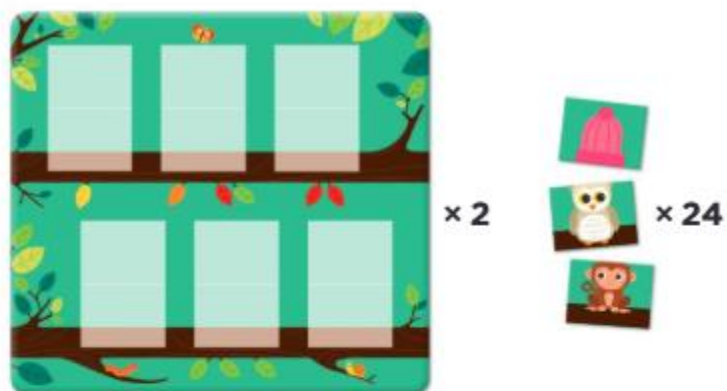


## 343 001 - KDO SEDÍ NA STROMĚ

### NÁVOD

#### OBSAH:



- 2 magnetické desky
- 24 magnetických dílků
- 6 oboustranných karet aktivit, tj. 12 aktivit



## **PŘEDSTAVENÍ HRY**

Hra „Kdo sedí na stromě“ je vzdělávací hra. Nabízí dětem aktivity zaměřené na poznávání tvarů, velikostí a druhů, dále je učí prostorovému vnímání a orientaci a logickému myšlení.








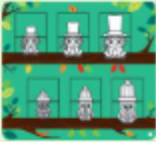






## **PEDAGOGICKÝ PŘÍNOS V NÁVAZNOSTI NA PROGRAMY MATEŘSKÝCH ŠKOL**











„Zkoumání a strukturování prostoru jsou základními cíli mateřské školy. Podmiňují budování dovedností užitečných pro rozvoj dítěte, ať už jde o vytváření jeho orientačních bodů (prostorových a časových), rozvoj jeho autonomie nebo o jeho učení v různých oblastech činností...“

## **ROZVÍJENÉ DOVEDNOSTI**

- Rozvíjet smysl pro pozorování a logické myšlení.
- Orientovat se v prostoru.
- Osvojit si prostorové pojmy: na, pod, vedle, nad, pod (níže), uprostřed...
- Řadit předměty od největšího po nejmenší a naopak.
- Rozlišovat předměty na základě jejich vlastností.
- Rozpoznat velikosti a pojmenovat je: malý, střední, velký.
- Rozvíjet samostatnost.
- Rozumět a plnit různé pokyny.

## HERNÍ VARIANTY DLE PŘEDLOH

Číslo listu	Tvar	Úkol
1		Seřadte od největší po nejmenší. 
3		Seřadte od nejmenší po největší. 
2		Reprodukuje model tvarů a vzorů. 
4		Reprodukuje model tvarů a vzorů. 
5		Přesně reprodukovat model. 
7		Přesně reprodukovat model. 
6		Reprodukovat prostorové uspořádání na základě obrysu tvarů. 

Číslo listu	Tvar	Úkol
8		Reprodukovat prostorové uspořádání na základě obrysu tvarů. 
9		Vytvářejte složitější asociace (velikost klobouku / čepice se liší od velikosti postavy) pro zdokonalení pozorovacích schopností. 
11		Vytvářejte složitější asociace (velikost klobouku / čepice se liší od velikosti postavy) pro zdokonalení pozorovacích schopností. 
10		Hledání nápověd - Rozpoznávání, porozumění a aplikace složitějších instrukcí. 
12		Hledání nápověd - Rozpoznávání, porozumění a aplikace složitějších instrukcí. 

12 postupně se zvyšujících obtížností vytištěných pracovních listů (vytištěných na přední a zadní straně) umožňuje samokorekci.

### VOLNÉ OBJEVOVÁNÍ MATERIÁLU

- Před předložením samotných karet s aktivitami je nutné nechat dětem čas na objevování a seznámení se s materiálem, aby se naučily rozpoznávat a pojmenovávat herní dílky.
- Během této fáze volné manipulace pomáhá dospělý dítěti verbalizovat (převést do slov) to, co vidí, a v případě potřeby zavádí slovní zásobu pro popis zobrazených předmětů a zvířat.

## AKTIVITY VEDENÉ DOSPĚLÝM

### S magnetickými dílky

- Nechte dítě pojmenovat jednotlivé dílky a vyzvěte ho k rozpoznání tří velikostí zvířat a pokrývek hlavy.

*Příklady: „Ukaž mi malou opičku. Ukaž mi velký růžový klobouk...“*

- Dejte každému dítěti 3 dílky z jedné série (sova, opice, klobouk, čepice); požádejte je, aby je seřadily od nejmenšího po největší a naopak.

Aby se dítě naučilo přiřazovat velikost zvířete k pokrývce hlavy, dospělý připraví aktivitu, během které formuluje požadavky.

*Příklady: „Chtěl(a) bych velkou opici s malým kloboukem.“; „Dej mi velkou opici“ a následně „Dej mi malou čepici.“*



### S magnetickými tabulkami a dílky

Dejte každému dítěti magnetickou tabulku a rozložte magnetické dílky na stůl. Poté požádejte děti, aby poslouchaly pokyn a umístily dílek na správné místo na tabulce.

*Příklady:*

- *„Umísti malou opičku nad šneka a dej jí na hlavu malou růžovou čepici.“*
- *„Pod motýla umísti velkou opici s velkým fialovým kloboukem.“*
- *„To je střední opice, není velká a není malá, vezmi ji a umísti ji nad šneka. Na hlavu jí dej velkou růžovou čepici.“*



## S magnetickými tabulkami, kartami a dílky

Jelikož je v průběhu aktivit nabízena postupná náročnost (viz organizace karet), dospělý zvolí předložení karet podle věku a schopností dětí.

- Dejte každému dítěti jednu magnetickou tabulku, 12 magnetických dílků a jednu kartu.
- Dospělý učí dítě plnit úkoly na tabulce podle zadání na kartě (postupujte krok za krokem).

*Příklad: „Podívej se na tuto kartu (čtvercová karta 1). Ukazuje ti, jak máš rozmístit dílky své hry. Na horní větev musíš seřadit sovy od největší po nejmenší (dítě umísťuje dílky), potom musíš dát velký fialový klobouk na velkou sovu...“*

## Samostatná aktivita

Dejte dítěti sérii 12 magnetických dílků, 1 magnetickou tabulku a 1 kartu. Požádejte ho, aby reprodukovalo model správným umístěním dílků. Když je aktivita u konce, dospělý zkontroluje výsledek dítěte a podnítl ho k tomu, aby slovně popsalo, co udělalo.

