

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Ústav primární, preprimární a speciální pedagogiky

Tematické grafomotorické a didaktické listy

Příloha A

Příloha A – Grafomotorické a didaktické listy

Na následujících stranách prezentuji své autorské grafomotorické a didaktické listy. Specifikace jednotlivých grafomotorických listů (prvků, věku apod.) je obsažena v diplomové práci. Za každým grafomotorickým listem následuje list didaktický, ve kterém jsou obsaženy činnosti a aktivity rozvíjející různé oblasti poznávání: smyslové vnímání (zrakové, sluchové, hmatové, čichové, chuťové), hrubou motoriku, jemnou motoriku, myšlení, řeč, paměť, fantazii a představivost, matematické představy, předčtenářskou gramotnost, orientaci v prostoru a čase, rozvíjení vztahu k přírodě apod. Hry a aktivity mohou předcházet, či následovat po vypracování grafomotorického listu. Slouží tedy zejména jako nabídka doplňujících aktivit k samotným pracovním listům.

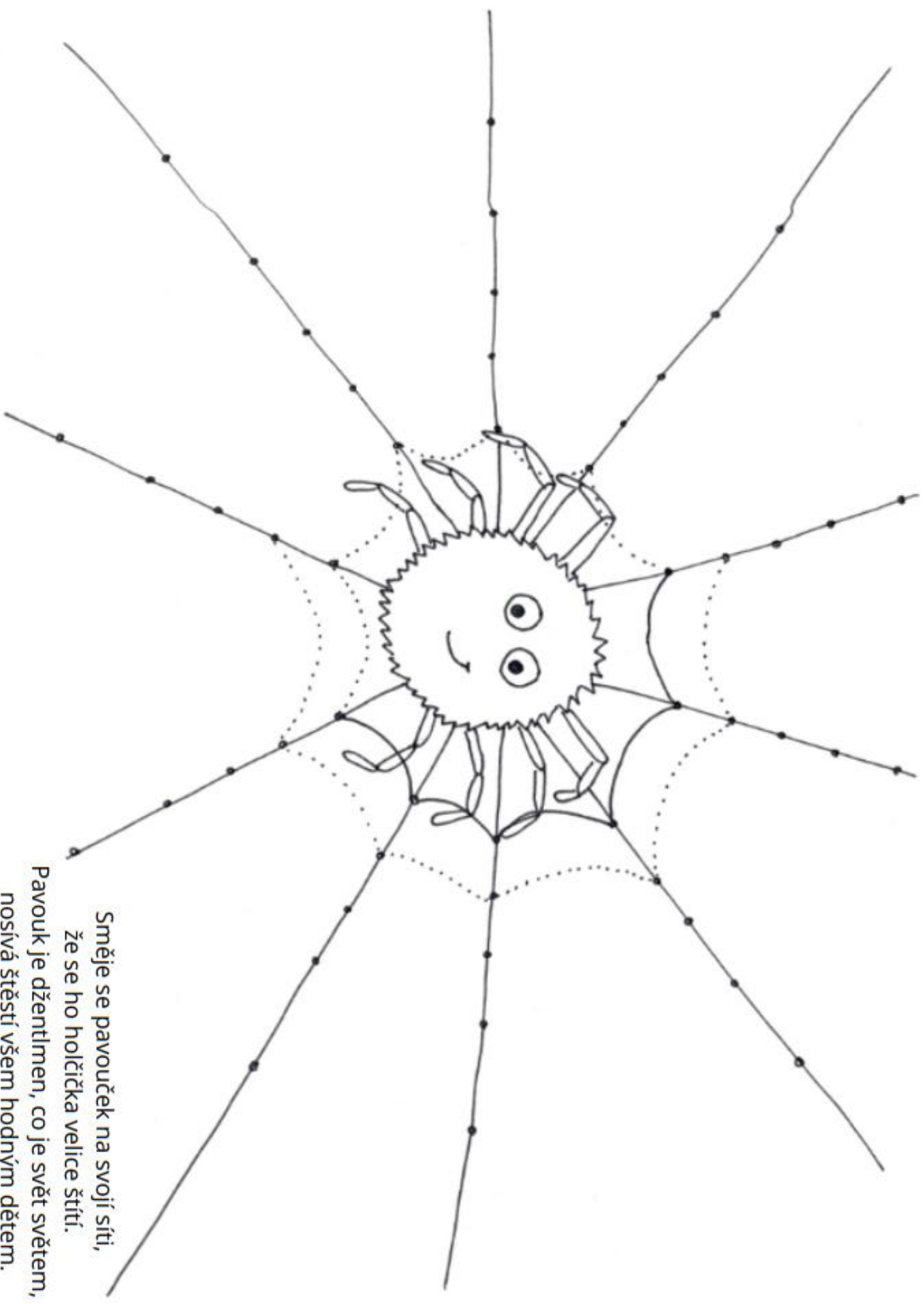
Tisk listů je zamýšlen oboustranně tak, aby na lícové straně byl list grafomotorický a na rubové straně list didaktický. Oboustranným tiskem využíváme veškerého dostupného místa na listu, čímž šetříme papír a životní prostředí.

Příloha A bude později využita jako náplň samostatné publikace: „Tematická grafomotorika v mateřské škole“.

V příloze nalezneme tyto tematické sety:

- „Na louce“ (7+7 stran)
- „U nás na statku“ (8+8 stran)
- „U vody“ (6+6 stran)
- „V lese“ (6+6 stran)
- „Exotická zvířata“ (9+9 stran)
- „V moři“ (5+5 stran)

Celkově tedy 41 grafomotorických listů a 41 listů didaktických.



Směje se pavouček na svojí síti,
že se ho holčička velice štítí.
Pavouk je džentlmen, co je svět světem,
nosívá štěstí všem hodným dětem.

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Pavouk“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a pokračuj v jejich vyplňování.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Sluchové vnímání

- Vytleskej slova:
 - Pa – vouk, mou – cha, pa – vu – či – na, ko – kon, síť
- Hra: „Pavučina“
 - Pedagog natáhne provázek po třídě (může vést výškově a směrově různě). Děti utvoří dvojice. Jeden z dvojice má vždy zavázané oči, druhý je doprovod. Děti vychází po pokynu pedagoga. Na konec provázku je přivázán zvoneček/rolnička/ zvonkohra... (U této hry dbáme na zvýšenou bezpečnost!)

Zrakové vnímání

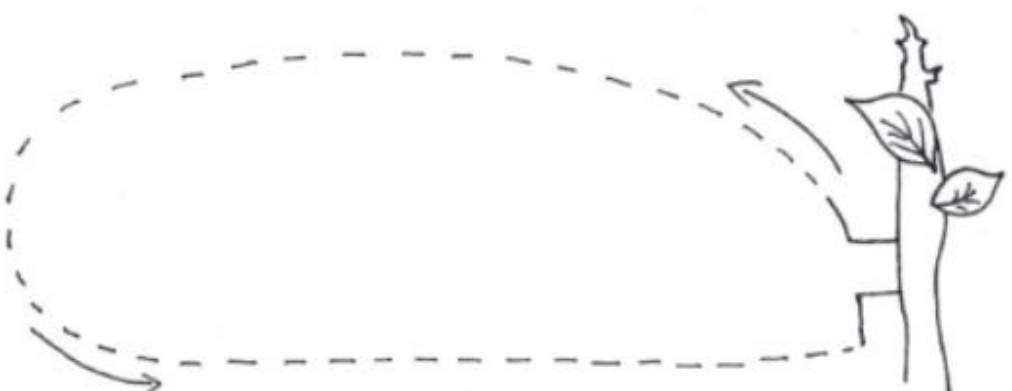
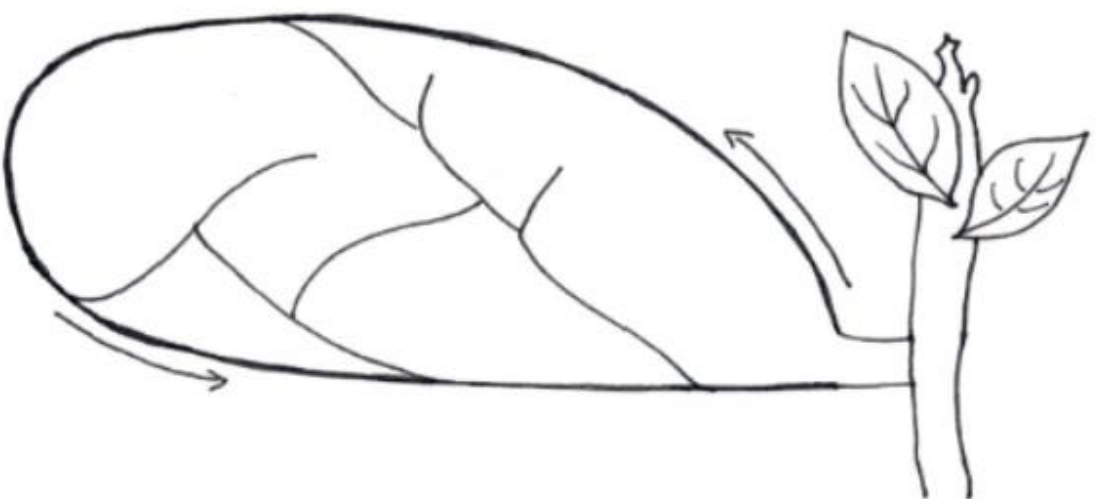
- Najdeš ve třídě mateřské školy pavouka? Kde se nejčastěji vyskytují?
- Spočítej nohy pavouka, ukaž počet na prstech. Dokážeš tento počet ukázat na prstech více způsoby?

Myšlení a řeč

- Co nosí malí pavouci? (štěstí)
- Čemu se u nás říká „babí léto“? (malí pavoučci unášeni větrem v období od září do října)
- Co je to kokon a k čemu slouží? (Obal, který chrání vajíčka pavouků)
- Čím se pavouci živí? (mouchy, mušky, drobný hmyz)
- Na jaké hlásky začínají/končí slova: pavouk, noha, osm, hmyz, pavučina?

Rozvíjení rychlosti a pozornosti

- Hra: „Pavouk a moucha“
 - Děti sedí v kroužku. Pedagog má velký a malý míč (pavouk a moucha). Děti si tyto míče posílají v kruhu tak, aby pavouk (velký míč) nechytil mouchu (malý míč). Tuto hru lze ztížit signálem o změně směru posílaných míčů.



Uvnula housenka v zelené kukle,
Těší se velice, až kukla pukne.
Vyletí vesele na světlo světa,
uvidí celá ves, jak pěkně létá!



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Motýl“

- Pojmenuj zvířata na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorický prvek a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Zrakové vnímání

- Pokus se za využití knížek ve třídě najít na obrázku motýla/housenku.
- Pojmenuj barvy, které jsi použil/a při vybarvování obrázku.

Myšlení a řeč

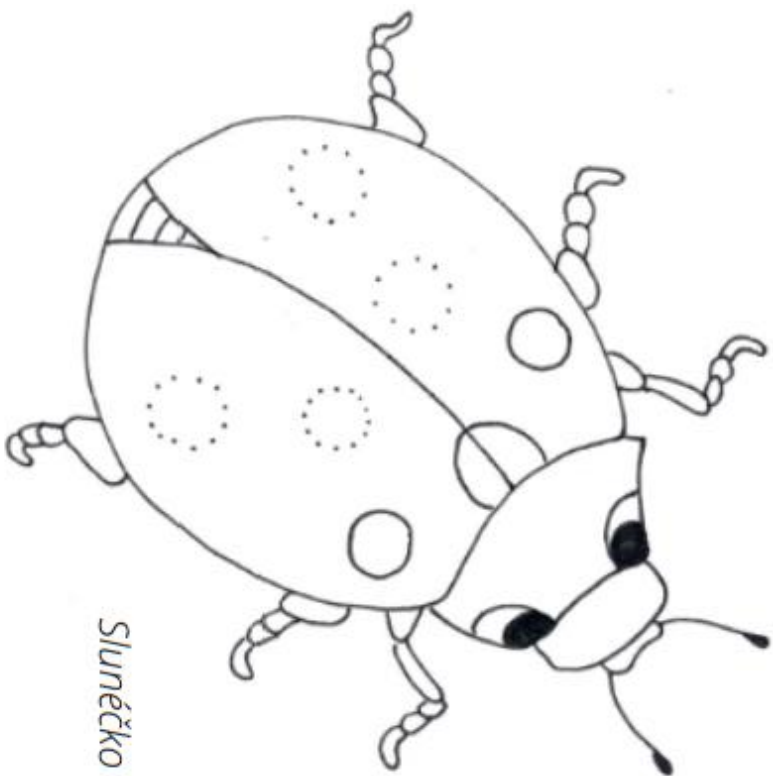
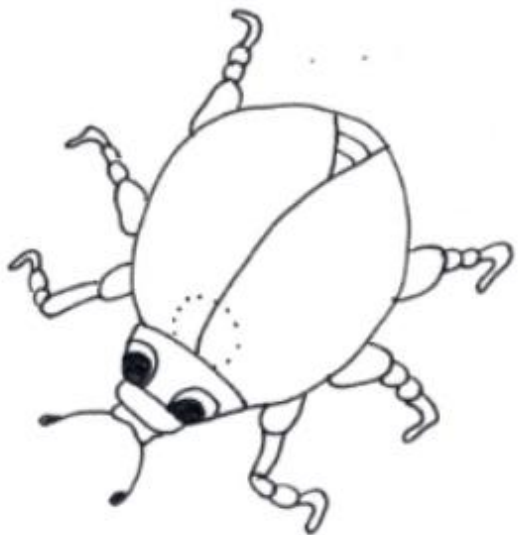
- Co je to kukla? (obal, ve kterém dochází k přeměně housenky v motýla)
- Jaké znáš druhy motýlů?
- Kde motýl nejčastěji usedá?

Jemná motorika

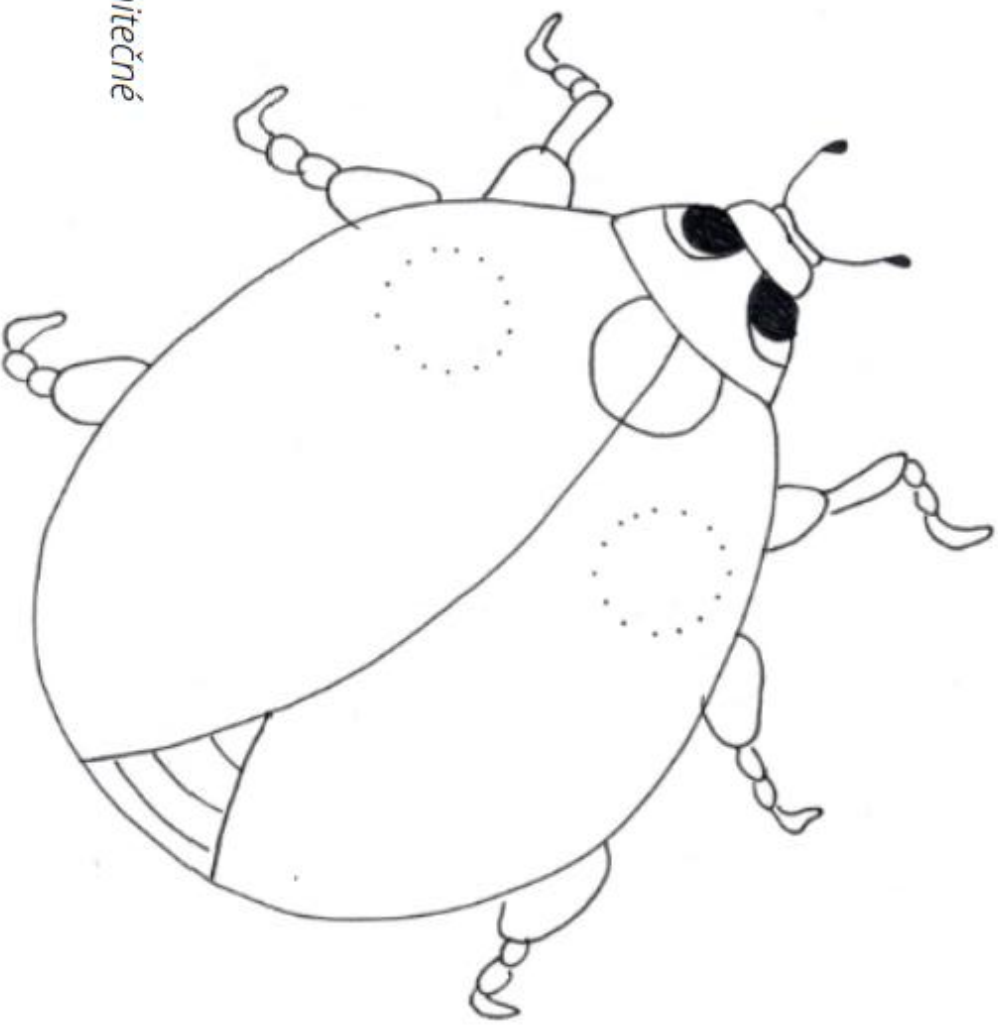
- Prstohrátky
 - Housenka: Ruku sevřeme v pěst. Ukazovák vytrčíme vzhůru. Ruku v této poloze položíme na stůl uzavřenou pěstí dolů. Nyní pomocí pokrčení a natažení ukazováku posouváme pěst dále po stole.
 - Přeměna: Ruka je v poloze housenky, ukazovák se ukryje zpět do pěsti. Druhá ruka přikryje první tak, že palce se překříží. Nyní máme výchozí polohu pro přeměnu v motýla. Palce necháme překřížené a dlaně učiní pohyb tlesknutí.
 - Motýl: Obě ruce dáme před sebe dlaněmi od těla. Palce oddálíme od ostatních prstů a vzájemně je překryjeme. S překrytými palci dlaně dělají pohyb tlesknutí (motýl mává křídly)

Hudebně pohybová činnost

- Tato hra je s použitím barevného „padáku“. 1 dítě sedí uprostřed padáku na zemi. Ostatní děti stojí po obvodu padáku a chodí dokola (můžeme použít báseň, či píseň). Tímto způsobem „zakuklí“ housenku. Zpětným chodem dětí se dítě uprostřed opět „rozbalí“ a z housenky se stal motýl.



Slunečko sedmítečné



Sešla se k večeru beruší rodina,
právě když odbila půl šestá hodina.
Seděli u stolu nad teplou večeří,
ať se jde podívat, ten, kdo mi nevěří.

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Slunéčko sedmítečné“

- Pojmenuj zvířata na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň ostatní.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Sluchové vnímání

- Vytleskej slova:
 - Be – ru – ška, pun – tík, teč – ka, slu – né – čko, ro – di – na.
- Pomocí klávesy piana, rozlišuj dlouhé a krátké hlásky ve slovech.

Zrakové vnímání

- Pokus se spočítat tečky, které jsi dokreslil/a berušám. Pokud jich je hodně, počítej tečky jen na jedné berušce.
- Najdeš v prostředí třídy ještě nějaké kruhové objekty?

Řeč

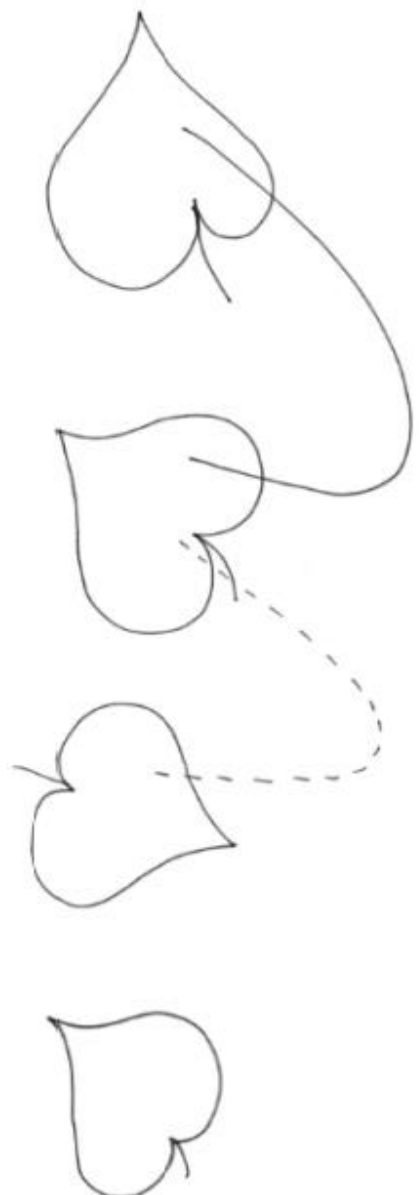
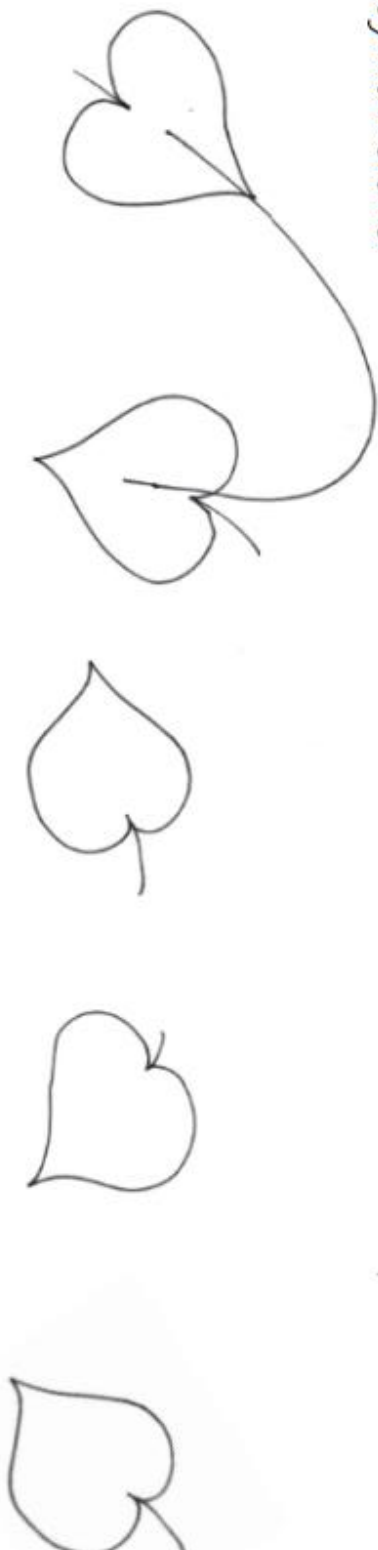
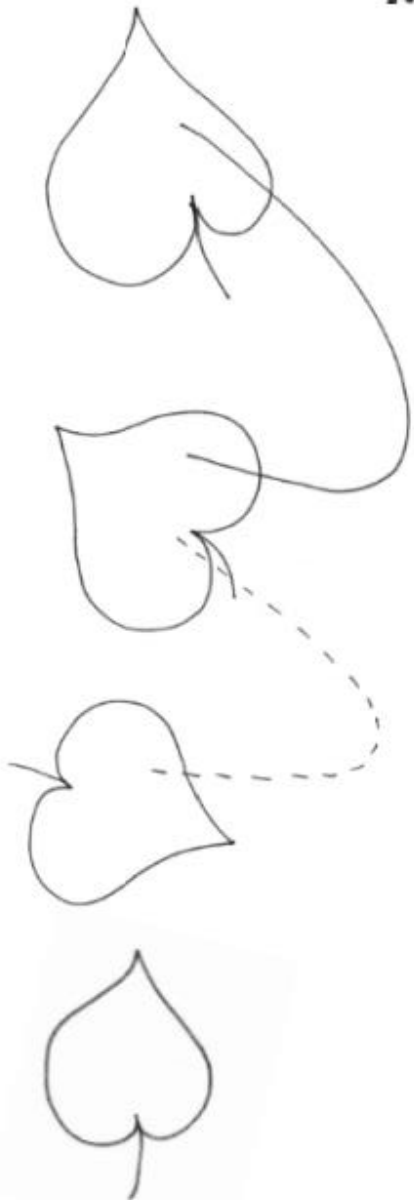
- Hra: Tichá pošta
 - Děti sedí v kruhu/v řadě/ v zástupu. Dítě na konci posílá pomocí šeptání slovo, které se týká tématu. Dítě na opačném konci toto slovo může říci nahlas, až k němu dojde. Poté se krajní děti střídají.
- Analýza slov
 - Na jaké hlásky začíná slovo: slepice, kuře, kohout, vejce, zrní, kurník, hřebínek?

Vnímání prostoru a času

- Kdy si dáváme večeři? (ráno/dopoledne/poledne/odpoledne/večer)
- Jak se jmenují ostatní jídla, která v průběhu dne jíme? A v které části dne je jíme?



Kobylka zelená



Kobylka už
trénuje,
na závody pojede.
Nožičky si
procvičí,
bude skákat o
tyči.

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Kobylka“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Sluchové vnímání

- Rozliš, zda se jedná o stejná, nebo odlišná slova:
 - Kobylka – Kolylka, hop - hod, tráva - tráva, list – lisk, zelená – zelená, tykadlo – takadlo, louka – kouka
- Které slovo nepatří k ostatním:
 - Kobylka, skoky, list, tráva, pes, louka
 - Příroda, květiny, auto, brouci, motýli.
 - Hlína, silnice, voda, louka, písek, listy.

Rozvíjení vztahu k přírodě

- Na vycházce do přírody hledáme a pozorujeme kobylky pomocí lup. Povídáme si s dětmi o vhodném chování k přírodě a k živočichům, které se v ní vyskytují.

Vnímání prostoru a času

- Ve kterém ročním období můžeme kobylky vidět a ve kterém ne?
- V jakém prostředí se nejčastěji kobylka vyskytuje?
- Chodíte společně na procházku se třídou na nějaké místo, kde by kobylky mohly být?

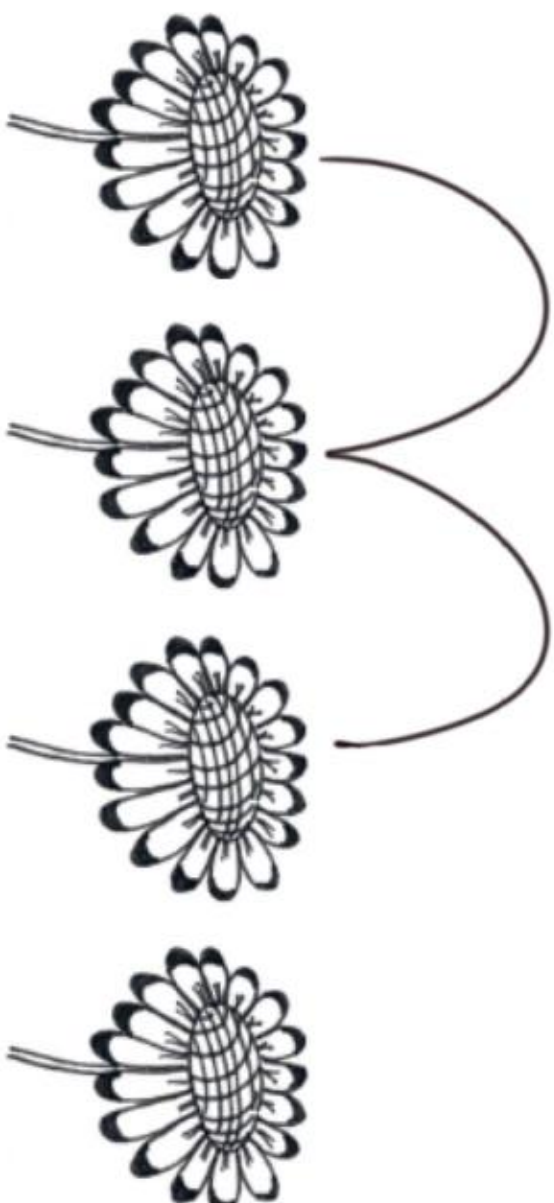
Hrubá motorika

- Uvnitř, či venku můžeme s dětmi cvičit různé druhy skoků a přeskoků:
 - Skok sounož
 - Klus
 - Skoky na jedné noze
 - Skok do dálky
 - Skok přes překážky
 - Běh s přísuným skokem

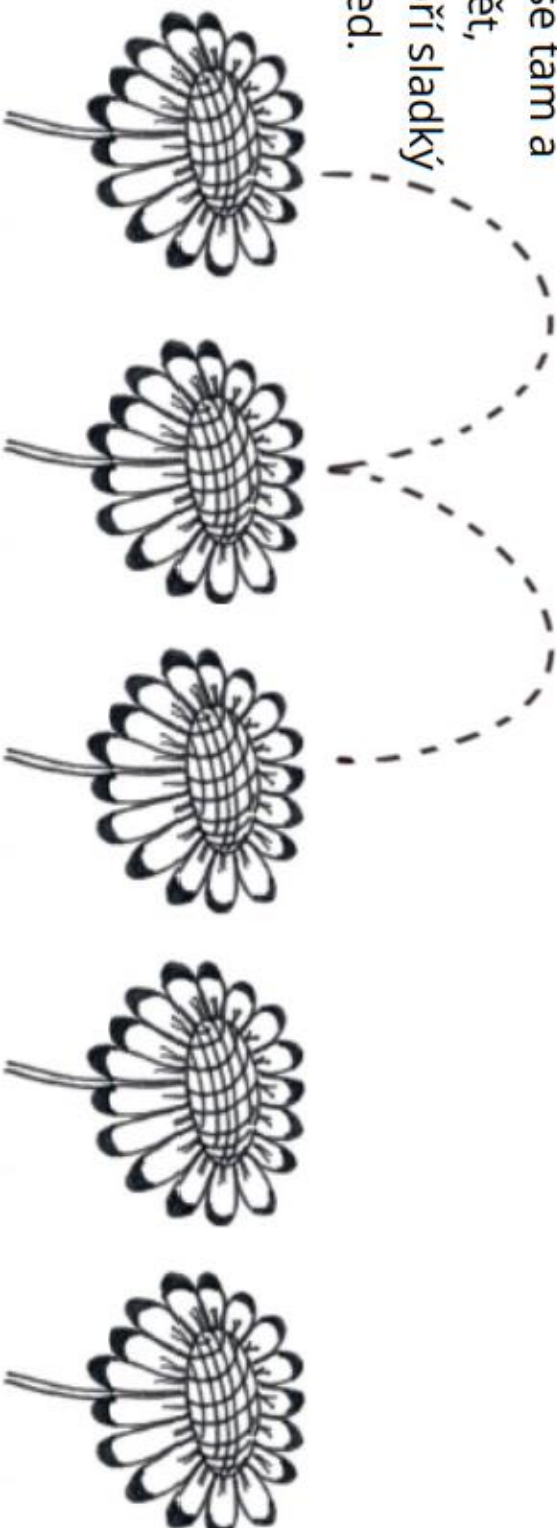


Včela medonosná

Včela to je hbitá
dáma,
práci začne rovnou
z rána.



Proletí se tam a
zpět,
v úlu tvoří sladký
med.



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Včela medonosná“

- Pojmenuj zvířata na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázky vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení

- Co sbírají včely?
 - Včely sbírají nektar z květů, který nasají sosáčkem a odnesou do úlu, kde z něj vytváří med. Také sbírají pylový prášek z květů, který můžeme vidět na jejich nožkách. Tento pyl včely přetváří na „včelí chléb“, který se včely živí.
- Jaký je rozdíl mezi včelou a vosou?
- Jak se jmenují včely v úlu? (dělnice, matka/královna, trubec)

Předčtenářská gramotnost

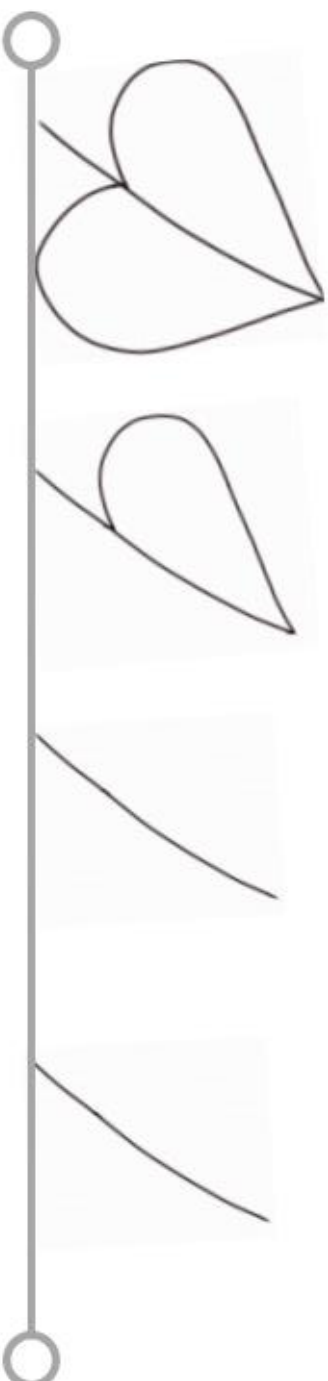
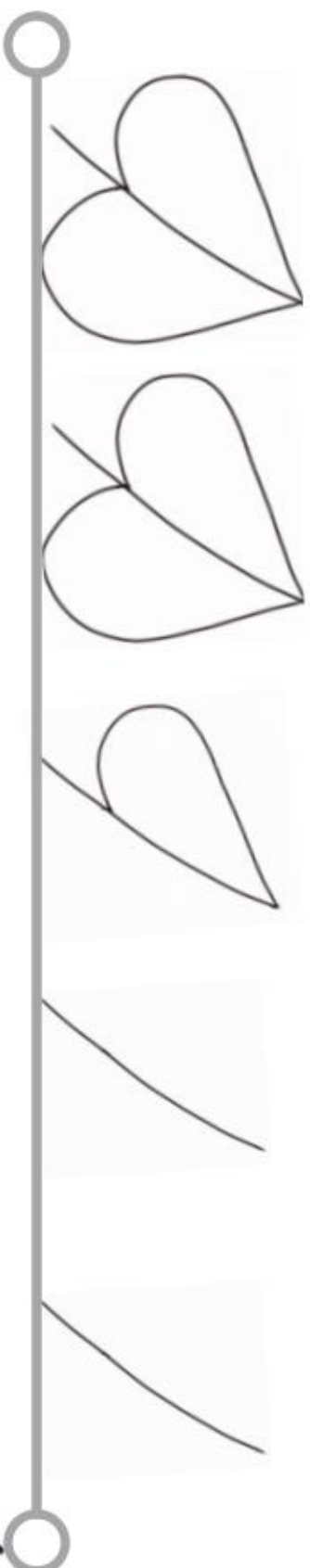
- Ve kterých pohádkách se objevují včely? (Včelí medvídci/včelka Mája/Pan Včelka). Pokud máte některou z těchto pohádek v tištěné podobě, můžete je zařadit do programu.
- S pomocí encyklopedie zvířat, nebo knihy o hmyzu vyhledej Včelu medonosnou.

Matematické představy

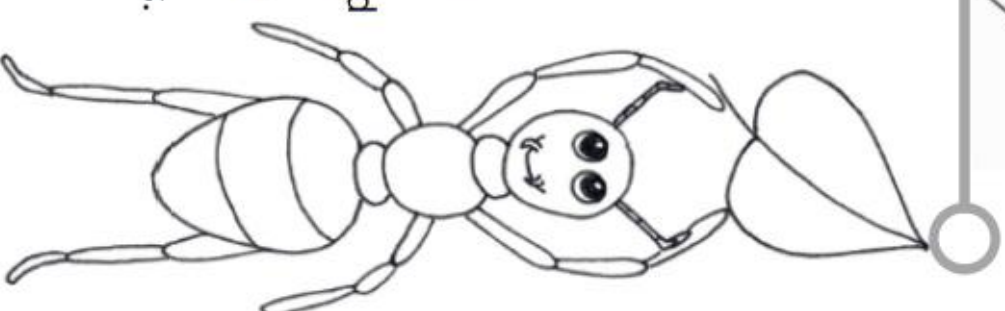
- Spočítej, kolik má včela na obrázku nohou/ proužků na těle/ křídel.
- Kolik květin je na obrázku?

Hrubá motorika

- Pohybová hra: „Včelka a květ“
 - Děti se rozdělí na polovinu. Polovina dětí jsou včelky a polovina květiny. Květiny sedí ve dřepu, včely létají po třídě za zvuku písní (například Včelka Mája, Na zahrádce pod jabloní...). V momentě, kdy píseň přestane znít, včelky si musí najít květinu. Když píseň opět pokračuje, včelky opět létají. Poté si role děti vymění.



Práce mravenčí je
těžká,
když mravenec nerad
mešká.
Z mraveniště cesty
kus,
proto radši zvolí klus.



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Mravenec“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Pokus se vysvětlit co znamená, když se o něčem řekne, že to byla „mravenčí práce“.
- Kde všude mohou bydlet mravenci? (v mraveništi, které má podobu velké kupy, v díře v zemi, ve stromě, v prázdné šnečí ulitě, pod kamenem)
- Kolik toho mravenec unese? (dvaceti násobek své váhy – to je jako kdyby dítě vážící 20 kilo, uneslo krávu, která váží 400kg)
- Jaké je heslo Ferdy mravence ze stejnojmenné pohádky? (Práce všeho druhu)

Hmatová diferenciac

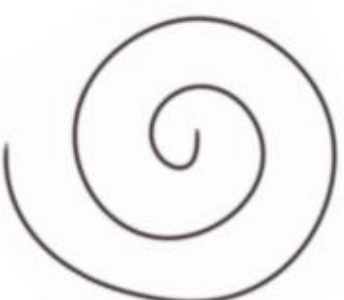
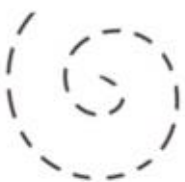
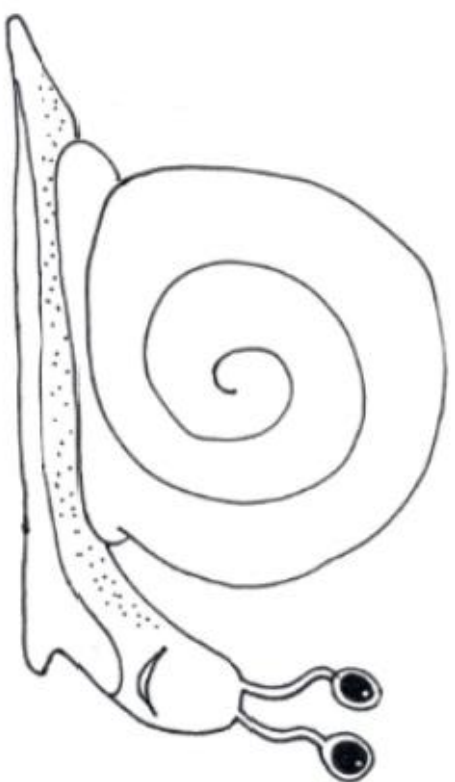
- Kimova hra v lese
 - Při vycházce do lesa nasbíráme přírodniny (kámen, šišku, klacek, list, jehličí, kůru, ulitu...). Tyto předměty přikryjeme v lese kusem látky a děti zjišťují po hmatu, co by to mohlo být za přírodninu. Děti nabádáme k tomu, aby nám slovně komentovaly, nad čím přemýšlí. Můžeme jim pomoci otázkami: „Je to teplé/studené? Je to hrubé, hladké? Velké/malé? Kulaté, špičaté nebo hranaté?“.

Sluchové vnímání

- Vytleskej slova a spočítej kolikrát jsi tlesknul/a:
 - Mra – ve – nec, les, list, ku – sa – dla, mra – ve – ni – ště,
- Na které písmeno začínají/končí slova: kusadlo, Ferda, práce, les, jehličí, kupa?

Hrubá motorika, spolupráce

- Hra „Mravenčí práce“
 - Pomocí ruliček od toaletního papíru (nebo kuchyňských utěrek – jsou delší), které děti kladou za sebe, se pokuste vytvořit dráhu pro malý míček. Každé dítě má jen jednu ruličku. Cílem je dopravit míček na určité místo.



Hlemýžď spěchá do školy,
chce tam být, než zazvoní.
Těžká práce pro šnečka,
zvlášť, když nemá kolečka.

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Hlemýžď“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Jakou znáš básničku o šnekovi? (šnečku, šnečku, vystrč růžky...)
- Na jaké hlásky začíná slovo: šnek, hlemýžď, ulita, spirála, domeček?
- Jaké jsou opaky ke slovům: pomalý, malý, kulatý, hladký, mokrý?
- Šnek začíná na písmeno Š. Jaká další slova začínají na toto písmeno?
- Jak přichází na svět malí šneci? (šneci se líhnou z vajíček i s malými ulitami)
- Kde můžeš v přírodě potkat šneka?

Hrubá motorika

- Pohybová hra: „Šnečí honička“
 - Děti se po třídě pohybují tak, že kladou jednu plosku nohy těsně za druhou. Jedno – dvě děti mají předmět, který předává babu. Tento předmět nesmějí házet. Hra je omezena časem. Obměnou může být pohyb formou plazení.

Jemná motorika

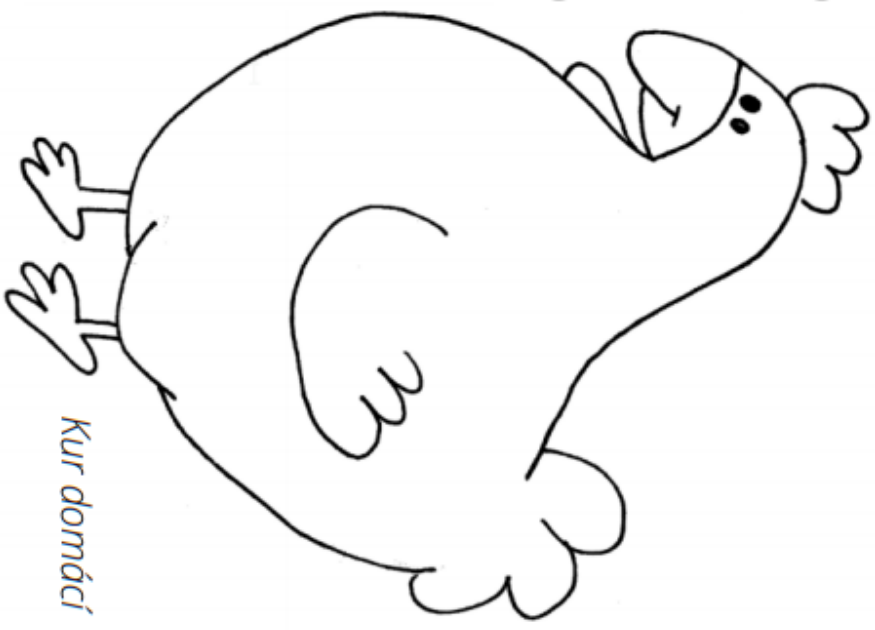
- Výtvarná činnost: „Barvení ulit“
 - Nastřádáme si několik prázdných šnečích ulit, které budeme barvit temperovými barvami. Tyto ulity poté můžeme tavnou pistolí nalepit na čtvrtku, kam dokreslíme tělo šneka.

Předčtenářská gramotnost

- V kterých pohádkách můžeme vidět šneka? (Ferda mravenec, Včelka Mája, Turbo, Já Baryk)



Hledalo hřebínek kuřátko malé,
že prý ho maminka nosívá stále.
Neboj se, kuřátko, až budeš větší,
budeš mít hřebínek a o to hezčí.



Kur domácí

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Kur domácí“

- Pojmenuj zvířata na obrázku a doplň, který člen zvířecí rodiny na obrázku chybí.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku, ukaž, kde má slepička hřebínek a obtáhni ho obyčejnou tužkou.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Sluchové vnímání

- Vytleskej slova:
 - Vajíčko, slepička, kuře, kohout, zobák...
- Pomocí klávesy piana, rozlišuj dlouhé a krátké hlásky ve slovech
- Hra: „Sluchové pexeso“
 - Děti utvoří dvojice. Dva hráči odejdou za dveře. Ostatním učitel pošeptá zvíře (kůň, ovce, prasátko, kráva, slepice, pes, kočka...). Děti se rozmístí různě po místnosti. Příchozí dvojice se střídá ve vybírání dětí a snaží se najít stejná zvířata. Vybrané dítě vždy udělá pouze zvuk zvířete, kterým je.

Zrakové vnímání

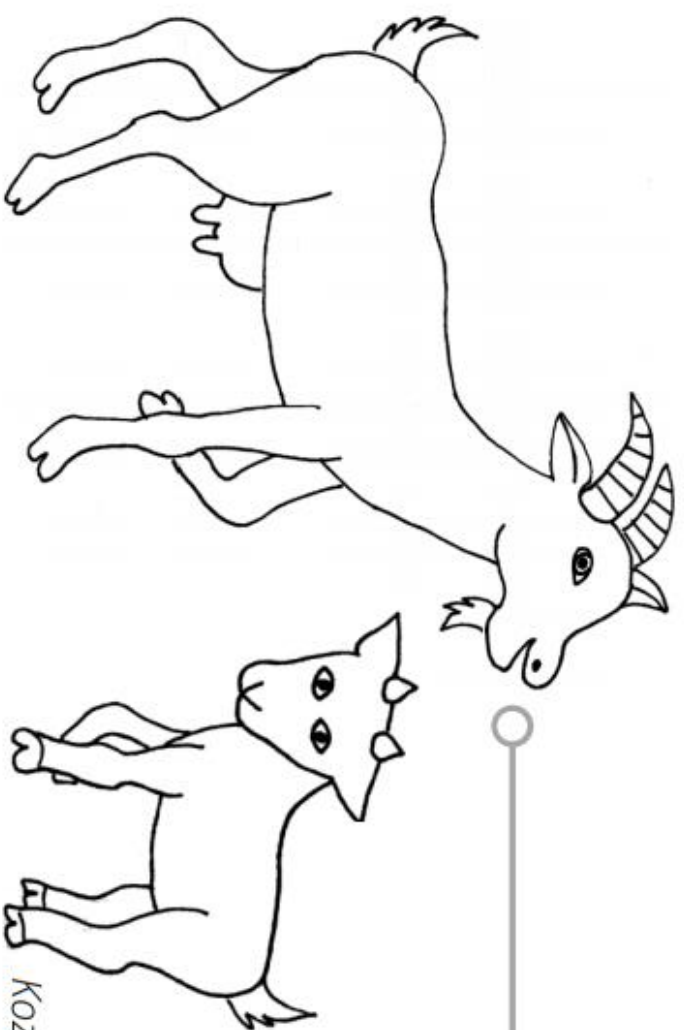
- Pokus se za využití knížek ve třídě najít na obrázku slepici, kuře nebo kohouta.
- Prohlédni si slepici na obrázku-dokážeš pojmenovat všechny její části?

Myšlení a řeč

- Čím je nám slepice prospěšná, co nám dává? Jaké barvy může vajíčko mít? (bílé, hnědé, barevné-Velikonoce)
- Analýza slov
 - Na jaké hlásky začíná slovo: slepice, kuře, kohout, vejce, zrní, kurník, hřebínek?

Vnímání prostoru a času

- Pohybová hra: „Vejce, kuře, slepice“
 - Hra funguje na principu „kámen, nůžky, papír, stop“. Nejprve jsou všechny děti vajíčka. Když vyhraji ve hře, stává se z nich kuře a poté slepice. Každá fáze zvířete má svůj specifický pohyb. Tato hra je vhodná pro menší skupinu předškoláků.



Koza domácí

Naše koza rohatá,
měla čtyři kůzlata.
Všechna byla krásně
bílá,
veselá a také čilá.



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Koza domácí“

- Pojmenuj zvířata na obrázku a doplň, který člen zvířecí rodiny na obrázku chybí.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku, ukaž, kde má koza rohy, vemínko, bradku, ocas, kopyta.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Sluchové vnímání

- Rozlišuj, zda jsou slova stejná, nebo odlišná: koza – kola, rohy – nohy, ocas – ocas, uši – uši, kopyta – koryta, vemeno – vřeteno, kůzle – kůzle, kozel – kotel.

Matematické představy

- Spočítej kolik je na obrázku dohromady: rohů, ocásků, očí, kopýtek, uší.
- Co je na obrázku malé/ velké, špičaté/ kulaté/ hranaté?

Myšlení a řeč

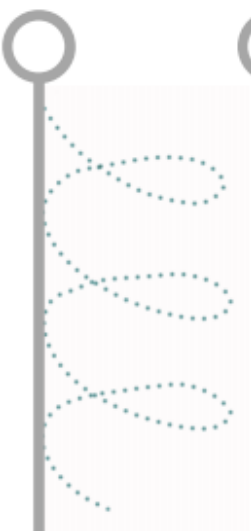
- K čemu je nám prospěšná koza? (mléko, sýry, přírodní „sekačka“ zahrady)
- Jaké zvuky vydává koza?
- Čím se koza živí a co pije?
- Pojmenuj všechny členy kozí rodiny.
- Jaké předměty okolo tebe jsou špičaté a proč bychom se před nimi měli mít na pozoru?

Zrakové vnímání

- Jaké barvy jsi použil/a při vymalování obrázku?
- Je na obrázku kůzle a koza nebo kůzle a kozel? A proč?

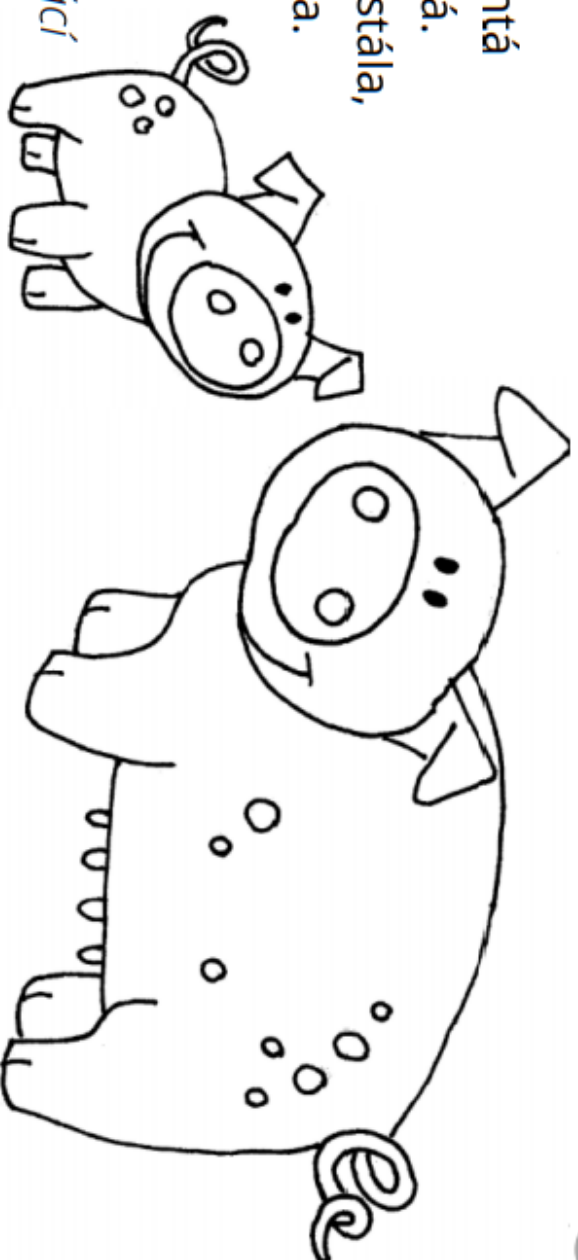
Dramatizace

- „Koza a salát“
 - Obdoba pohádky o velké řepě. K hlávce salátu přijde koza, nemůže hlávku vytáhnout, volá si na pomoc kamarády zvířátka (dítě si může vymyslet jaká zvířátka chce)



Prasátko se chechtá
-ocásek ho lechtá.
Moucha na něm přistála,
a taky se zasmála.

Prase domácí



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Prase domácí“

- Pojmenuj zvířata na obrázku a doplň, který člen zvířecí rodiny na obrázku chybí.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Řeč

- Analýza slov
 - Na jakou hlásku začíná/končí slovo: prase, kanec, vepř, prasnice, sele, čuník, prasátko?
- Pokus se napodobit zvuk prasete (chro/kvikvi), dívej se při tom do zrcadla, jak se hýbe tvoje pusa při tvoření hlásek.

Paměť

- Prohlédni si ještě jednou obrázek. Otoč list obrázkem na stůl. Vzpomeneš si, jaké zvíře bylo na obrázku? Kolik jich tam bylo a zda byla všechna zvířata dospělá? Co dělalo prasátko v básničce? A kdo si potom k němu přisedl?

Myšlení

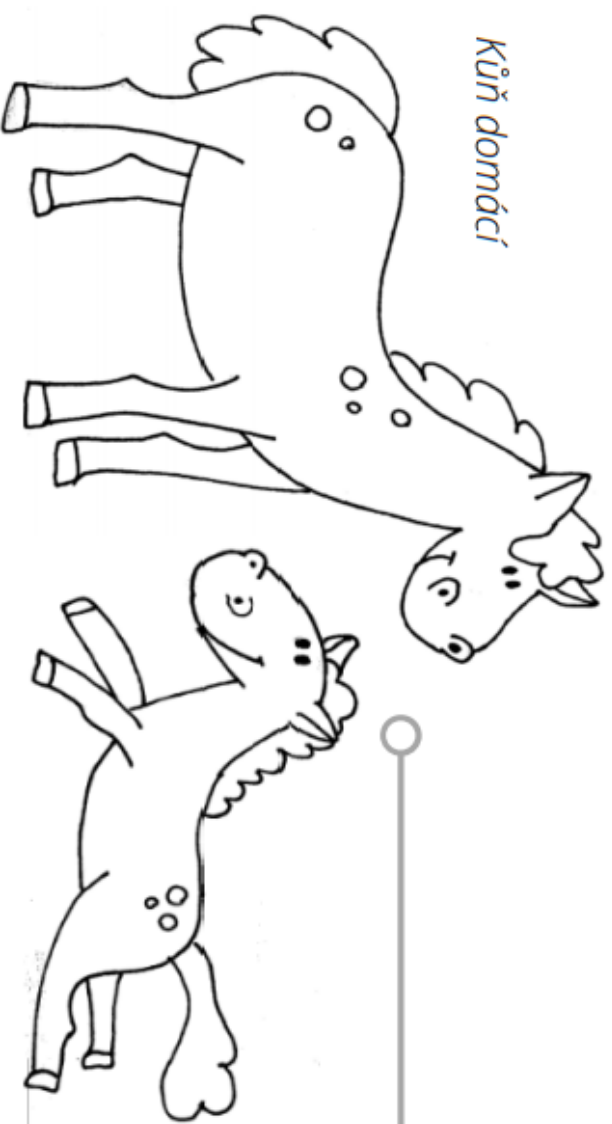
- Jak se jmenují všichni členové prasečí rodiny? (sele, prasnice, kanec/vepř)
- Proč chováme prasata?
- Čím je pokryta kůže prasat? (štetinami)

Matematické představy

- Jaké další tvary vidíš v obrázku? (ovál – rypák, kruh – nosní dírky)
- Spočítej všechny kruhy na obrázku.

Sluchové vnímání

- Hra: „Zvířata na statku“
 - Děti sedí na zemi, zavřou oči. Pedagog interpretuje různé zvuky zvířat ze statku (ovce, koza, kráva, slepice, kůň, prase...) Když se ozve prase, děti mají za úkol zvednout ruce nad hlavu. Zvířata se mohou obměňovat.



Kůň domácí

Dlouhá hříva, hebké uši
koníkovi prostě sluší.
Nají se pak vesele
zeleného jetele.



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Kůň domácí“

- Pojmenuj zvířata na obrázku a doplň, který člen zvířecí rodiny na obrázku chybí.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Zrakové vnímání

- Najdi na obrázku: hřívu, kopyta, uši, ocas, zadeček, krk, nozdry, oči.
- Jaké barvy jsi použil/a k vybarvení obrázku? Jaké další barvy může mít kůň?
- Pojmenuj grafomotorický prvek v pracovním listu a najdi další ve svém okolí.

Myšlení a řeč

- Pojmenuj všechny členy koňské rodiny (hříbě, kůň, klisna).
- Mohou koně soutěžit? Jak těmto soutěžím říká? (dostihy)
- Jak se říká člověku, který jezdí na koni? (jezdec, žokej)
- Co kůň rád žere? (jablka, mrkev, trávu, suché pečivo...)
- Na čem si pochutnává koník z básničky?
- Napodob zvuk koně (frkání, íhahá, klapot podkov).
- Vyjmenuj protiklady k těmto slovům: hebký, dlouhý, hezký, veselý, malý, rychlý.

Hrubá motorika

- Hra: „Hop a skok“
 - Hra situována nejlépe na ven, ale je možné realizovat ji i vevnitř. Na předem určenou trasu umístíme překážky (klacky, pařezy, klády, kameny...). Děti mají za úkol běžet klusem, jako kůň, a přeskakovat překážky na cestě. Dbáme na dostatečné časové rozestupy mezi dětmi.



Tur domácí

Na louce se pase kráva,
žvýká sladkou travičku.
Bů, bů, až se z pastvy vrátím,
pochutnáš si na mlíčku.



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Tur domácí“

- Pojmenuj zvířata na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Sluchové vnímání

- Vytleskej slova: Krá – va, te – le, vůl, lou – ka, tra – vi – čka, mlé – ko, ro – hy.
- Sluchová hra s rozvíjením matematických představ: „Kolik zvuků slyšíš v uchu“
 - Hra spočívá v tom, že učitel vždy předvede konkrétní počet určitých zvuků (bučení, dupání, tleskání, mlaskání...). Děti mají za úkol spočítat tyto zvuky.

Paměť

- Prohlédni si obrázek a poté list otoč obrázkem dolů. Kolik kraviček bylo na obrázku? Měly obě krávy rohy? Který člen rodiny na obrázku chyběl a jak jsi to poznal/a? Kde se pásly kávy v básničce a co žvýkaly?
- Kdy jsi naposledy viděl/a krávy? Kdy a kde to bylo? Popiš své zážitky.

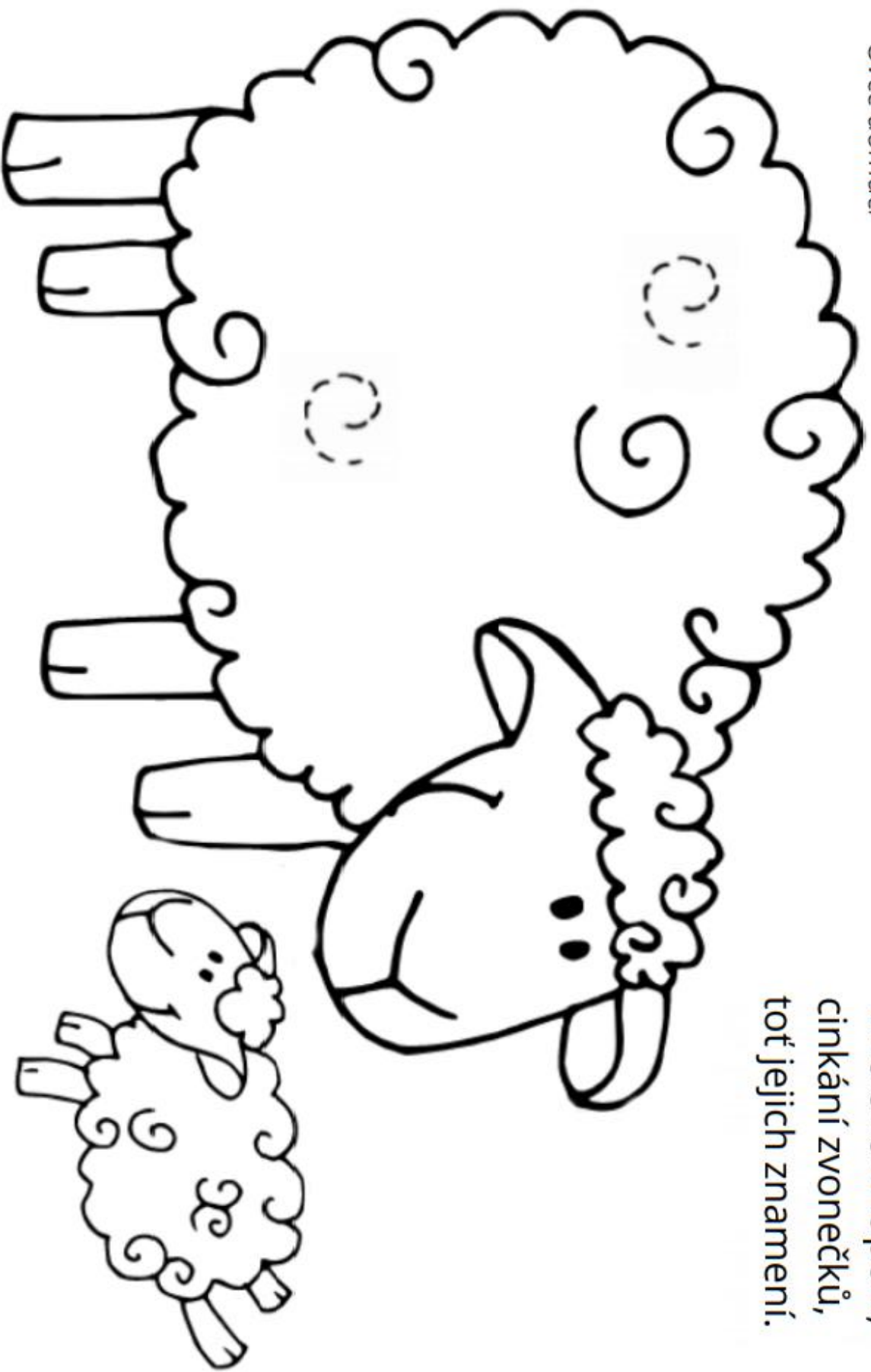
Myšlení a řeč

- K čemu jsou krávy prospěšné a proč je chováme?
- Znáš nějakou píseň, ve které se objevuje kráva? (Krávy, krávy, jak si vlastně povídáte, Dů, kravičky dů, Když jsem já sloužil...)
- Co žerou krávy? (trávu, rostliny)
- Čím se živí telata? (mlékem od krávy)
- Jak se jmenuje táta, máma a mládě od krávy? (tele, kráva, vůl/býk)

Hrubá motorika, spolupráce

- Pohybová hra „Kráva, býk a tele“
 - Pedagog dětem pošeptá, co v této hře ztvárňují (býk, tele, kráva). Děti mají za úkol utvořit rodinu (máma, táta, mládě). Mohou se domlouvat. Tato hra je vhodná pro menší počet předškolních dětí.

Ovce domácí



Pasou se ovečky
v zeleném lupení,
cinkání zvonečků,
tot' jejich znamení.

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Ovce domácí“

- Pojmenuj zvířata na obrázku a doplň, který člen zvířecí rodiny na obrázku chybí.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Obtáhni grafomotorické prvky a dokresli další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Sluchové vnímání

- Vytleskej slova: Ov – ce, jeh – ně, zvo – ne – ček, vl – na, lu – pe – ní, be – ran.
- Hra: „Ovce, kozy a krávy“
 - Pedagog dětem pošeptá jedno ze tří zvířat. Děti mají za úkol vytvořit tři skupinky podle druhu zvířete, kterým jsou. K nalezení skupiny mohou vydávat jen zvuky konkrétního zvířete.
- Rozliš, zda se jedná o stejná slova: ovce – ovoce, jehně – jehně, beránek – korálek, vlna – bavlna, zvonek – domek, lupení – lupení, znamení – znavení.

Myšlení a řeč

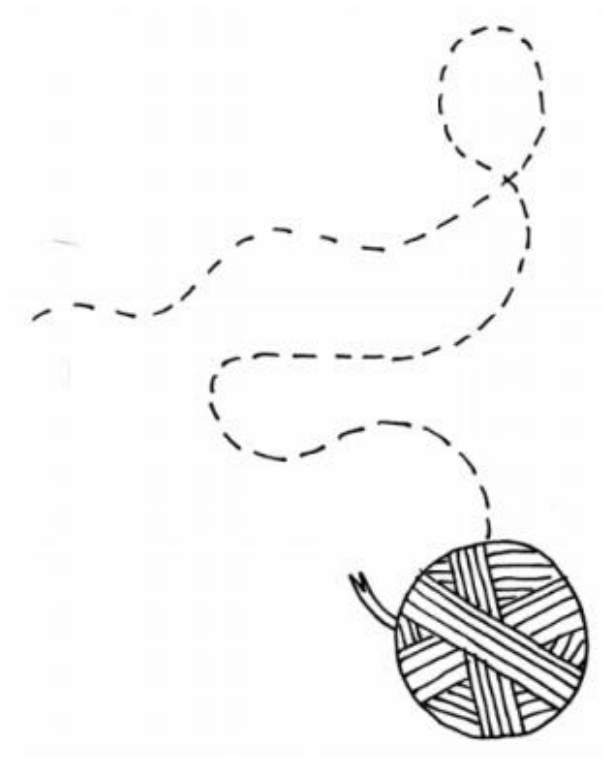
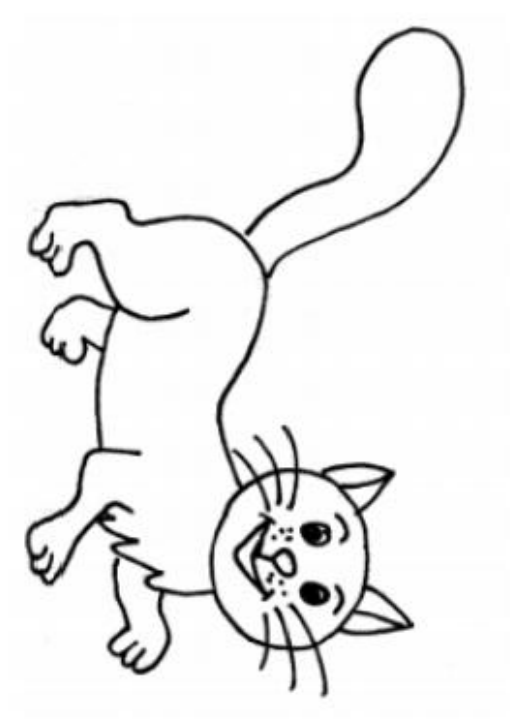
- Vysvětli, co znamenají tato slova: lupení, jehně, vlna, kopyto, čumák.
- Jak se vyrábí vlna? (Ovce se ostříhá, vlna se očistí a upraví, vzniká příze nebo nit, z kterých se později plete oblečení)
- Vymysli alespoň 5 věcí, které se dělají z vlny.

Jemná motorika

- Pracovní činnost: „Vlna“
 - Pomocí lepidla a vatové tyčinky obtáhni spirály na pracovním listu. Přilep na ně vatu smotanou do malých kuliček.

Rytmizace

- Přečti si s paní učitelkou/učitelem básničku a pokus se vytleskat rytmus a metrum (učitel/ka předvede)
- Kombinuj tleskání s dalšími prvky a pomůckami (dupání, zvoneček, dřívka, bubínek...)



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Kočka“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Libovolnými směry dotvoř cestu klubíčka.
- Kočku vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Logo-hrátka: „Napodobuj!“
 - Pokus se napodobit, jak kočka mňouká, jak se olizuje (jazyk olizuje rty kolem dokola), jak syčí, když se jí něco nelíbí, jak na kočku voláme (čičiči), jak pohybuje čumáčkem, když něco zavětří, jak vrní.
- V jaké písničce se zpívá o kočce? (Skákal pes, Kotě a sluníčko, Kočka leze dírou...)
- V jaké pohádce se setkáme s kočkou? (Kluci kočičí, Kocour Mikeš, Kocour Modroočko...)

Sluchové vnímání

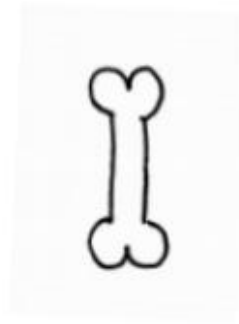
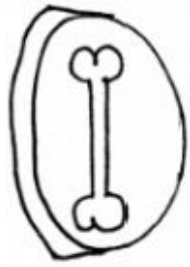
- S pomocí klavíru/ logopedického bzučáku rozlišuj krátké a dlouhé slabiky: kočka, čičí, ocásek, syčí, prská, vrní, kožíšek, fousky, čumáček.

Zrakové vnímání, dramatizace

- Hra: „Kdo jsem?“
 - Jedno dítě vždy předvádí konkrétní zvíře ze statku, ostatní hádají. Kdo zvíře uhodne, jde předvádět. Pedagog může dětem radit ve výběru a ztvárnění zvířete.

Jemná motorika

- Prstohrátka
 - Kočka: Ruka je sevřena v pěst, otočená od těla. Ukazovák a malíček vytrčíme vzhůru. Tyto dva prsty ohneme, Vzniknou nám tak uši na kočičí hlavě.
 - Klubíčko: Obě ruce s nataženými prsty dáme před sebe. Dlaně směřují od těla. Překřížíme palce a klademe na ně střídavě další prsty (vždy prst z levé a poté z pravé ruky). V konečné pozici přiblížíme ruce co nejvíce k sobě. Vznikne nám zamotané klubíčko. Toto klubko poté opět rozplétáme opačným postupem.



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Pes“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Poté obtáhni grafomotorický prvek a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Řeč

- Logo – hrátky
 - Pokus se napodobit tyto zvuky: štěkot psa, kňučení, vrčení, vytí, dýchání s vyplazeným jazykem, čmuchání.
- Analýza slov
 - Vyhláskuj tyto slova: pes, ocas, tlapka, čumák, chlup, uši...

Předčtenářská gramotnost

- V jakých pohádkách se objevují psi? (Já Baryk, Káťa a Škubánek, Štaflík a Špagetka, Maxipes Fík, Dášenska, Tlapková patrola, Kočky a psi...)
- Najdi ve třídní knihovničce knihu, ve které je vyobrazen pes.

Hudební činnost

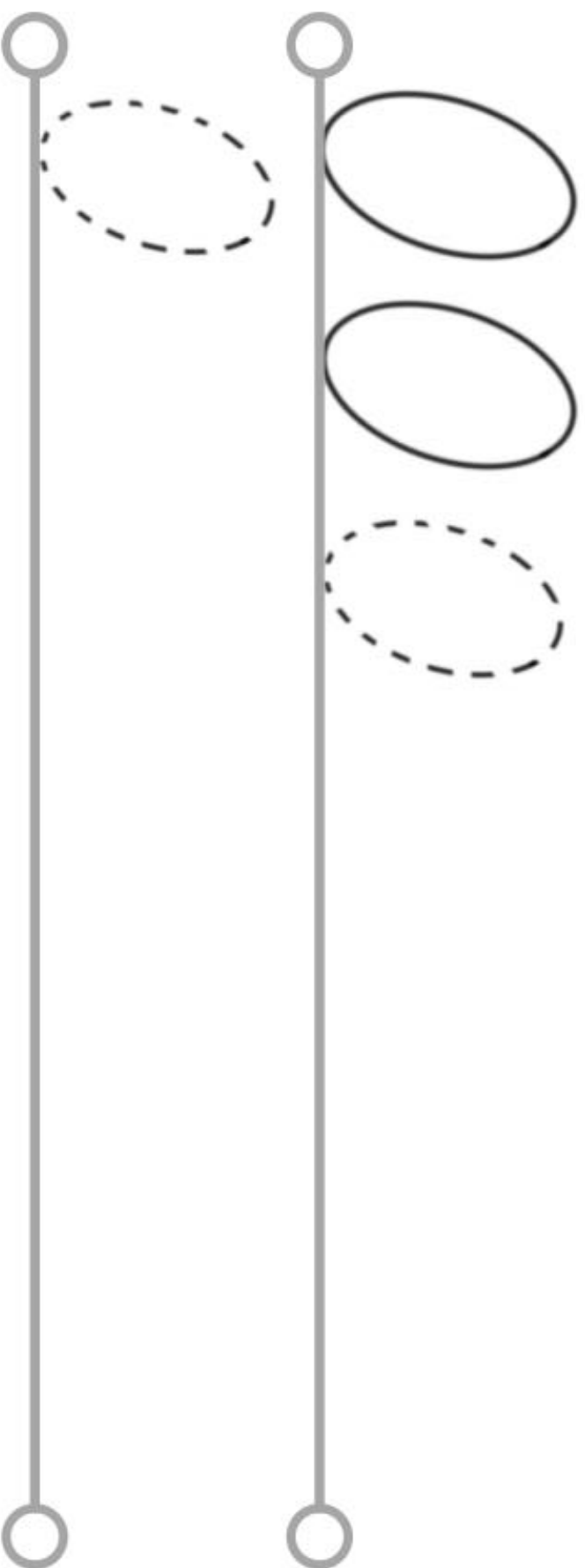
- V jakých písních se objevuje pes? (Kočka leze dírou, Skákal pes, Pejsku náš, co děláš...)
- Zazpívej si písničku o psech a pokus se tleskat do rytmu (možno použít dřívka, bubínek, rolničky, rumba koule...).

Osová souměrnost

- Práce se zrcátkem – přilož malé zrcátko na kosti v grafomotorickém listu a zkoumej, zda se v zrcátku objeví celá kost, či nikoliv. Prozkoumej další předměty a kresby ve tvém okolí, zda jsou osově souměrné.

Hrubá motorika

- Hra: „Pejsku lehni!“
 - Obdoba hry „Kuba řekl“. Děti jsou pejsci a pedagog jim dává povely (sedni, lehni, popros, vyskoč, převal se, zaštěkej...). Vždy musí použít větu: „Pejsku, ...“. Jakmile nepoužije oslovení, ten, kdo povel uposlechne, vypadává ze hry.



Wylíhne se za krátko
kachně malé káčátko,
už se těší táta kačer!
Přijde na svět dneska večer.



Kachna divoká

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Kachna divoká“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

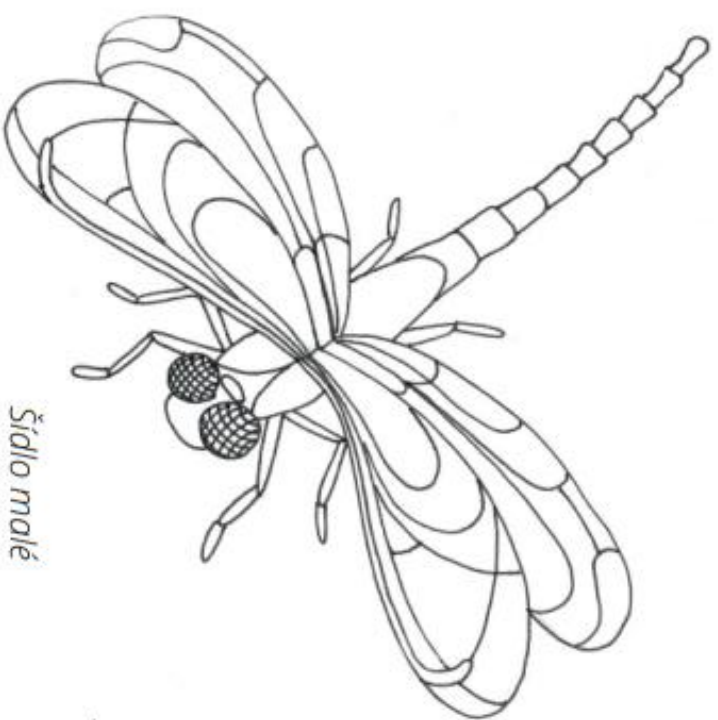
- Kde a kdy kachnu můžeme nejčastěji vidět? (můžeme je vidět po celý rok – v dnešní době, kdy už řeky v zimě příliš nezamrzají, většina kachen zůstává a neodlétá)
- Jak se jmenuje máma, táta a mládě od kachny? (kachna, kačer, kachně)
- Jak rozeznáš kačera od kachny? (kačer má zelené peří na krku a hlavě a také výrazně žlutý zobák, kachna má nevýrazné peří po celém těle)
- Proč se kachna nikdy nenamočí? (mají nesmáčivé peří, pokryté olejovým výměškem, jenž odpuzuje vodu)
- Pokus: „Olej a voda“
 - Do části sklenice nalijeme olej a na něj poté vodu. Ta se od oleje zřetelně oddělí a zůstane plavat na povrchu. Demonstrujeme tak dětem, proč se peří kachny nenamočí.
- Hádanky
 - Co má kachna mezi prsty? (blány)
 - Kolik zvířat je potřeba, aby vzniklo jedno kachně? (dvě – kachna a kačer)
 - Když je zima, je to tvrdé, když je teplo, je to mokré, co je to? (voda)

Vnímání prostoru a času

- Kdy se podle básničky v grafomotorickém listu vylíhne mládě?
- Jmenuje jednu věc, kterou jsi dělal/a dnes, včera a kterou bys chtěl/a dělat zítra.
- Jmenuj dva dny v týdnu, kdy nechodíme do školky.

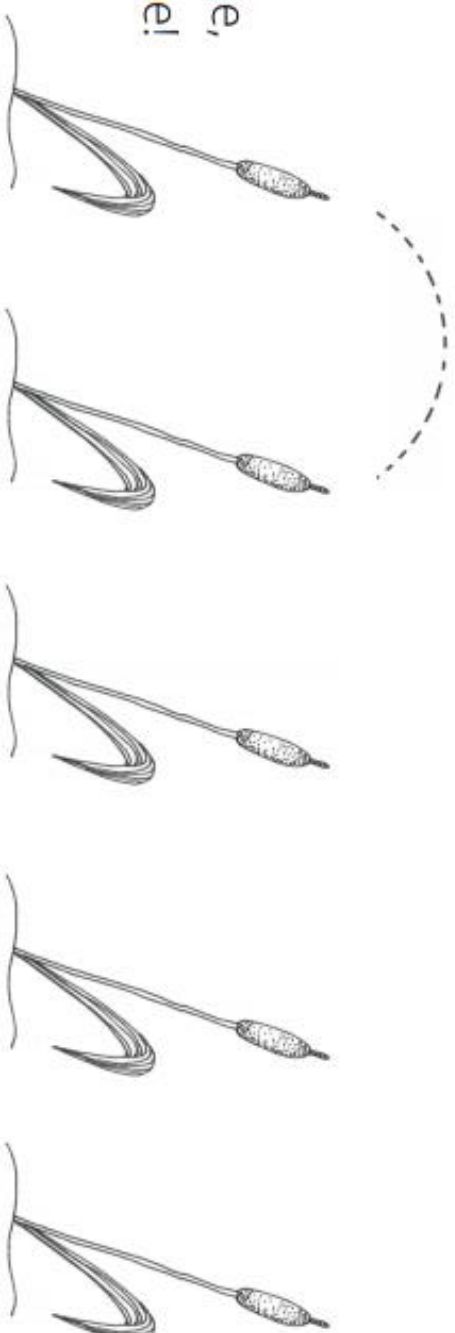
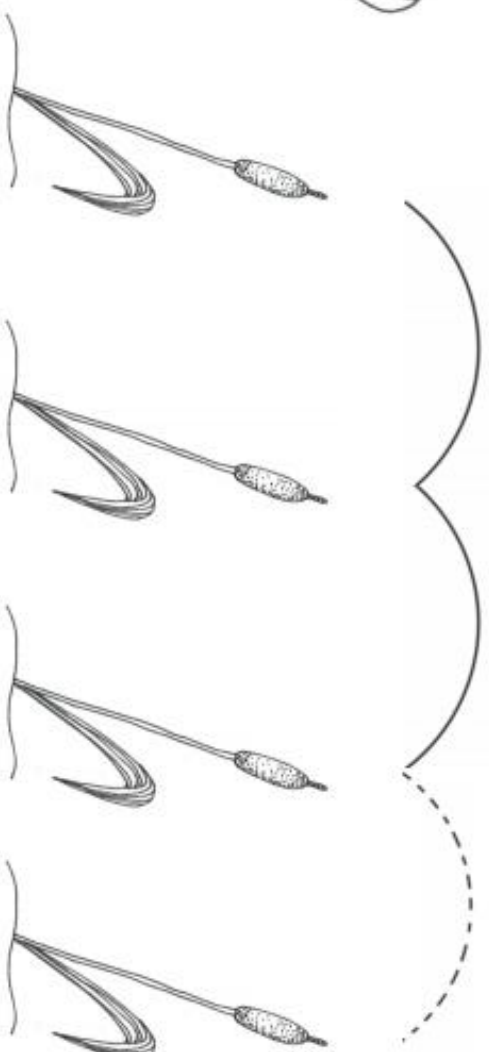
Sluchové vnímání

- Hra: „Poznej zvíře“
 - Děti mají za úkol rozeznávat zvuky jednotlivých zvířat. Tyto zvuky mohou předvádět děti sobě navzájem, nebo pedagog.



Šídlo malé

Bylo jedno šídlo,
nemělo na mýdlo.
Od té doby sebou šije,
ať se diví, kdo se myje!



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Šídlo malé“

- Pojmenuj zvířata na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Vysvětli slovní spojení „Šijí s tebou všichni čerti“.
- Proč sebou šídlo z básničky tolik šilo?
- Jaké je jiné označení pro šídlo? (vážka)
- Šídlo je člen hmyzí říše, jaké další hmyzí kamarády znáš?
- Věděl/a jsi, že šídlo je nejen vážka, ale také nástroj podobný velké šicí jehle, který se používá k děláni děr a provlékání nitě skrz tvrdší materiály?

Sluchové vnímání

- Hra: „U vody“
 - Dětem rozdáme konkrétní nástroje a předměty (vodu v lahvi, dešťovou hůl, rumba koule, drhlo...). Tato aktivita může sloužit i jako relaxace. Na signál pedagoga začínají hrát různé nástroje. Simulujeme tak prostředí u vody. Děti mohou mít zavřené oči. Na konci hry je vhodná reflexe dětí. Děti se ptáme, co všechno u vody slyšely, jak se jim hra líbila, zda jim nějaký zvuk vadil apod.

Zrakové vnímání

- Podívej se na grafomotorický list, poté otoč list stranou s obrázkem dolů. Odpověz na otázky: Kolik zvířat bylo na obrázku? Na co usedala vážka, dokážeš tuto rostlinu pojmenovat? (rákos) Proč se vážka v básničce nemohla umýt?
- Hra: „Kam se schoval...?“
 - Libovolný předmět schováme v herně tak, aby kousek z něj byl vidět. Děti mají za úkol v tichosti vejít do herny, najít předmět, ovládnout své city a potichu jít pošetpat paní učitelce/panu učiteli, kde předmět je.



Vejce - pulec - žabička,
jednoduchá básnička.
Vše co létá tam a sem,
uloví svým jazykem.



Rosnička zelená

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Rosnička zelená“

- Pojmenuj zvířata na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Zrakové vnímání

- Dokážeš pojmenovat všechna stádia žáby na obrázku? (vejce – pulec – žába)
- Co žába na obrázku chytá?
- Kolik je much na obrázku?

Myšlení a řeč

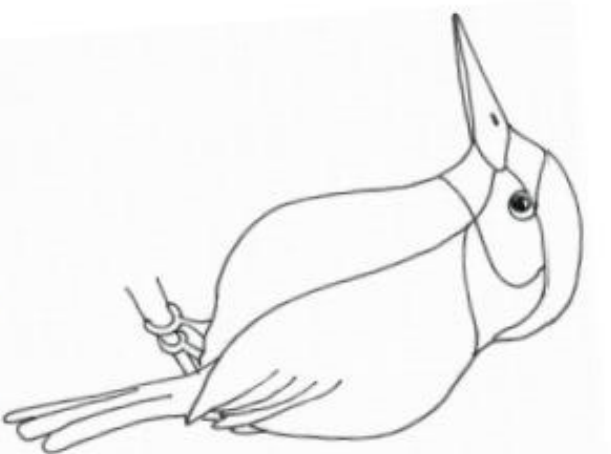
- Popiš své zážitky ze setkání s žábou.
- Na jaká písmena začínají tato slova: pulec, hmyz, moucha, žába, rosnička, skok, rybník.
- Vymysli co nejvíce slov na písmeno Ž.
- Jaké další druhy žab znáš? (skokan, ropucha, rosnička, kuňka)
- Věděl/a jsi, že jednou z nejjedovatějších žab na světě je Pralesnička strašná? Tato žába má povrch těla pokrytý nebezpečným jedem. Naštěstí v České republice nežije.
- Jak se žába pohybuje z místa na místo?
- Čím dalším kromě much se žába živí? (mušky, malý broučci, žížaly, červi...)

Osová souměrnost

- Přikládej zrcátko na jednotlivé obrázky na grafomotorickém listu. Zkoušej přikládat z různých stran a pokus se vždy přiložit zrcátko doprostřed obrázku. Který z obrázků se ti v zrcátku zobrazil v osově souměrnosti (tzn. odraz v zrcadle doplnil chybějící část obrázku správně)?

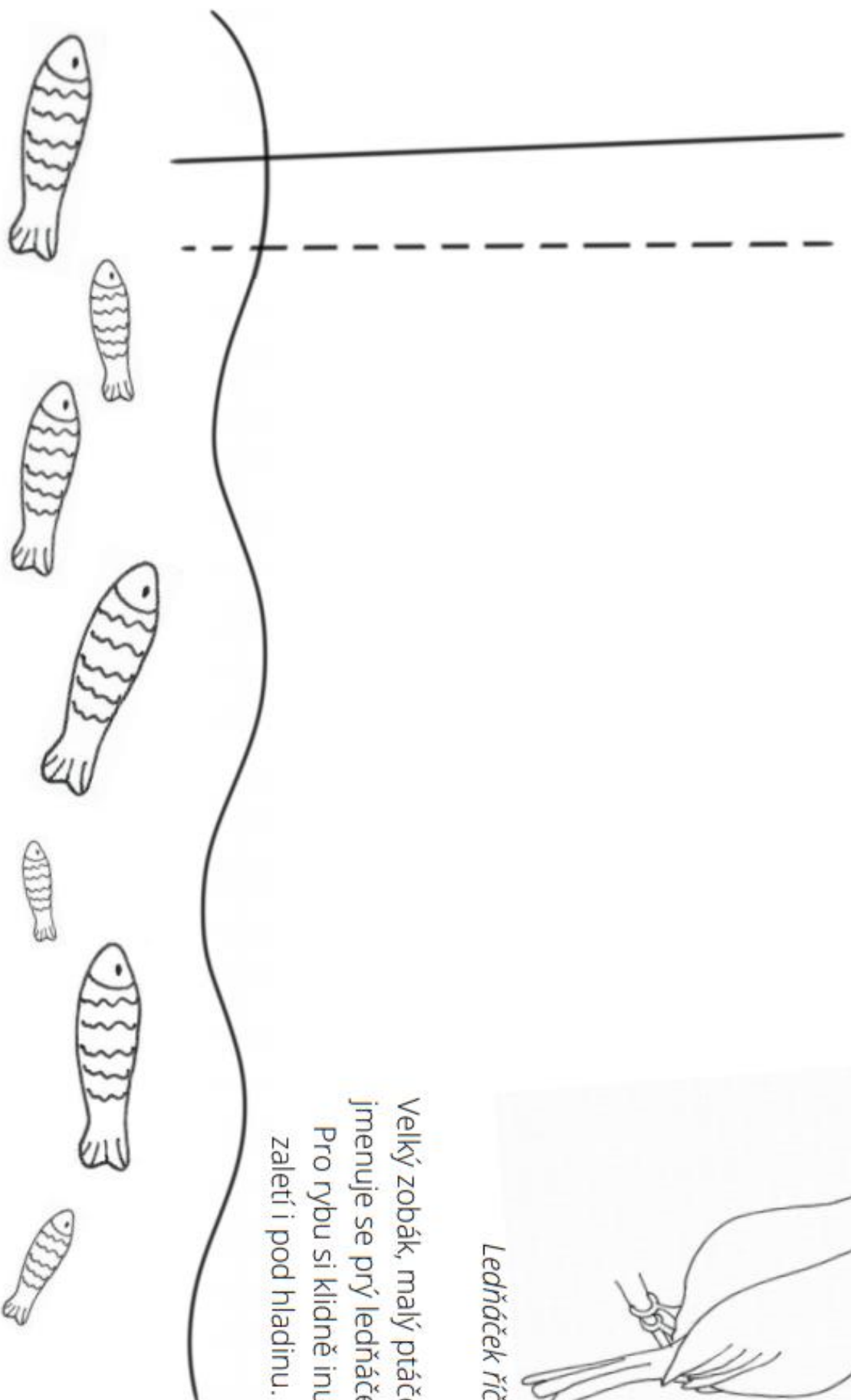
Matematické představy

- Spočítej mouchy na obrázku
- Počet much ukaž na prstech ruky. Dokážeš tento počet ukázat i jiným způsobem?
- Která moucha je nejmenší a která největší?



Ledňáček říční

Velký zobák, malý ptáček,
jmenuje se prý ledňáček.
Pro rybu si klidně inu
zaletí i pod hladinu.



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Ledňáček říční“

- Pojmenuj zvířata na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Ledňáček si staví hnízda tak, že hloubí otvory do břehů řek.
- Živí se malými rybami, které loví střemhlavým letem pod hladinu řeky.
- Je to jeden z nejpestřejších ptáků v České republice – víš jaké má barvy? (modrou, oranžovou, bílou)
- Jmenuj protiklady k těmto slovům: dolů, doleva, velký, silný, suchý, smutný, pomalý.
- Nauč se s pomocí paní učitelky/pana učitele básničku a vytleskej všechny slabiky.

Matematické představy

- Podívej se na grafomotorický list a porovnej velikost rybek – která je nejmenší a která největší? Které jsou podobně velké?
- Na jakou stranu ryby plavou?
- Spočítej všechny ryby na obrázku.

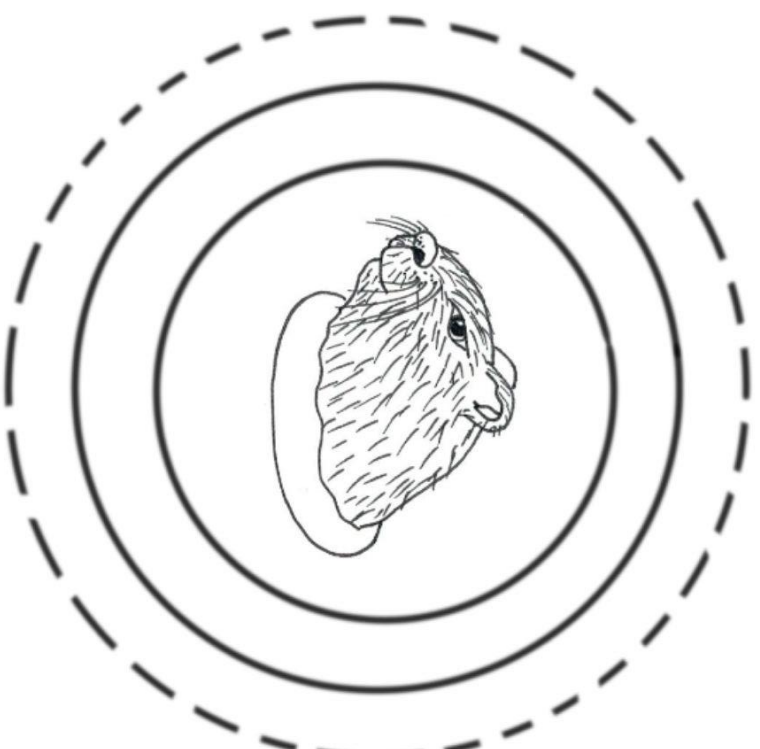
Jemná motorika

- Prstohrátky
 - Ptáček: Ruka je sevřená v pěst. Palec a ukazováček vytrčíme vzhůru a spojíme je. Vznikl nám tak zobáček, který několikrát otevřeme. Palec zůstává vytrčený a postupně ho spojujeme s dalšími prsty. Cvičení můžeme provádět na obou rukách současně a postup můžeme opakovat vždy od ukazováku k malíku a zpět. Dětem také můžeme zadávat, jaké konkrétní prsty mají s palcem spojit. Pomoci si můžeme doprovodem básně „Típ, típ, típ, vrabec vrabce štíp. Poprali se na keříčku, vytrhli si po peříčku. Típ, típ, típ, vrabec vrabce štíp.“

Dokresli kruhy na vodní hladině.



Nutrie říční



Ani bobr, ani myš,
v březích řek si hledá skrýš.
A necítí žádný stud,
že má samý žlutý zub.

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Nutrie říční“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

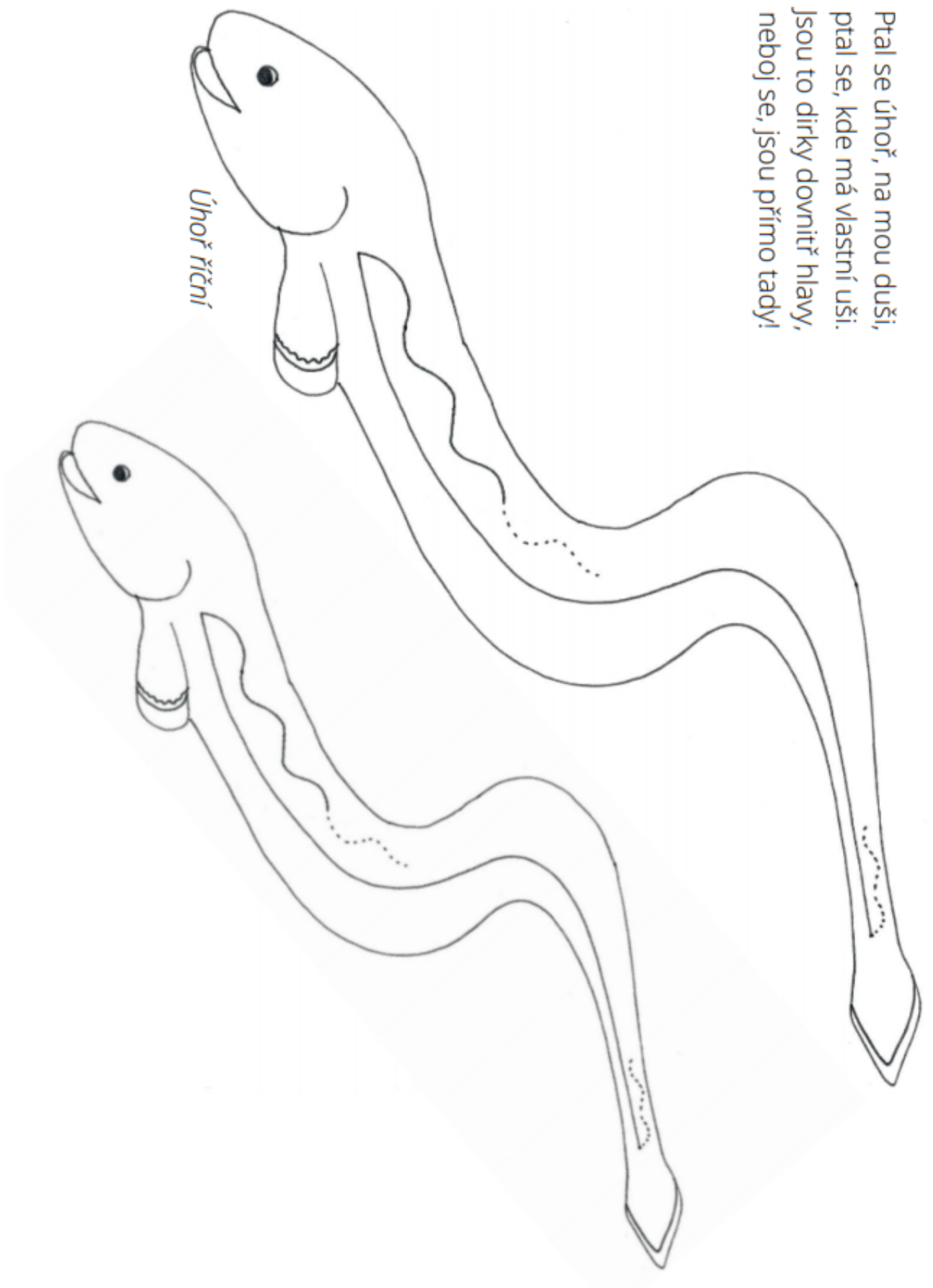
- Co je to stud? Cítil/a jsi někdy takový pocit?
- Jaké jsou stejné znaky nutrie a bobra nebo myši? (chlupy, ocas, uši, tvar, velikost...)
- Proč si musíme čistit zuby?
- Co žere nutrie? (suché pečivo, mrkev, jablka, seno, brambory...)
- Když hodíme do vody kulatý kámen, na vodní hladině se udělají kola. Co se stane, když hodíme do vody hranatý předmět?
- Jaká jsou synonyma (podobná slova) ke slovům nos (čenich, čumák), skrýš (schovka, úkryt), tlapa (packa, noha, končetina, ťapka), ústa (pusa, tlama), ...
- Logo – hrátky
 - Vyceň zuby na kamaráda a prohlédni si jakou mají barvu. Jazykem přejeď po všech zubech, zadních i předních, spodních i horních. Jsou hebké, nebo hrubé?
 - Usměj se tak, aby ti byly vidět zuby. V jakých situacích se takto smějeme?
- Vlastní projev
 - Pokud ti už vypadl nějaký zub, poděl se s námi o svůj příběh.

Matematické představy

- Jaký tvar vidíš na pracovním listu? (kruh)
- Najdi ve svém okolí další kruhové předměty.
- Které další tvary znáš?
- Kolik je na pracovním listu dohromady očí, uší, nohou, hlav a ocasů?

Ptal se úhoř, na mou duši,
ptal se, kde má vlastní uši.
Jsou to dírký dovnitř hlavy,
neboj se, jsou přímo tady!

Úhoř říční



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Úhoř říční“

- Pojmenuj zvířata na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Zrakové vnímání

- Ukaž prstem na obrázku, kde přibližně má nejspíš úhoř uši.
- Najdi a ukaž, kde má úhoř hlavu, ocas, ploutve, oči, pusy.
- Jaký mají podle tebe vztah úhoři na obrázku? (kamarádi, máma a táta, máma a mládě...)

Sluchové vnímání

- Hra „Jaké zvuky dělá voda“
 - Pedagog s pomocí 2 skleniček ukáže dětem, jaký zvuk dělá voda, když teče, či kape. Dále je možné využít rozprašovač, nebo si jít poslechnou do školní kuchyně, jak bublá voda v hrnci. Posledním pokusem může být bouchnutí ledové kostky o zem, nebo šlápnutí do zmrzlé kalužiny, či sněhu. U všech činností můžeme děti požádat, aby pro intenzivnější zážitek zavřely oči.

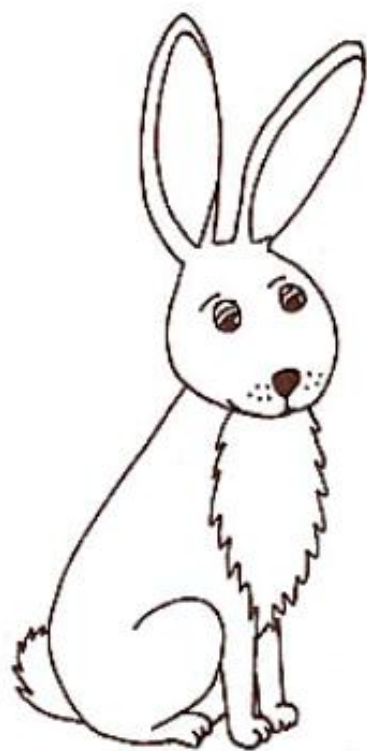
Myšlení a řeč

- Proč se úhoř ve vodě neutopí? (dýchá žábami a má také vyvinuté kožní dýchání – přežije tedy chvíli i na souši)
- Jak úhoř chodí, když nemá nohy? (nechodí, plave – pro pohyb ve vodě má ploutve)
- Jaké pověry panují o rybích šupinách? (nosí štěstí)
- V jaké pohádce jedli úhoře jako zázračnou rybu, po které lidé uměli mluvit se zvířaty?

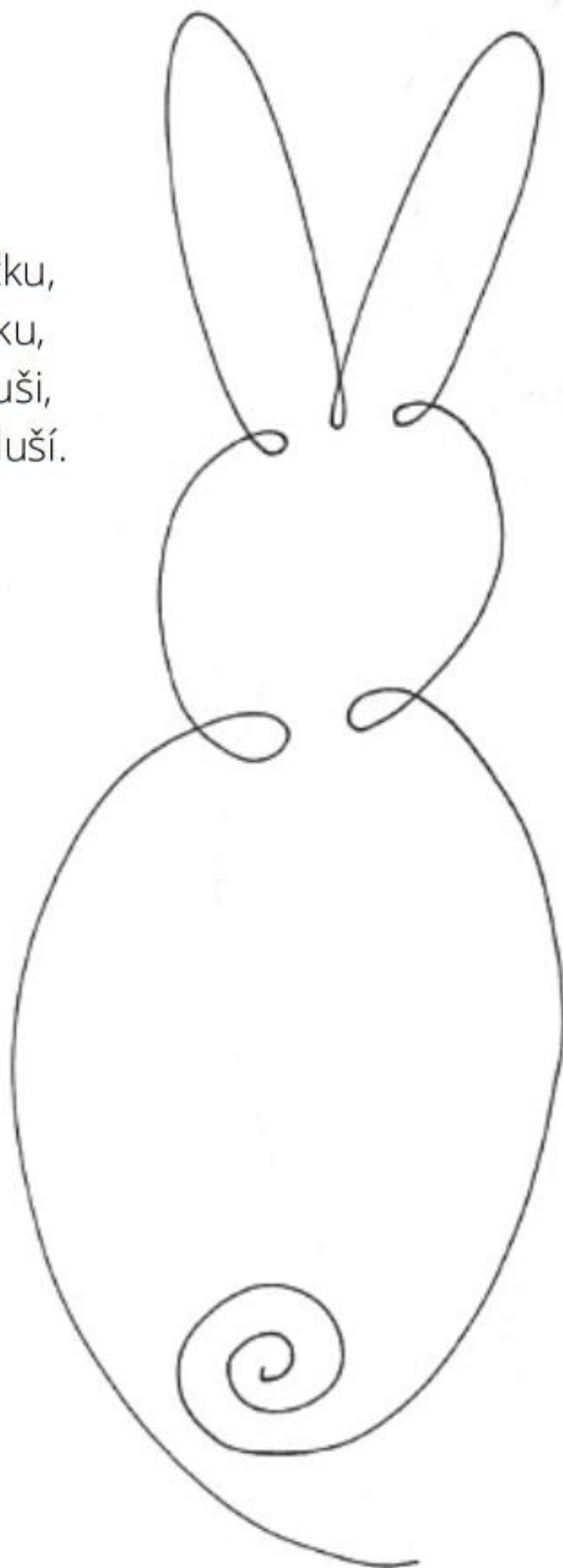
Hrubá motorika

- Hra rozvíjející rovnováhu „Úhoří stezka“
 - Po třídě natáhneme různými směry lano, které představuje úhoře. Úhoř má problém – nemůže najít své uši. Děti chodí od ocásku k hlavě, kde vytvoříme z lana smyčku (hlavu) a do ní dáme například knoflík, nebo puntík vystřižený z papíru jako ucho. Na konci stezky se děti musí dotknout tohoto předmětu.

Jedním tahem zajíčku,
nakreslím ti hlavičku,
tělo a pak dlouhé uši,
zajícům to prostě sluší.



Zajíc polní



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Zajíc polní“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté několikrát obtáhni zajíčka (můžeš zkusit vytvořit sám/sama další na další papír).
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Jemná motorika

- Prstohrátky
 - Zajíc: Všechny natažené prsty jedné ruky spojíme k sobě (protažená hrstička), tím nám vznikne hlava zajíce. Ukazovák a prostředník vytrčíme vzhůru. Prostředník jemně pokrčíme a vzniknou nám uši. Zvedáním malíku a prsteníku, který je v opozici proti palci zajíček může pohybovat ústy.
 - Prosvícením takto připravené pozice rukou si můžeme hrát se stíny (postačí nám k tomu baterka nebo dioda v telefonu).

Myšlení a řeč

- Na který svátek má zajíček největší pozornost? (Velikonoce)
- Co má zajíc větší, než většina zvířat? (uši a tlapky)
- Kde můžeme vidět zajíce? (na poli, v lese, na louce...)
- Jaký je rozdíl mezi zajícem a králíkem? (králík je menší než zajíc, králíka také často najdeme jako domácího mazlíčka v domácnostech, zajíc má delší uši a protáhlé tělo)

Hudebně pohybová činnost

- „Zajíček v své jamce“
 - Děti stojí v kruhu a drží se za ruce, uprostřed je jedno dítě ve dřepu, rukama tvoří uši nad hlavou a ztvárňuje zajíce. Děti chodí dokola za zpěvu písně „Zajíčku v své jamce“. Na konci písně si dítě uprostřed vybere kamaráda, který půjde doprostřed. Ve větším počtu dětí, můžeme zvolit vícero dětí v kruhu.
- Náměty na další písně: Zajíčku v lesíčku, Zajíček a liška, Běží liška k táboru, ...



Jelen evropský



Jelen, laň a koloušek,
šeptají si do oušek.
Myslivcům se vyhnou hravě,
spasou chutné plody v trávě.

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Jelen evropský“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Řeč

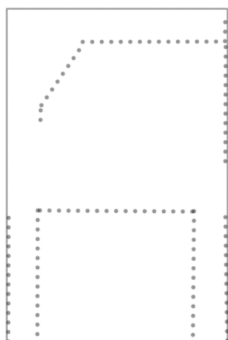
- Jazykolam: Jelen letěl jetelem.
- Vymysli co nejvíce zvířat na písmeno J.
- Vymysli co nejvíce jmen na písmeno J.

Předčtenářská gramotnost

- Pohádka „O Smolíčkovi“
 - Přečti si s paní učitelkou/ panem učitelem pohádku.
 - „Za hory, za doly, mé zlaté parohy, kde se pasou?“ Co znamená slovní spojení „zlaté parohy“ v tomto úryvku pohádky?
 - Co byste udělali, nebo neudělali, kdybyste byli na místě Smolíčka?
 - Kdo jsou to Jeskyňky, jak si je představuješ? (jsou to zlé lesní žínky žijící v jeskyni)

Jemná motorika

- Pracovní činnost „Jelen“
 - Použij ruličku od toaletního papíru, kterou zploštíš a nastříhneš, podle přiloženého nákresu. Paroží poté zatoč a přebytečný papír na zádech jelena ohni dovnitř. Dokresli obličej a kopyta. Jelena můžeš vybarvit.





Liška běhá po lese,
myslivcům jen směje se.
Že ji nikdo nechytí
a v noře se nasytí.



Liška obecná

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Liška obecná“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Obtáhni grafomotorické prvky a doplň ostatní.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Hádanky kmotry lišky
 - Nohy nemá, přesto se hýbe, nosí obojek, ale není to pes, kdo je to? (užovka obojková)
 - Červený jsem, na keři rostu, do čaje se dávám, zdraví rozdávám. (šípek)
 - Nečtu knihy, ale chytrá jsem, myslivcům uteču před nosem.
- Čím se liška živí? (můžeš využít grafomotorický list)
- Jak se nazývá obydlí lišky? (nora)
- Vyjmenuj členy liščí rodiny. (liška, lišče, lišák)

Předčtenářská gramotnost

- Jaká je většina liška v pohádkách? (bystrá, vychytralá)
- V jakých příbězích můžeš lišku najít? (Liška a vrána, O chytré kmotře lišce, Liška a čáp, Pták Ohnivák a liška Ryška, O Budulínkovi, ...)
- Co je to bajka, jak ji poznáš? (příběh kde se zvířata chovají a mluví jako lidi, většinou má poučné smýšlení)

Rozvoj vztahu k přírodě

- Liščí stopy – seznámení se stopami lišky, s jejich velikostí a vzhledem.
- Zhlédnutí videa o lišce na webu youtube.com.
- Vycházka do přírody (nejlépe v zimě a do lesa), pozorování liščích stop.
- Setkání s liškou – co dělat, co nedělat? (poučení o bezpečnosti – vzteklna)



Veverka obecná



Ze stromu na strom hbitě skočí,
když nedáš pozor, sejde ti z očí.
Než přijde první sních, naplní spíž,
copak tam schovává, jestlipak víš?

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Veverka obecná“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Rozvoj vztahu k přírodě

- Co sbírá veverka na obrázku? Z jakého stromu tento plod pochází?
- Pokus se v přírodě vyhledat dub.
- V jaké pohádce se objevuje panáček, který nosí čepičku z žaludu a na sobě nosí místo oblečení dubové listí? (Dubínek)

Pracovní činnost

- Frotáže v přírodě
 - Na vycházku vezmeme tužku a papír a pokusíme se vyhledat dubové listí. Děti mají za úkol překreslit dubový list pomocí frotáže na papír. Mohou doplnit i další přírodniny (kůru, kámen, pařez, další listy...).

Myšlení a řeč

- Co dělá veverka v zimě? (Veverky si staví hnízda z klacíků a kůry. V zimě nespí, ale zdržují se hlavně ve svém obydlí.)
- Čím se v zimě živí? (Její potravou jsou oříšky, suché plody, poupata a semena. Část potravy si schovává na zimu do dutin stromů, nebo ji zahrabává pod zem)

Matematické představy

- Kolik žaludů je na obrázku? (menší děti počítají pouze konkrétní řádek)
- Jaký tvar jsi doplňoval/a do pracovního listu? (ovál)
- Jaké znáš další geometrické tvary? Pokus se je nakreslit.
- Ukaž na žalud, který je na obrázku nahoře, dole, vpravo, vlevo, uprostřed a který je na konci a na začátku řádku.



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Sova“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Zrakové vnímání

- Ukaž, kde má sova: uši, pařáty, křídla, zobák, krk, hrud'.
- Kolik vidíš na obrázku pařátů?
- Víš, kde má výr „závoj“? (kolem očí)

Myšlení a řeč

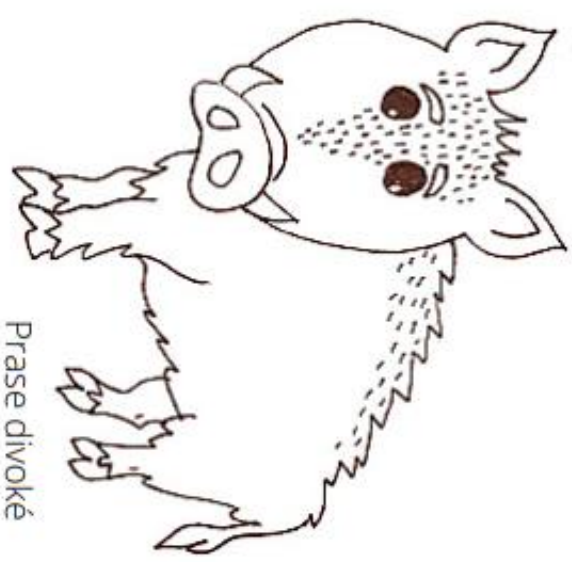
- Jaké další druhy sov znáš? (Výr, Sova pálená, Puštík, Kulíšek, Sýček, Kalous ušatý...)
- Sovy dokáží otočit hlavu téměř kolem dokola (o 270 stupňů). Vyzkoušej, kam až dokážeš hlavu otočit ty.
- Sovy mají výborný zrak a sluch.
- Sovy ve dne spí a v noci loví.
- Napodob zvuk sovy. Pokus se houkat co možná nejvíce potichu, nahlas, nejdéle, přerušovaně – práce s bránicí. Pomocí signálů pedagoga měň výšku tónu houkání.
- Vyhláskuj slova: výr, sova, noc, den, oči, krk, uši, peří.

Sluchové vnímání

- Rozpoznej, zda se jedná o stejná, nebo odlišná slova: Kulíšek – kušíšek, Kalous – Kaloud, Puštík – Puštík, Sýček – strýček, Výr – pýr, pták – krák, oči – oči, lov – loď.

Hrubá motorika

- Zařazení následujících prvků do zdravotního cvičení:
 - Mávání křídel sovy – ruce jsou připažené, postupně se rozpaží a vzpaží. Takto cvik opakujeme.
 - Otáčení hlavy – hlavu otáčíme pouze po rameno na pravou i levou stranu
 - Pařáty – Sedíme na zemi s nataženýma nohama. Na ploskách nohou tvoří „špičky“ a „fajfky“. Obměna: Nohy zůstávají v pozici „fajfek“ a pracujeme pouze s prsty u nohou, které ohýbáme a opět narovnáme.



Prase divoké

Na co přijde, rychle sní,
div, že není obézní.
Rypákem se v hlíně hrabe,
v lese mívá svoje mladé.
Jak se jmenují?

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Prase divoké“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Co to znamená, když někomu řekneme, že je jako „prase“?
- Jak se jmenují členové rodiny prasete divokého? (bachyně, sele, kanec)
- Jak se správně zachovat, pokud v lese potkáme prase divoké? (Setkání s tímto zvířetem nebývá úplně časté. Pokud by k němu došlo, s největší pravděpodobností se bude jednat o bachyni, která útočí s cílem chránit své mladé. Při takovémto setkání by člověk neměl dělat prudké pohyby a neměl by se dívat zvířeti přímo do očí. Snažíme se tiše a pomalu vzdálit.)
- Kdo se stará o zvířata z lesa? (myslivec)
- Jaké jsou protiklady ke slovům: noc, černý, velký, vysoký, hodný, mladý, klidný, rychlý, tichý, tmavý, veselý.

Zrakové vnímání

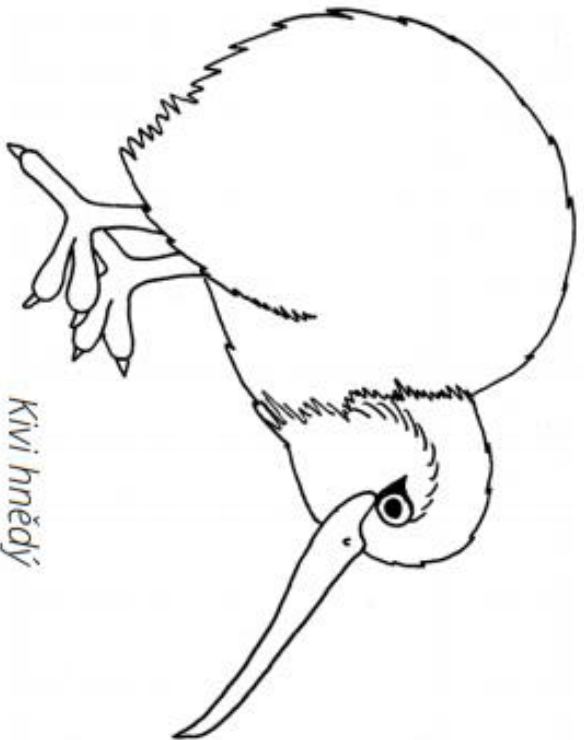
- Vyhledej na obrázku tyto části: rypák, spárky, štětiny, zbraně („kly“), pírkó (ocas).
- Pokus se vyhledat v encyklopedii zvířat prase divoké
- Prohlédni si v knize, jak vypadají stopy prasete divokého

Vnímání prostoru a času

- Prasata divoká jsou nejaktivnější večer a v noci. Co v tento čas děláš ty?
- Když se chystáš ke spaní, jaké činnosti tomu předcházejí? Pokus se je říct postupně za sebou.
- Kde se ve tvém okolí nachází nejbližší les? Dokázal/a bys popsat cestu?

Pomoz kivimu
přeskákat kameny.

Nelétá, jen skáče,
malé hnědé ptáče.
Užije si velkou srandu,
bydlí totiž na Zélandu.



Kivi hnědý



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Kivi hnědý“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Jak vypadá stejnojmenné ovoce? Mají spolu něco společného?
- Jaké informace jsme se o tomto zvířeti dozvěděli z básně? (je to nelétavý pták, má hnědou barvu, vyskytuje se na Zélandu)
- Jaké další druhy ptáků, kteří nelétají znáš? (emu, pštros, nandu, tučňák...)
- Jaká slova začínají na písmen K? Začíná na toto písmeno jméno některého tvého kamaráda?
- Jakým jiným způsobem můžeš říct tato slova: mládě (dítě, miminko), máma (matka, matička, maminka), otec (táta, tatínek, taťka), babička (bábinka, babi, babka), děda (děd, dědoušek, dědeček).

Smyslové vnímání

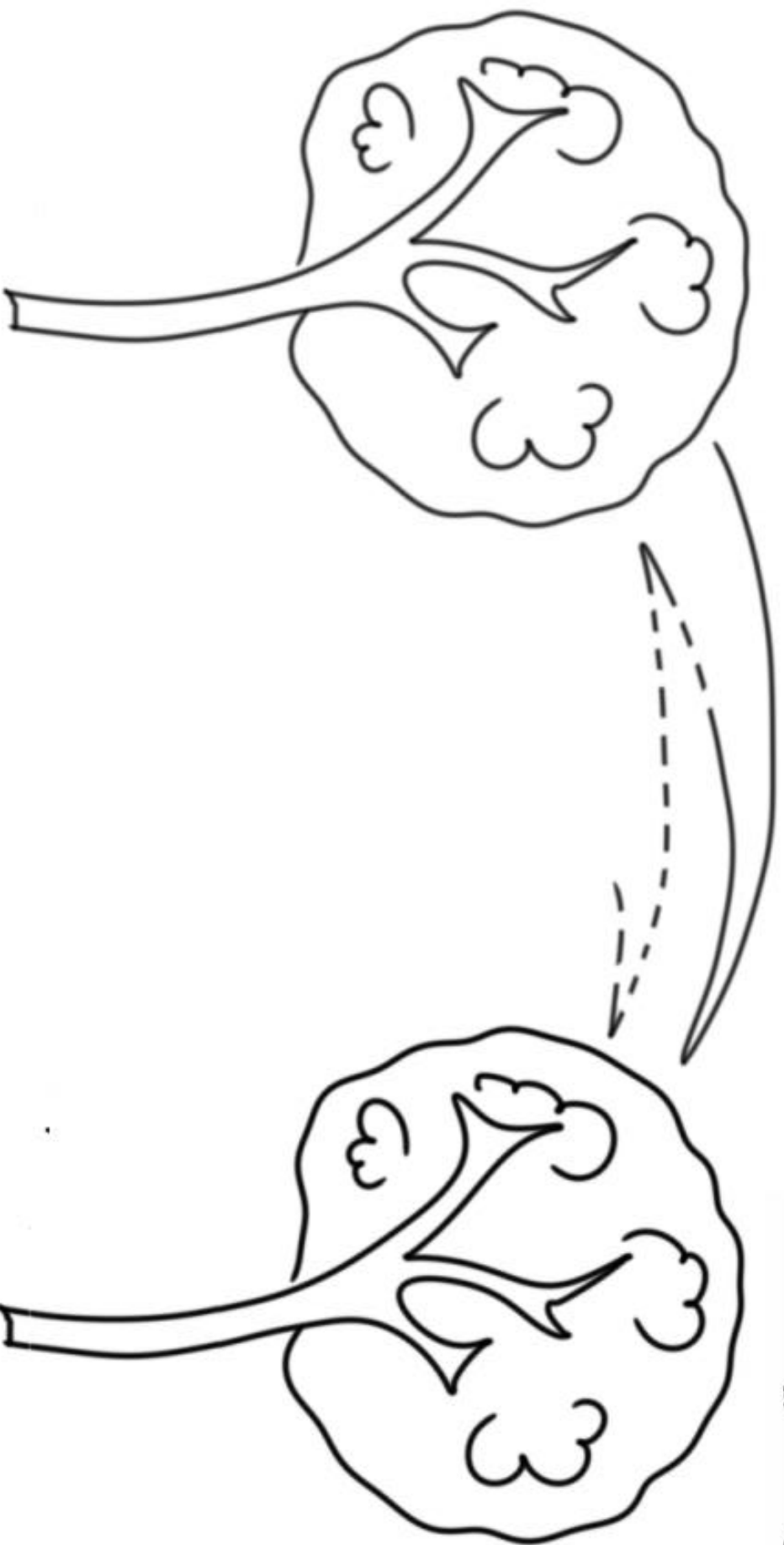
- Hra: „Kivi“
 - V této hře budeme poznávat stejnojmenné ovoce. Nejprve vedeme s dětmi debatu, zda má kiwi (ovoce) a kivi (zvíře) něco společného.
 - Zrak: Jak ovoce vypadá? Jak je velké, jakou má barvu, strukturu...
 - Hmat: Děti zkoumají ovoce pomocí rukou, zjišťují, zda je měkké, chlupaté, studené...
 - Čich: Zkoumáme, zda ovoce má nějakou vůni, a to jak před loupáním a nakrojením, tak poté.
 - Chuť: Ochutnávka – konzistence, kyselost, sladkost, zrníčka... (pozor na alergie!)

Sluchové vnímání

- Vytleskej slabiky u těchto slov: ki – vi, pták, kří – dla, pe – ří, zo – bák, sko – ky, o – vo – ce, ze – le – ni – na.

Není to veverka, ani ptáče,
po stromech létá, daleko skáče.
Živí se lístečky stromů,
pak rychle utíká domů.

Poletuška slovanská



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Poletuška slovanská“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Kterému zvířeti žijícímu u nás je poletuška podobná? (veverce)
- Jaký je rozdíl mezi veverkou a poletuškou? (poletuška nežije u nás a umí létat)
- Čím se poletuška živí? (listy a pupeny)

Matematické představy

- Spočítej kolik větví je dohromady na obou stromech?
- Který strom je nalevo a který je napravo?
- Co je v pravém horním rohu?

Hrubá motorika

- Hra: „Co létá?“
 - Děti se pohybují chůzí volně po místnosti. Pedagog po vždy po cinkne na zvonek/triangl/rolničku a řekne určitý předmět, který buď létá, plave, nebo leží na zemi (loď, pták, kámen, cihla, letadlo, vrtulník, květina, ryba, žralok...). Děti mají za úkol dle zadaného předmětu buď plavat v leže na zemi, posadit se na zem, nebo s máváním křídel chodit po třídě.

Prostorová orientace

- Ukaž ve třídě předměty, které se nacházejí nahoře, dole, vpravo, vlevo, daleko, blízko.
- Pokud v mateřské škole je glóbus, ukažte si s dětmi, kde je Česká republika a kde je Sibiř (zde žije poletuška)



Dlouhý krk a velký zobák,
středomořský je to rodák.
Velkou společnost má rád,
je to moře kamarád.



Pelikán bílý

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Pelikán bílý“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Ve které pohádce se objevil pelikán? (Hledá se Nemo)
- Vak, který mají pelikáni na zobáku neslouží ke skladování ryb, ale jen k jejich chytání.

Zrakové vnímání

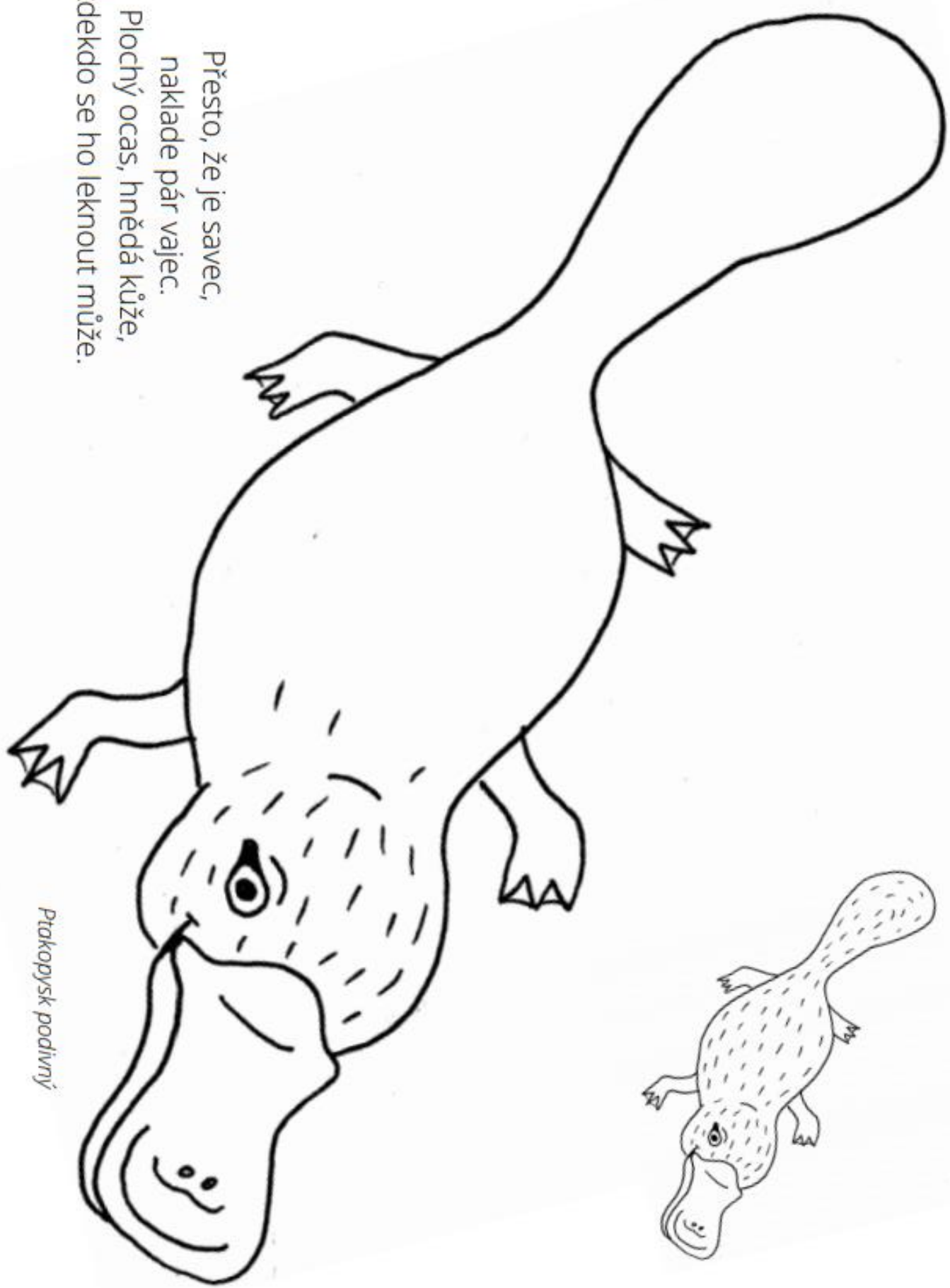
- Jaké barvy jsi použil/a při vymalování obrázku?
- Hra: „Pelikán ztratil barvičku“
 - Děti mají za úkol najít ve svém blízkém okolí barvu dle zadání učitele. Hra není na rychlost. Pedagog vždy kontroluje, zda děti našly správnou barvu.
- Ukaž na obrázku tyto části pelikána: vak, zobák, křídlo, ocas, pařáty, krk, jazyk, obočí.

Osová souměrnost

- Obtisky: čtvrtku ve formátu A4 přehneme na půl a opět otevřeme. Na jednu polovinu pomocí vodových či jiných barev ředitelných vodou namalujeme obrázek s mořskou tematikou (pelikána, rybu, moře, loď...). Bezprostředně potom, co je obrázek hotový, přehneme na záhybu čtvrtku a na druhé polovině by nám měl vzniknout stejný, pouze zrcadlově obrácený obraz. Tyto dva obrazy můžeme dále zkoumat zrcátkem.

Fantazie a představivost

- Představ si, že máš křídla. Co by se dalo všechno dělat? Co by nám křídla usnadnily? (nemuseli bychom chodit do školky pěšky, mohli bychom si zaletět k moři, na měsíc,...)



Přesto, že je savec,
naklade pár vajec.
Plochý ocas, hnědá kůže,
kde kdo se ho lekne může.

Platakopysk podivný

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Ptakopysk podivný“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Sluchové vnímání

- Jaká dvě slova slyšíš ve slově ptakopysk?
- Vytleskej slova: Pta – ko – pysk, zo – bák, vej – ce, ků – že, sa – vec.

Myšlení a řeč

- Jaké informace jsme se dozvěděli z básničky o ptakopyskovi? (je to savec, který klade vejce, má plochy ocas a hnědou barvu)
- Jaký je rozdíl mezi ptákem a savcem?
- Ve které pohádce je hlavním hrdinou ptakopysk? (Phineas a Ferb)
- Co je to pysk a jak jinak se dá toto slovo říci?

Hrubá motorika

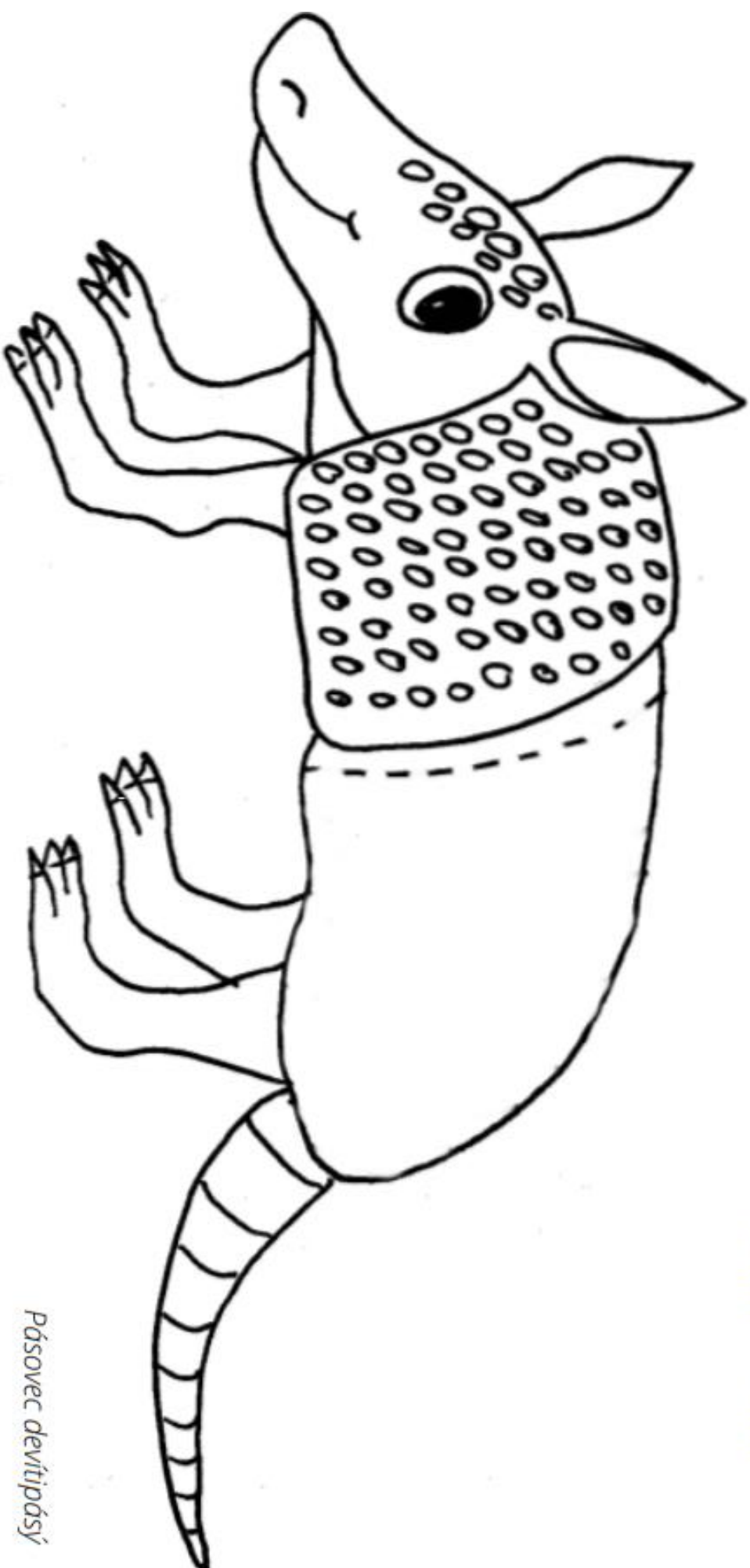
- Báseň s pohybem
 - Přesto, (jedna ruka v bok, druhá ukazuje vztyčený ukazovák)
 - že je savec (otočka kolem své osy a tlesknutí)
 - Naklade pár vajec (dřep, spojíme prsty na rukách a vytvoříme obrys vejce)
 - Plochy ocas, (skok do stoje, tlesknutí)
 - Hnědá kůže (rukama se pohladíme od hlavy až po stehna)
 - Kdekdo se ho (Vztyčené ukazováky, ukazujeme směrem od těla)
 - Leknout může (rukama si přikryjeme otevřenou pusu-leknutí)

Zrakové vnímání

- Ukaž na grafomotorickém listu, který ptakopysk je malý, který velký, který je nahoře a který dole.
- Spočítej všechny nohy/oči/zobáky/ocasy na obrázku



Devět pásů na krunýři,
pod ním měkkou šedou kůží.
A pak, když se bojí,
do klubka se skulí.



Pásovec devítipásý

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Pásovec devítipásý“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Co má pásovec na krunýři? (pásy) Kde používáme my v našem životě pásy? (v autě)
- K čemu slouží bezpečnostní pásy v autě? Co by se stalo, kdyby nás zastavila policie a zjistila, že nemáme zapnuté pásy?
- K čemu slouží pásovcí jeho pásy?
- Které další zvíře se skulí do klubička, když má strach? (ježek)
- Jaké jsou protiklady ke slovům: velký, strach, úsměv, štěstí, dlouhý, starý...
- Hra „slovní fotbal“
 - Klasická hra spočívající v hledání slova na konečnou hlásku slova předchozího. Zkusme tuto hru hrát jen s názvy zvířat. (Menším dětem s koncovou hláskou pomáháme)

Hrubá motorika

- Relaxační pozice: „Pásovec“ (poloha dítěte)
 - Děti si sednou na paty, hrudník je položený na kolenou, hlava se může opírat o zem. Ruce jsou volně podél těla. Oči jsou zavřené. Vhodná je relaxační hudba, v tomto případě například zvuky lesa/pralesa. Pozici můžeme zařadit jako relaxaci na konci zdravotního cvičení.

Orientace v prostoru a v čase

- Kolik je ti let?
- Kolik si myslíš, že je let tvé paní učitelce/ panu učiteli / mamince/ tatínkovi a proč si to myslíš?



Černobílý, pruhovaný,
lemur je náš přítel malý.
Po stromech rád skotačí,
hodně se tak naučí.



Lemur kata

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Lemur kata“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Jmenuj zvířata, která jsou černobílá/ pruhovaná. (zebra, tygr, ryba, had, ...)
- Jmenuj zvířata, která jsou skvrnitá (žirafa, levhart, gepard, hyena, pes, ...)
- Ve které pohádce se objevuje lemur? (Divočina, Madagaskar, ...)
- Věděl jsi že, když se lemur narodí, má úplně modré oči?

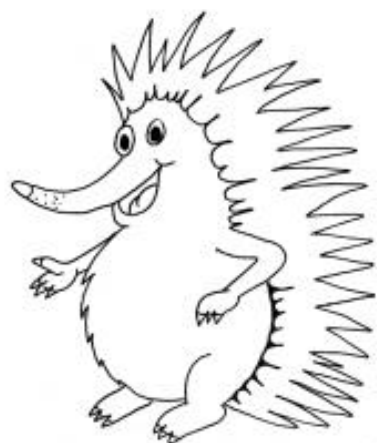
Jemná motorika, spolupráce

- Hra: „Spirála“
 - Děti vytvoří skupinky (pedagog je může rozdělit například podle losování lístečků s obrázky, nebo rozpočítadlem), každá skupinka má za úkol společnými silami vytvořit z jakéhokoliv dostupného materiálu ve třídě ocas lemura (spirálu).
- Kresba: „Černá a bílá“
 - Pokud máme k dispozici černé čtvrtky a bílé voskovky/pastelky můžeme jich využít k černobílé kresbě. Děti si mohou vybrat, na jaké téma budou kreslit.

Orientace v prostoru

- Hra „Cesta ve sněhu“
 - Tato hra je určena pro zimní období. Pedagog vyšlape venku na volném prostranství cestu ve tvaru spirály. Děti mají za úkol dojít až do středu a zpět. Šlapat mohou pouze na vymezenou cestu a musí se zvládnout šetrně vyhnout dětem, co jdou v protějším směru.

Dokresli ježuře bodliny.



Ježura australská

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Ježura australská“

- Pojmenuj zvíře na obrázku
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

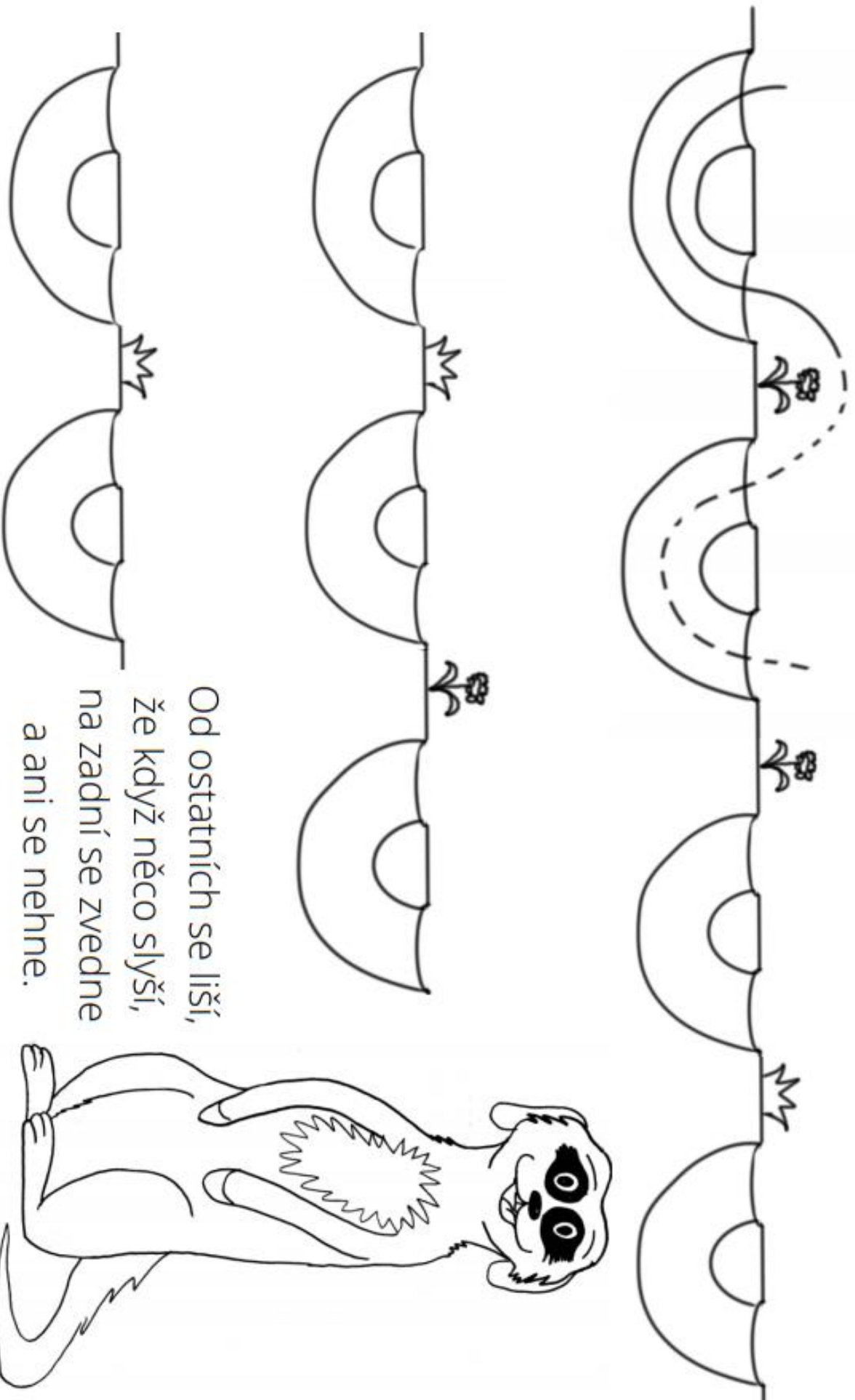
- Jaká další zvířata mají bodliny? (ježek, dikobraz)
- Jaké předměty jsou špičaté a proč si na ně musíme dávat pozor?
- Co mají lidé na prstech místo drápků? (nehty)
- Hádanky
 - Zaleze si do krunýře, nejradši má schovky a i když je pomalá, dožije se stovky. (želva obrovská)
 - Nezkoušej ho pohladit, mohl by ses poranit, nebo chytit blechu, schová se ve spěchu. (ježek obecný, ježura australská)
 - Po ovoci jméno má, pták je ale nelétá. (kivi hnědý)
 - Veverce je podobná, lístky stromů ráda má. I když křídla nemá v letu si strom hledá. (poletuška slovanská)

Matematické představy

- Kolik drápků má velká ježura na obrázku?
- Ukaž ve třídě na něco špičatého, hranatého, kulatého.

Zrakové vnímání

- Čím se liší ježura a ježek? (ježura má dlouhý nos, větší drápy, lehce jiné zbarvení)
Vyhledej si v knize, nebo na internetu s dopomocí pedagoga ježuru a popiš jak vypadá.
- Práce se zrcátkem – podívej se do zrcátka a popiš, jak se vidíš - jaký máš nos, barvu očí, vlasy, pihy, brýle, ...



Od ostatních se liší,
že když něco slyší,
na zadní se zvedne
a ani se nehne.

Surikata

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Surikata“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky v prvním řádku a doplň ostatní řádky.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

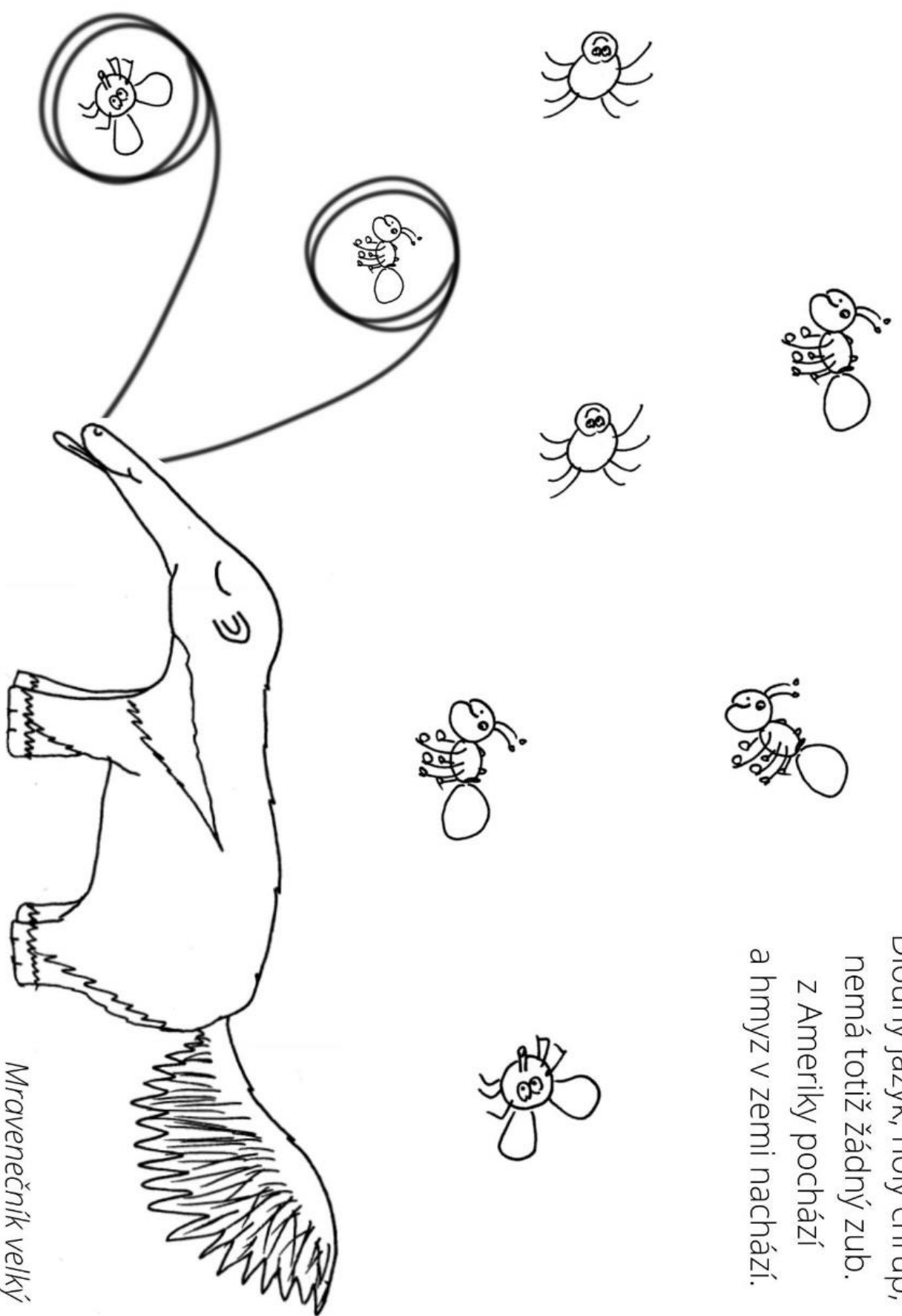
Myšlení a řeč

- Ve které pohádce se objevuje surikata? (Lví král – Timon)
- Jak reaguje člověk, když zaslechne podezřelé zvuky?
- Jak poznáme člověka, který se bojí? (klepe se, je nervózní, pláče, kouše si nehty, potí se, rychleji dýchá, je bílý, ...)
- Které zvíře dokáže stát na zadních? (ptáci, pes – panáčkování, splašený kůň, ...)
- Které zvíře si hloubí nory pod zemí? (myš, liška, surikata, sysel, jezevec, krtek, ...)

Sluchové vnímání

- Hra: „Tichošlápek“
 - Děti sedí různě po herně v tureckém sedu a mají zavřené oči. Jedno dítě je tichošlápek, chodí mezi ostatními a snaží se být zcela potichu. Dítě, kterého se dotkne, může otevřít oči a tvoří hada za tichošlápkem. Tichošlápků může být ve větším počtu dětí více.
- Hra: „Co hraje?“
 - Děti sedí v tureckém sedu otočené na druhou stranu od pedagoga. Pedagog vždy udělá nějaký zvuk- dupne, tleskne, použije nástroj, zmačká papír, ... Děti, které tuší, co by to mohlo být, zvednou ruku a po vyzvání učitele to mohou ostatním sdělit.
- Rozlišuj stejná a odlišná slova: tráva – strava, květina – květina, slunce – sumce, uši – aši, ocas – ocap, čumák – čumál.

Dlouhý jazyk, holý chrup,
nemá totiž žádný zub.
z Ameriky pochází
a hmyz v zemi nachází.



Mravenčík velký

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Mravenečník velký“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Zrakové vnímání

- Prohlédni si obrázek a poslechni si básničku. Nyní grafomotorický list otoč obrázkem dolů. Odpověz na otázky:
 - Na čem si pochutnával mravenečník na obrázku?
 - Jak vypadal ocas mravenečníka? (velký/malý)
 - Odkud mravenečník pochází? (z Ameriky)
 - Co chybí mravenečníkovi v ústech? (zuby)

Myšlení a řeč

- Proč je důležité čistit si zuby? Kolikrát denně si zuby čistíš?
- Popiš své zážitky z návštěvy zubaře.
- Co je to hmyz? Jmenuj alespoň 3 zástupce hmyzí říše.

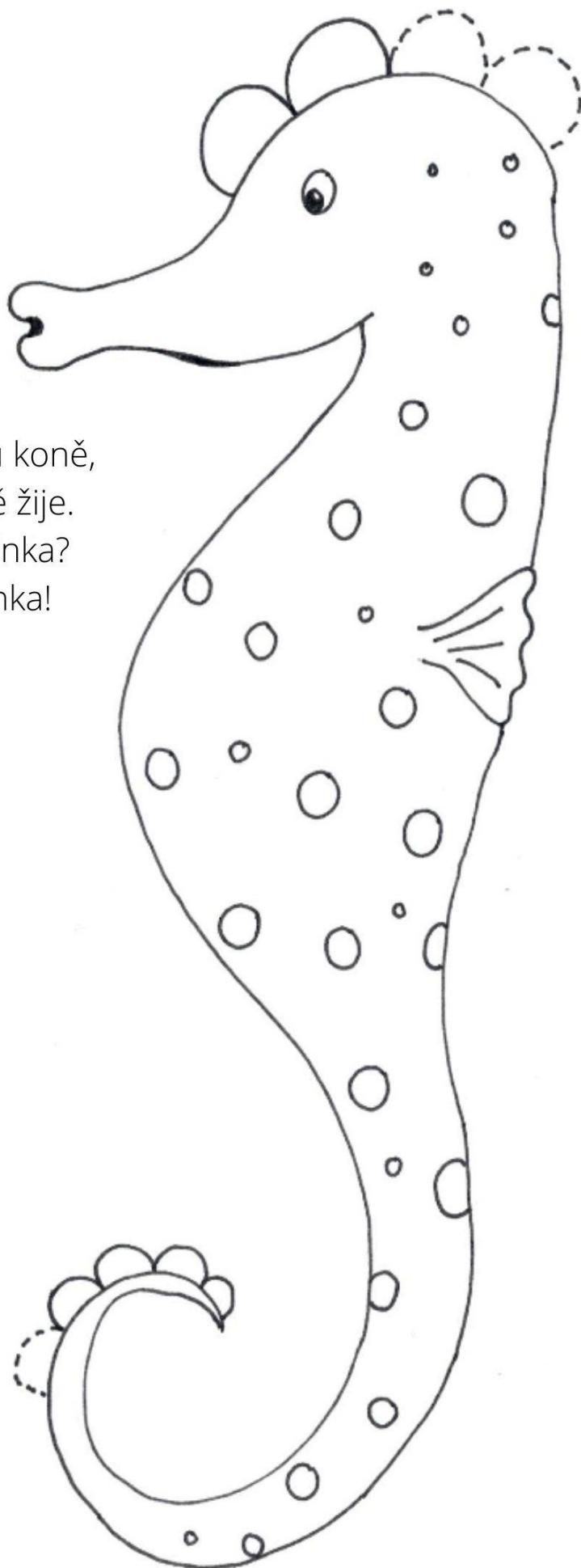
Hrubá motorika

- Báseň s pohybem
 - Dlouhý jazyk, (Vyplázneme jazyk)
 - holý chrup, (Přetáhneme rty přes zuby, aby nebyly vidět)
 - nemá totiž žádný zub. (Vyceníme zuby)
 - Z Ameriky pochází (Cloníme si dlaní oči, jako když koukáme do dáli)
 - a hmyz v zemi nachází. (Dřepneme si a pohladíme zem)

Environmentální výchova

- Pozorování hmyzu v přírodě pomocí lupy (opylování květin včelami, stavění mraveniště, mravenčí cestičky, myší díra, cestičky od lýkožroutů pod kůrou, ...)
- Stavění hmyzího domku z dostupných přírodnin v okolí
- Nebezpečný hmyz – zkušenosti dětí (kousnutí mravence, bodnutí včelou/vosou/komárem, ...)

Bez kopýtek s hlavou koně,
v Atlantiku skromně žije.
Kde má koník miminka?
Přeci v bříšku tatínka!



Koníček mořský

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Koníček mořský“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

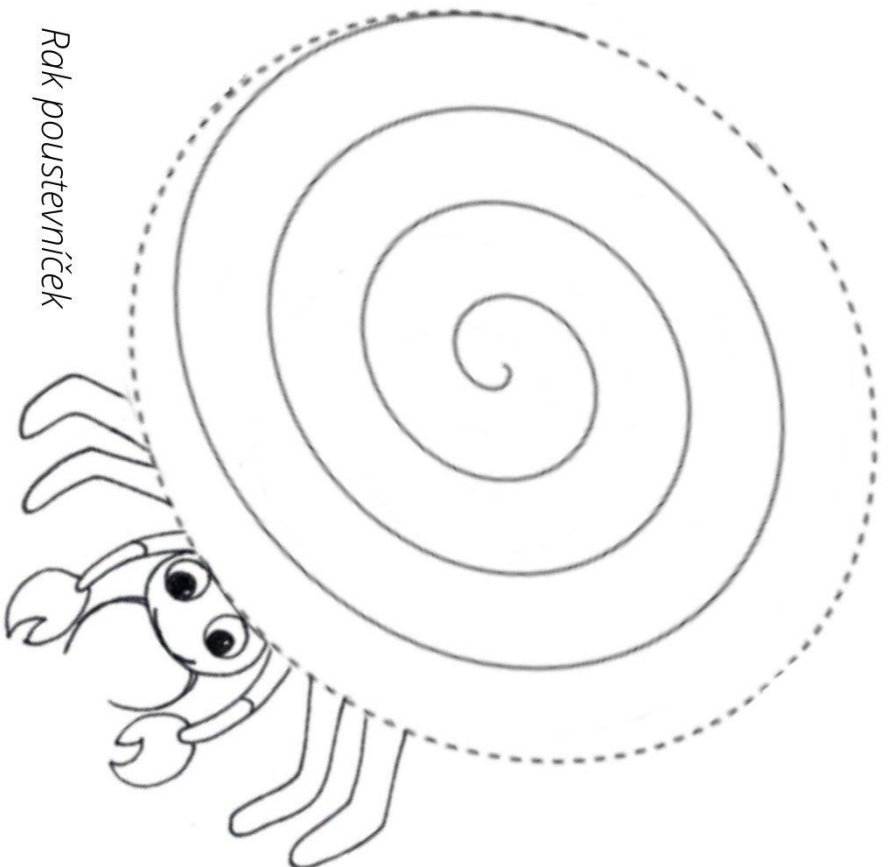
Paměť

- Prohlédni si obrázek koníka a poslechni si básničku. Otoč grafomotorický list obrázkem dolů a odpověz na otázky.
 - Kde koník žije? (v Atlantiku)
 - U koho v bříšku vyrůstají miminka? (u táty koníka)
 - Jaký geometrický tvar byl na těle koníka? (kruhy)
 - Kolik očí bylo vidět na mořském koníkovi na pracovním listu?

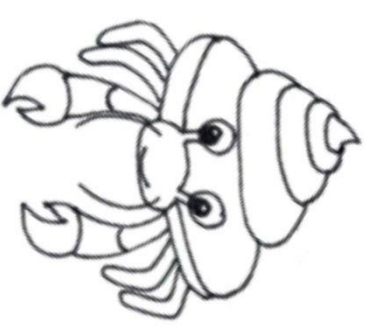
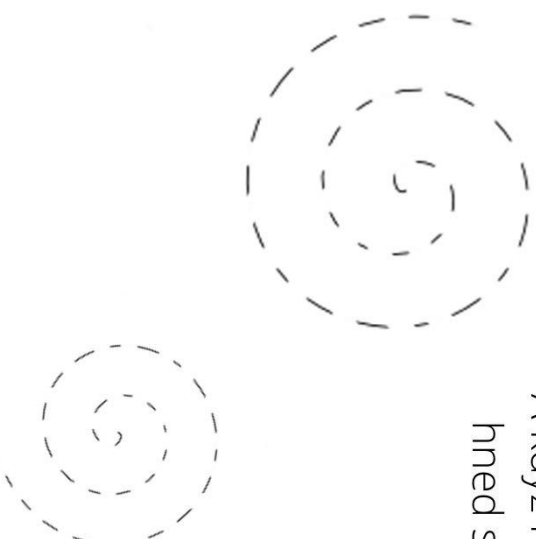
Myšlení a řeč

- Stupňování přídavných jmen
 - Malý – menší – nejmenší
 - Velký – větší – největší
 - Mladý – mladší – nejmladší
 - Starý – starší – nejstarší(děti mohou doplnit celou řadu, nebo jeden ze stupňů)
- Jazykový cit – u každého slova rozhodni, zda se rýmuje, nebo ne.
 - Kůň – tůň, dítě - nitě, táta - máma, moře - hoře, bublina – oceán, svět – let.
- Jak se mořský koník pohybuje? (plave)
- V jaké pohádce jsi mohl vidět mořského koníka? (Hledá se Nemo, ...)
- Logo – hrátky
 - Bubliny: rty vytvoří velký kruh. Zavíráním a otevíráním úst simulujeme vypouštění bublin.
 - Koníkova pusinka: rty našpulíme do malého kroužku, provádíme pohyby jako při dávání pusinek.
 - Koníkův oběd: Pomocí jazyka přejíždíme zevnitř po tvářích a tvoříme tak „boule“.

Na zádech si nosí schránku,
sám si světem putuje.
A když najde hezčí domek,
hned se do něj stěhuje.



Rak poustevníček



Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Rak poustevníček“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Hrubá motorika

- Pohybová hra: „Domečky“
 - Po třídě rozmístíme různé druhy domků (obruč, ovál z lana, kruh z kostek, látku...) Děti rozdělíme do skupin podle počtu domků. V každé skupině budou konkrétní zvířátka a budou mít svůj vlastní domeček. Děti se pohybují po místnosti a na signál pedagoga se musí co nejrychleji přesunout do svého domku. (Pozor na bezpečnost dětí)

Spolupráce a fantazie

- Hra: „Stavba domečku pro raka poustevníčka“
 - Děti si mohou buď sami, nebo s kamarádem vybrat materiál a postavit dle své fantazie domeček pro raka. Tyto domečky si potom společně se všemi dětmi projdeme a dané děti nám jej popíší.

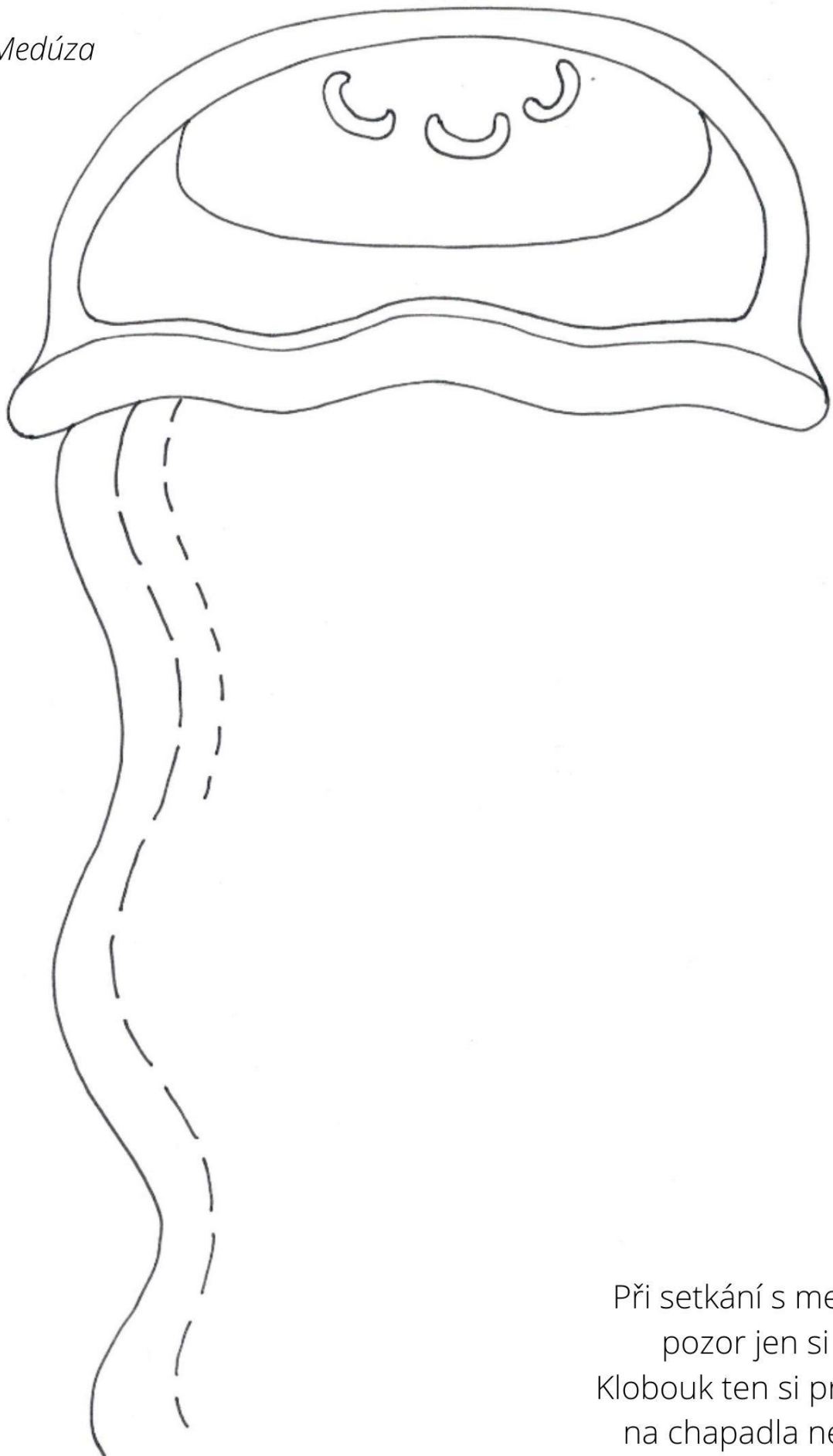
Zrakové vnímání

- Co má rak na obrázku místo rukou? (klepeta)
- Které další zvíře nosí na zádech podobnou ulitu jako rak na obrázku? (hlemýžď)
- Kolik nohou má rak na obrázku?

Myšlení a řeč

- Analýza slov
 - Urči první slabiku ve slovech: rak, noha, klepeta, moře, ulita, voda, sůl.

Medúza



Při setkání s medúzou,
pozor jen si dej.
Klobouk ten si prohlédni,
na chapadla nesahej.

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Medúza“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Která další zvířata mají chapadlo? (chobotnice)
- V jaké pohádce se objevila medúza? (Hledá se Nemo...)
- Která část medúzy je nebezpečná? (Chapadla)
- Urči první a poslední hlásku ve slovech: moře, medúza, klobouk, voda, sůl, korál, klobouk, chapadlo.

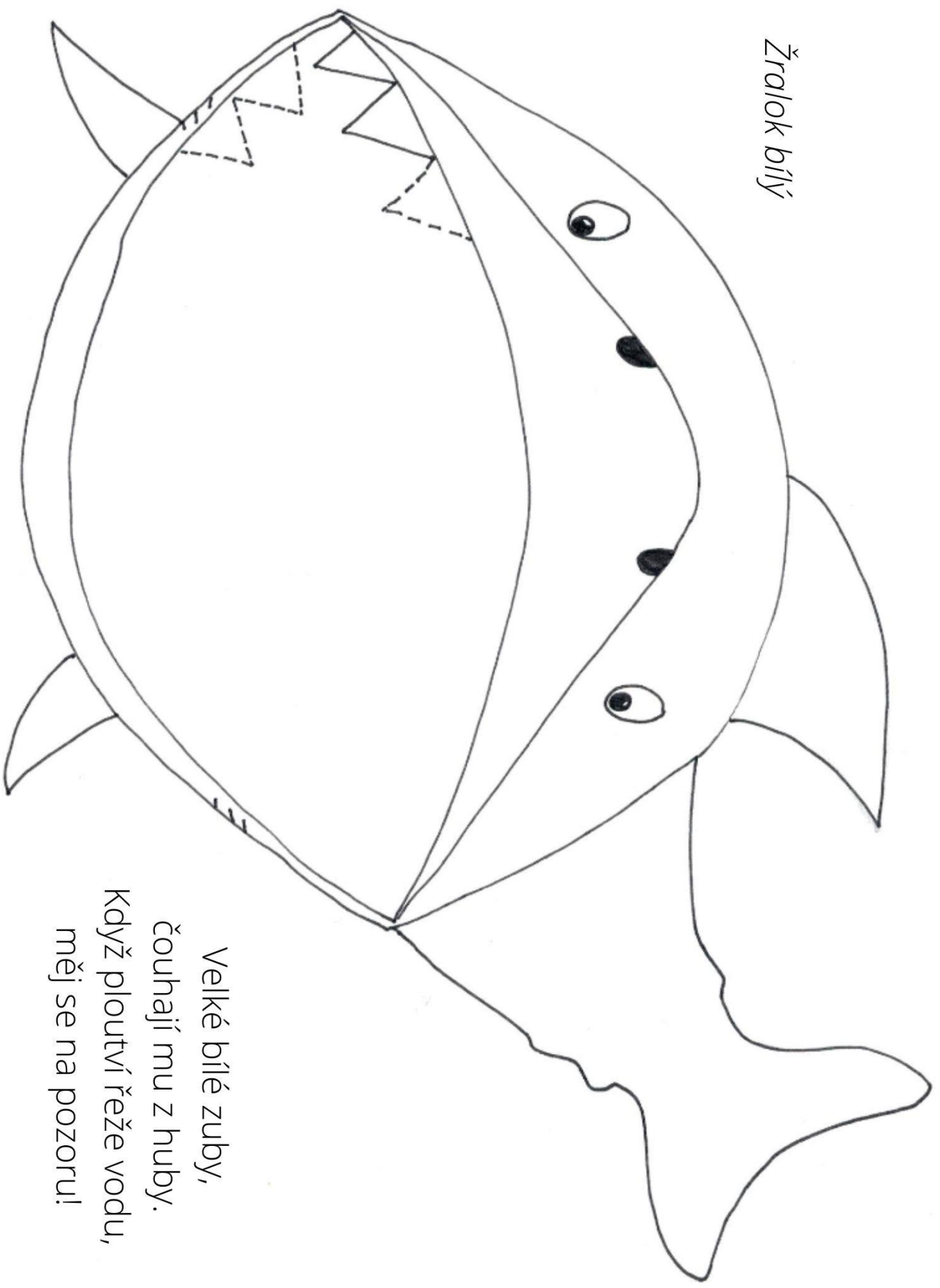
Jemná motorika

- Hra: „Co kreslím?“
 - Na velkou tabuli vždy jedno dítě kreslí zvíře. Ostatní hádají. Kdo uhodne, jde kreslit. (Pokud nemáme tabuli, můžeme použít papír připevněný ke zdi/nástěnce/...)
- Prstohrátky
 - Medúza: jedna ruka je sevřená v pěst. Druhá ruka má natažené všechny prsty kromě palce, který je schovaný v dlani. Takto připravené ruce na sebe položíme tak, že ruka v pěst je položená na rozevřené ruce. Vytvořili jsme tak chapadla a klobouk.

Hrubá motorika

- Pohybová hra: „Medúza“
 - Tato hra se hraje jako klasická honička. Jedno dítě je medúza a dotykem ruky (chapadla) „paralizuje“ ostatní děti. Kdo je chycen, posadí se na zem.

Žralok bílý



Velké bílé zuby,
čouhají mu z huby.
Když ploutví řeže vodu,
měj se na pozoru!

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Žralok bílý“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Myšlení a řeč

- Jaká jsou slova opačného významu ke slovům: velký, silný, rychlý, mělký, strach, ostrý, černý, ...
- Rozhodni, zda se daná slova rýmují, či nikoliv
 - Voda – soda, žralok – bota, strach – hrůza, zub – dub, maso – laso, loď – choť.
- Jak se chovat při setkání se žralokem? Nechodit do vody a pokud v ní už jsme, pomalu a klidně vylézt na loď/pevninu. Nedělat prudké pohyby. Žraloci na lidi útočí jen zřídka. Na mělčině je téměř nepotkáme.

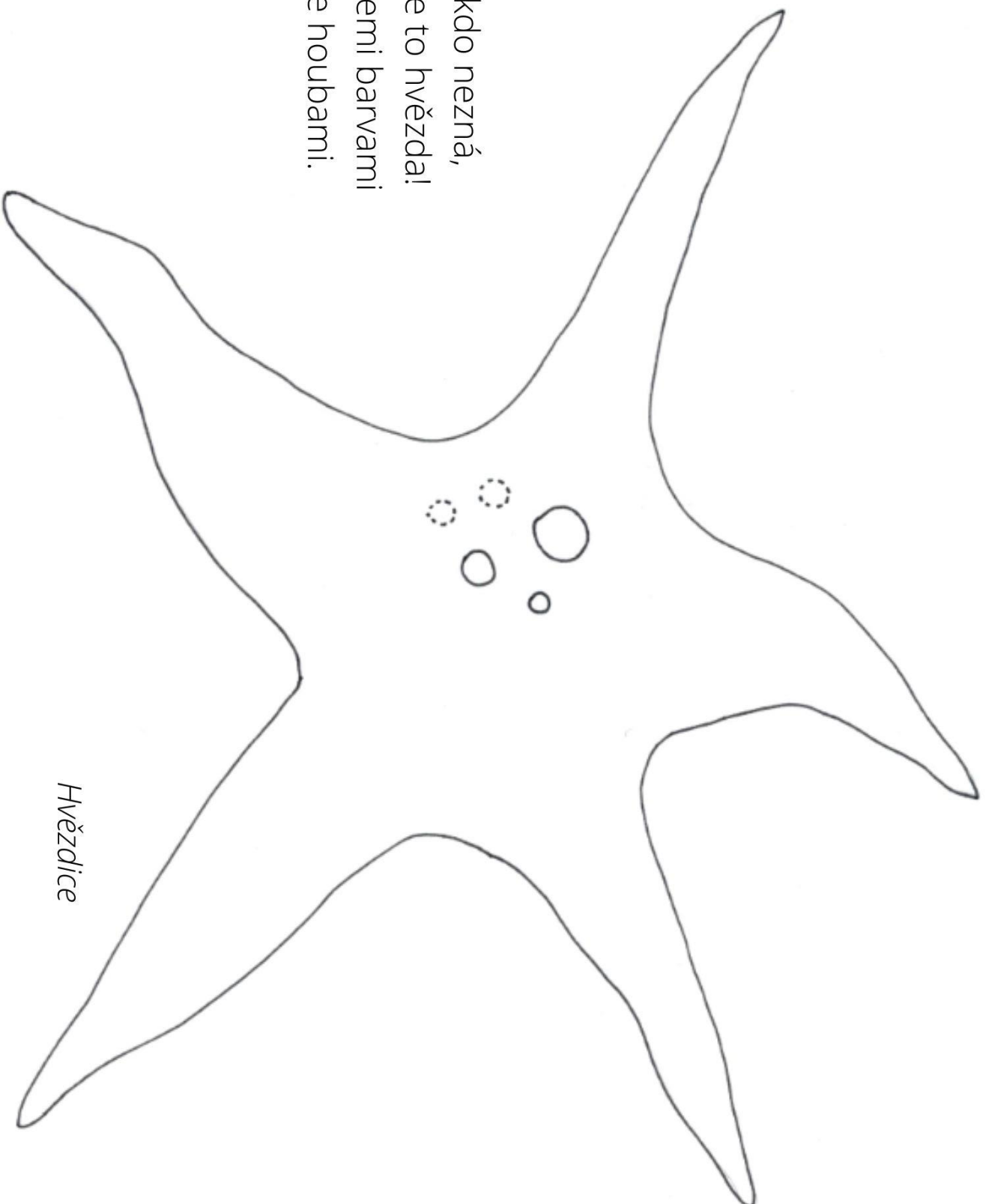
Zrakové vnímání

- Ukaž na obrázku na tyto části žraloka: nozdry, oči, ocasní ploutev, hřbetní ploutev, boční ploutve, zuby, žábry.
- Jaké ostré předměty na obrázku vidíš? (zuby)
- Jaké tupé předměty na obrázku vidíš? (ocasní ploutev, nos)

Hrubá motorika

- Cviky vhodné k zařazení do zdravotního cvičení
 - Plavání: Leh na břiše, nohy kopou, ruce dělají pohyby typické pro plavání (prsa, kraul), hlava je zvednutá nad podložkou.
 - Žralok: Stoj spatný, ruce jsou spojené ve vzpažení. Dítě představuje žraloka, jenž se potápí. Plynulým pohybem s rukama stále nad hlavou přecházíme do dřepu a zase zpět do stoje.
 - Ocasní ploutev: Děti sedí s nataženýma nohama propínají a opět narovnávají špičky. (Žralok si procvičuje ploutev na lov ryb)

Ač ji nikdo nezná,
přesto je to hvězda!
Hraje všemi barvami
a živí se houbami.



Hvězdice

Didaktické aktivity ke grafomotorickému listu „Hvězdice“

- Pojmenuj zvíře na obrázku.
- Přečti si s dopomocí učitele básničku.
- Poté obtáhni grafomotorické prvky a doplň další.
- Obrázek vybarvi.

Náměty pro další práci

Hrubá motorika

- Báseň s pohybem
 - Ač jí nikdo nezná, (Křčíme rameny, děláme že nevíme)
 - Přesto je to hvězda! (Skok, nohy jsou mírně od sebe, ruce rozpažené)
 - Hraje všemi barvami, (Otočka kolem své osy)
 - A živí se houbami. (Dřep, ruce tvoří klobouk houby)

Myšlení a řeč

- Co znamená slovo „hvězda“ v básničce? Kdo je pro tebe hvězda? (maminka, tatínek, zpěvák, fotbalista, ...)
- Čím se hvězdice přichytává? (přísavkami)
- Kde hvězdice žije?
- Na jaké písmeno končí tato slova: hvězda, měsíc, moře, sůl, přísavka, bravy, voda, živočich.

Zrakové vnímání

- Jaké barvy jsi použil v grafomotorickém listu?
- Najdi ve svém okolí červenou/růžovou/modrou/zelenou/žlutou bravu.

Fantazie a představivost

- Co tě napadne za předmět, či zvíře, když se řekne tato barva: žlutá (sluníčko, petrklíč, banán, ...), černá (tma, noc, hlína, ...), modrá (voda, nebe, delfín, ...), Oranžová (pomeranč, mandarinka, pomelo, ...), růžová (princezna, dívka, růže, ...), ...