět - leze jako rak pozpátku, jeden račí krok se počítá tak, že hráč při pohybu vzad zvedne a znovu položí pravou i levou nohu a ruku)

Všechny druhy pohybu je možné doplnit příslušnými zvířecími zvuky, pokud lze.

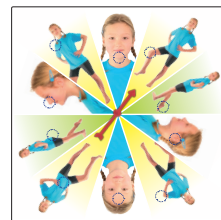
9. VALNÁ HROMADA - ZAUZLENEC

Pro 1 i více dětí

Potřebujeme: herní plán s různými částmi těla a otočným ciferníkem

Po vytočení ciferník ukazuje, kterou částí svého těla se mám chytit/dotknout jiné části těla spoluhráče.

Hráč otočí na ruletce dvakrát, střílka ukáže na dvě části těla: první vytočenou částí těla se chytím nebo dotknu předchozího hráče (začínající hráč neprovede - nemá se koho dotknout, nebo se chytí sám sebe), druhá vytočená část těla je pro následujícího hráče cíl, kde se má držet. Následující hráč si opět na ruletce vytočí dvě části těla: první vytočenou částí těla se chytí nebo dotkne předchozího hráče na jeho určeném místě a druhou vytočenou část těla nabídne následujícímu hráči jako cíl, kde se má držet či dotknout. Takto se hráči střídají ve vytáčení a pokusech dotknout se dané části těla druhého hráče. Hra pokračuje, dokud jsou hráči schopni se jakýmkoli způsobem držet nebo udržet tak, aby nespadli.



10. STOPY

Pro 1 i více dětí

Potřebujeme: tvarové výseky s obrázky nohou a rukou

Jeden hráč rozmístí karty se stopami po místnosti a druhý hráč se snaží jít po stopách tak, že pokládá nohy nebo ruce na příslušné karty na zemi.

Náročnost hry můžete zvýšit tím, že mezi stopy umístíte také karty s úkoly, které mají děti předvést.

