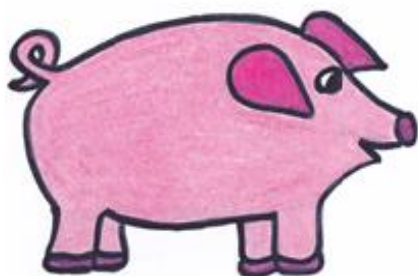




Dětské hry se zvířátky

Logopedická prevence u dětí předškolního věku



POHYB A TVOŘENÍ S PEJSKEM ALÍKEM

**Pojď si se mnou zatleskat,
zadupat i zaskákat!
Něco pěkného si vytvořit,
pejska Alíka v tom podpořit.**





NAPODOBUJ ZVÍŘÁTKA!

*Každé zvířátko se nějakým způsobem pohybuje.
Pojď si to s pejskem Alíkem vyzkoušet!*

Časová náročnost: do 15 minut

Cíl: pohyb, rozvoj rytmizace a rozšiřování pasivní slovní zásoby

Pomůcky: bubínek

Pravidla

Aktivity se může účastnit neomezený počet dětí. Děti chodí v kroužku a vedoucí aktivity jmenuje vždy jedno zvíře, jehož pohyb se bude zrovna napodobovat. Všechny děti pak tento pohyb po vedoucím opakují. Aktivita může být ozvláštněná bubnováním nebo tleskáním. Děti pak musí pohyb zvířete dělat do rytmu. Do aktivity mohou být zařazena zvířata s typickým pohybem, například opice, medvěd, kachna, krokodýl, čáp, žába, rak apod. Pohyby těchto zvířat jsou obecně známé. Samozřejmě lze zapojit i další pohyby. To však závisí na kreativitě a fantazii vedoucího aktivity.



HÝBEJ SE, JAK SLYŠÍŠ!

Poslouchej s pejskem Alíkem zvuky a hudbu a pohybuj se do rytmu.

Časová náročnost: do 15 minut

Cíl: pohyb, rozvoj rytmizace, sluchového vnímání

Pomůcky: hudba, bubínek, píšťalka

Pravidla

Aktivita se podobá aktivitě „Napodobuj zvířátka!“. Může se jí účastnit neomezený počet dětí. Děti se pohybují v kroužku a vedoucí aktivity různým tempem a různě hlasitě bouchá do bubínku, tleská, hraje na píšťalku nebo vydává nějaký zvuk. Dítě má za úkol se pohybovat do rytmu, tedy rychle nebo pomalu, hlasitě nebo potichu či stát na místě, pokud se neozývá žádný zvuk. K aktivitě může být využita i hudba puštěná z přehrávače, případně může vedoucí aktivity písničky společně s dětmi zpívat.



PŘEKÁŽKOVÁ DRÁHA

Dokážeš společně s pejskem Alíkem překonat všechny překážky, které se na cestě objeví?

Časová náročnost: do 30 minut

Cíl: pohyb, rozvoj paměti

Pomůcky: materiál na jednotlivé překážky

Pravidla

Ideální je, když se aktivity účastní menší skupina dětí, přibližně dvě až pět. Vedoucí aktivity připraví a rozmístí po místnosti (nebo venku) překážky, mezi něž je vhodné zařadit dřepy, skákání přes švihadlo, slalom mezi kuželkami, chůzi po čáře, skákání po jedné a po druhé noze, přeskočení nízké překážky, podlezení překážky, skákání panáka, shazování kuželek apod. Volba dalších překážek a jejich variabilní využití závisí na kreativitě a nápadech vedoucího aktivity. Následně za dostatečné kontroly vedoucích děti překonávají postupně jednotlivé překážky.



BOMBA

Vyrážíte s pejskem Alíkem na výlet, ale po cestě vás potkali různé nástrahy. Dokážeš je s Alíkem překonat?

Časová náročnost: do 10 minut

Cíl: pohyb, rozvoj postřehu, paměti, porozumění

Pomůcky: žádné

Pravidla

Aktivita je vhodná pro více hráčů za účasti dostatečného počtu vedoucích. Vedoucí aktivity vypráví dětem příběh, jak se společně s pejskem Alíkem vydali na výlet. V průběhu vyprávění jmenuje hesla: „BOMBA“, „POVODEŇ“, „ŠTRONZO“ a „BROUCI“. Na jednotlivá hesla děti reagují pohybem tak, jak jim dopředu vedoucí vysvětlil. Při hesle BOMBA si děti musí co nejrychleji lehnout na zem. Při hesle POVODEŇ musí děti najít nějaké drobně vyvýšené místo a tam si stoupnout. Při hesle ŠTRONZO musí všechny děti zůstat nehybně stát na místě. A při hesle BROUCI si všechny děti lehnou na záda a hýbou rukama i nohama.



HMATOVÁ HRA

Pejsek Alík našel několik předmětů. Zjistíš pomocí hmatu, o jaké předměty se jedná?

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozvoj jemné motoriky, hmatového vnímání, představivosti

Pomůcky: neprůhledný sáček, předměty, které budou děti poznávat

Pravidla

Tato aktivita spočívá v tom, že dítě postupně ohmatává jednotlivé předměty v neprůhledném sáčku. Cílem je na základě hmatového vnímání určit o jaké předměty se jedná. Vhodné je využít předměty, se kterými se dítě běžně setkává (hrnek, kapesník, tužka, svíčka, kartáček na zuby, plyšák, mince, knížka, sirky, gumička, hřeben apod.). Výběr předmětů závisí na fantazii vedoucího aktivity a na možnostech prostředí, kde aktivita probíhá.

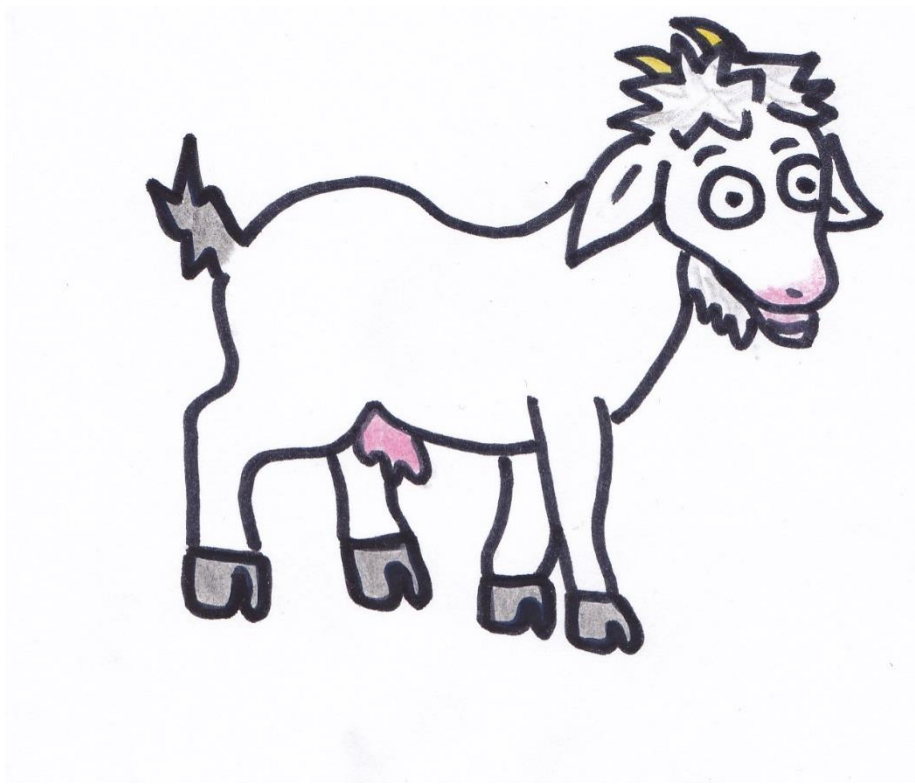
DALŠÍ NÁMĚTY



- hry s míčem**
- navlékání korálek**
- stavění věže z kostek, ze stavebnice**
- sběr rozsypaných korálek, lístečků**
- tvoření ze zažehlovacích korálek**
- různorodé rukodělné práce (trhání, stříhání, lepení, skládání, kreslení)**

KRESLENÍ S KOZOU RÓZOU

Pojďte si děti malovat,
s kozou Rózou se radovat.
Začneme spolu hezky od začátku,
nakreslíme si i něco na památku.





VYBARVI MĚ!

Pomůžeš koze Róze vybarvit obrázky, aby byly veselejší?

Časová náročnost: do 20 minut

Cíl: rozvoj jemné motoriky a grafomotoriky, zrakového vnímání, porozumění, kreativity, představivosti, fantazie a paměti

Pomůcky: pastelky, pracovní listy

Pravidla

Dítě má za úkol vybarvit obrázek na základě pokynů, které mu dává vedoucí aktivity, ve smyslu: „Ptáčka vybarvi černou barvou.“



1. Vybarvi mě!



2. Vybarvi mě!



3. Vybarvi mě!



4. Vybarvi mě!





DOKRESLI MĚ!

Koza Róza nechala rozkreslené obrázky, pomůžeš jí je dokreslit? Obrázky můžeš i vybarvit, aby byly veselejší.

Časová náročnost: do 20 minut

Cíl: rozvoj grafomotoriky, zrakového vnímání, představivosti a fantazie

Pomůcky: pastelky, tužka, pracovní listy

Pravidla

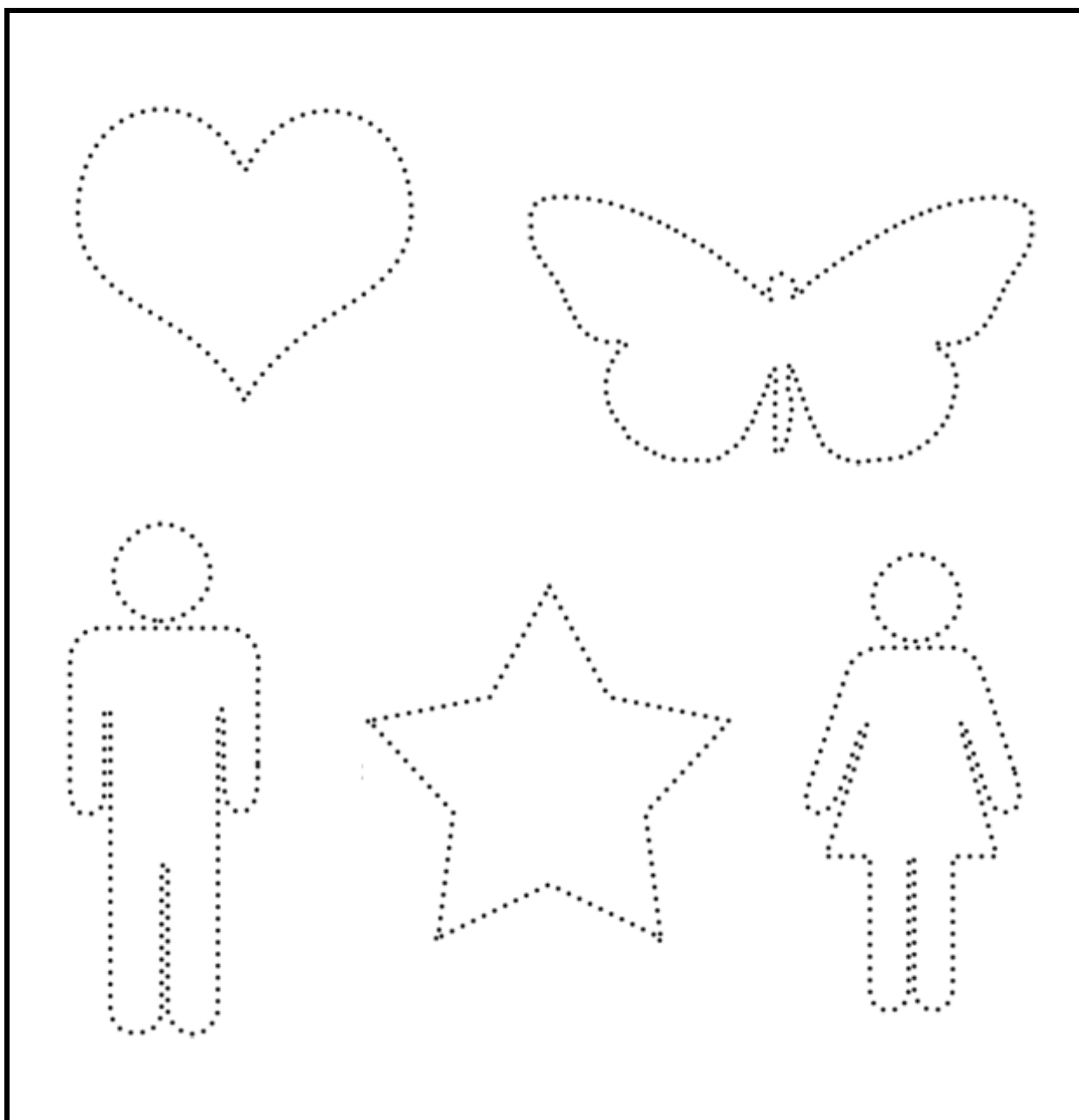
Dítě má za úkol dokreslit nedotvořené obrázky. Nejprve dítě spojuje u nedokreslených obrázků tečky, poté dokresluje druhé půlky obrázků za podpory tečkované čáry, a nakonec dokresluje druhé půlky obrázků bez podpory. Dítě může obrázky také vybarvit.



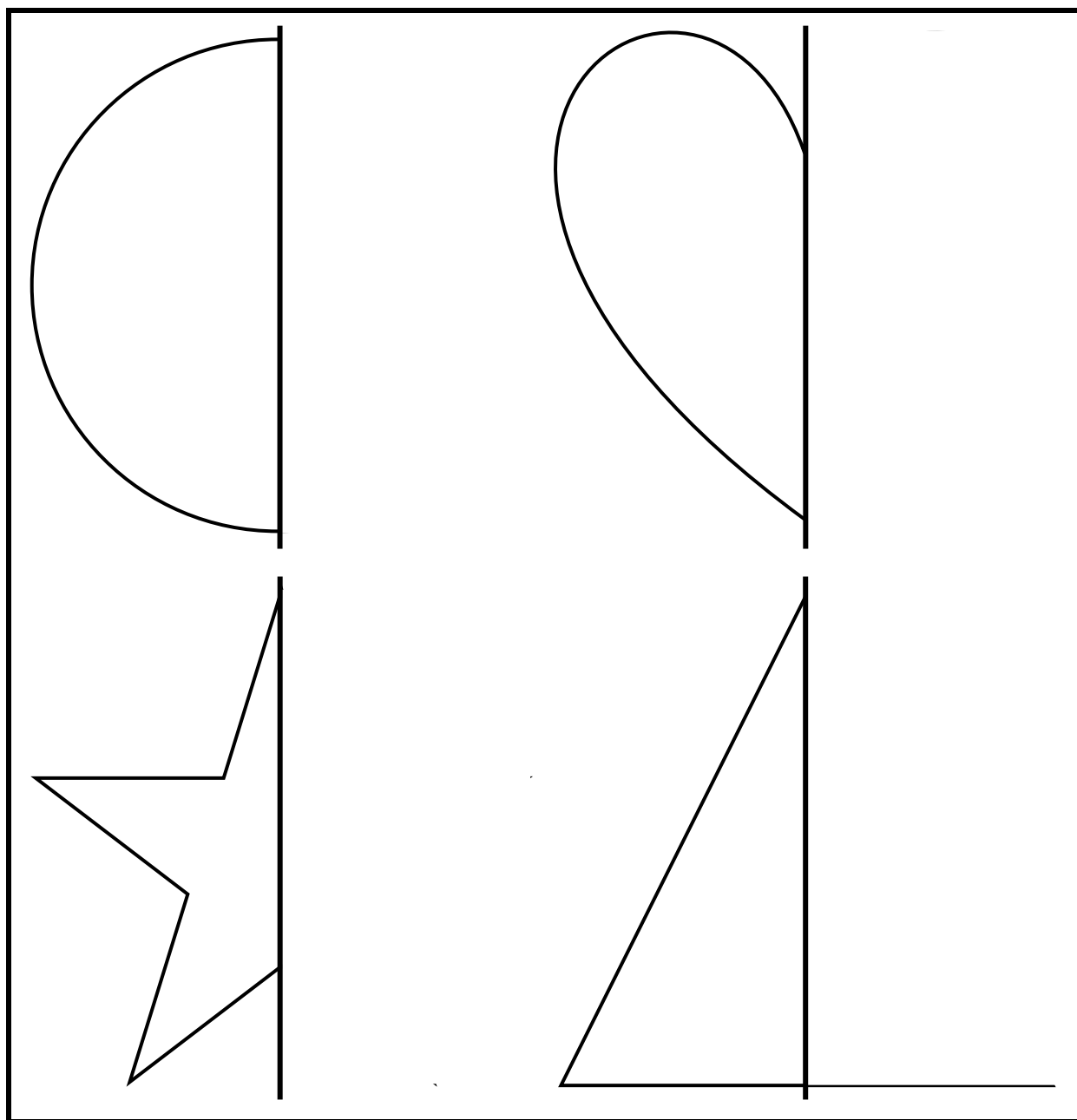
1. Dokresli mě!



2. Dokresli mě!



3. Dokresli mě!





NAJDI CESTU!

Kamarádi kozy Rózy se ztratili a nemohou najít cestu zpět za ní. Pomůžeš jim?

Časová náročnost: do 10 minut

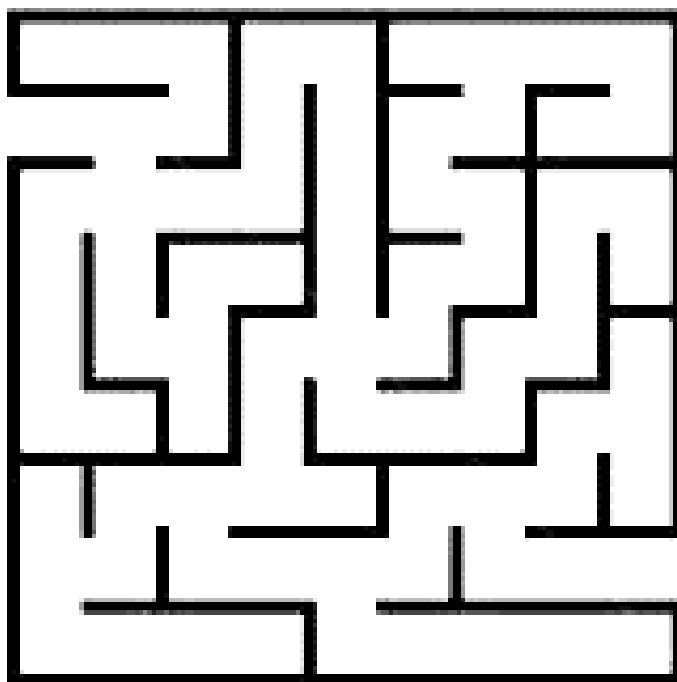
Cíl: rozvoj grafomotoriky, zrakového vnímání, představivosti, paměti

Pomůcky: pastelky, tužka, pracovní listy

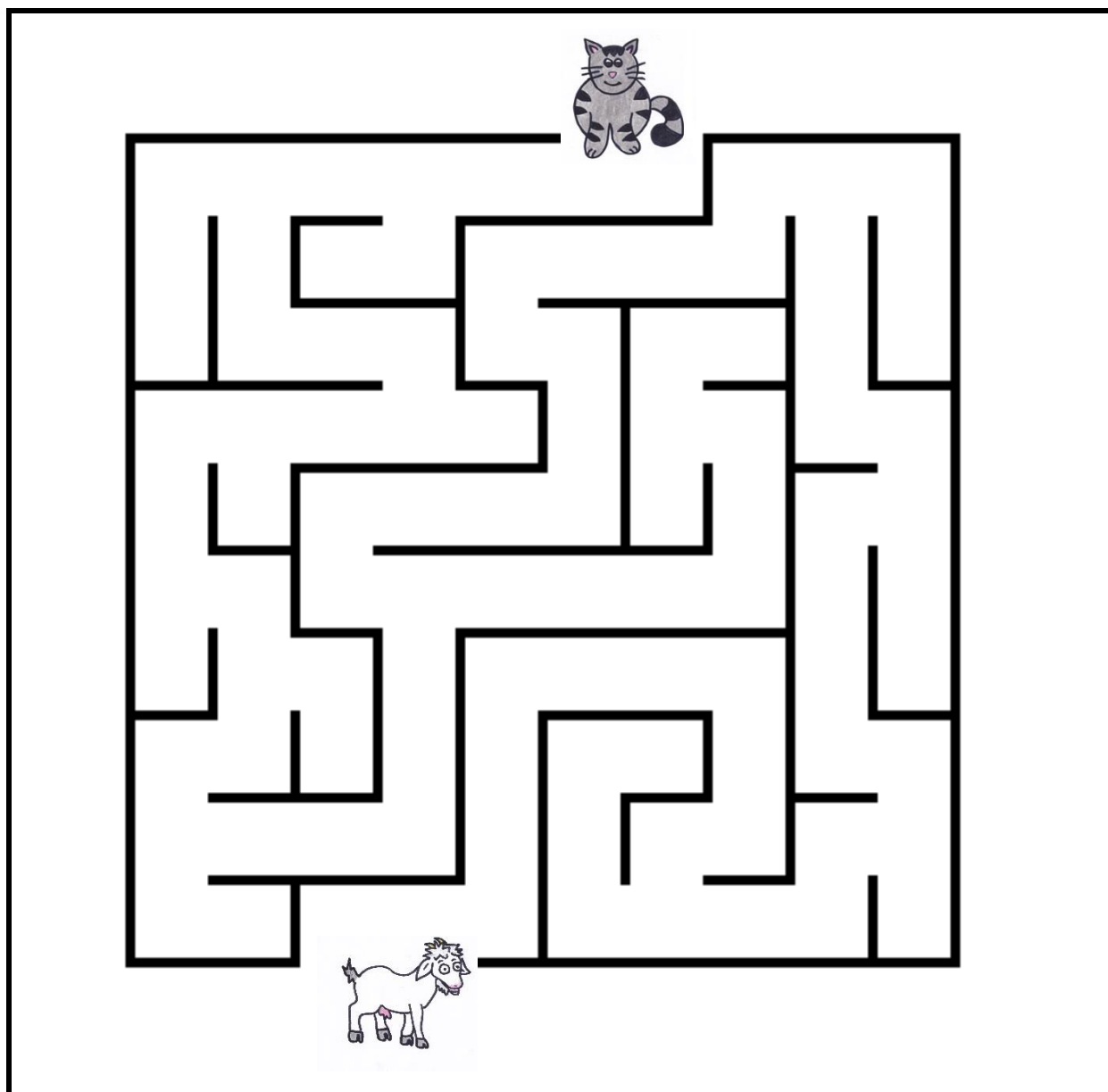
Pravidla

Dítě má za úkol projít připraveným bludištěm. Na začátku bludiště je kamarád kozy Rózy, na kterého na konci bludiště koza Róza čeká. Dítě má tužkou nebo pastelkou zaznamenat cestu, kudy půjde.

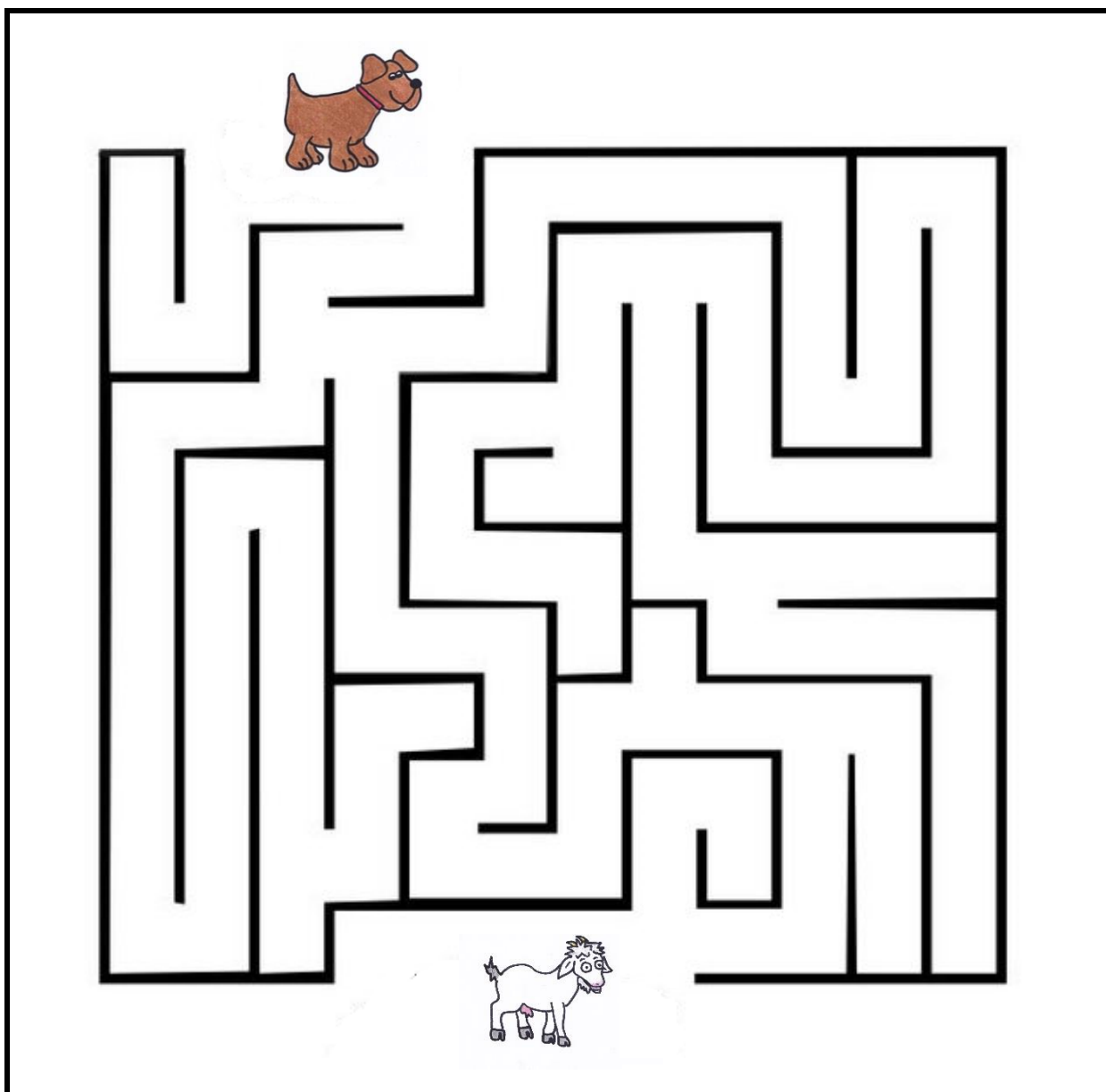
2. Najdi cestu!



3. Najdi cestu!



4. Najdi cestu!



DÍVÁNÍ SE S KRAVIČKOU EMOU

**S kravičkou Emičkou se dívej,
rozdíly na obrázcích hlídej.**

Tvary i barvy poznávej!

Radost svou potom rozdávej!





PUZZLE

*Kravičce Emičce se rozsypaly obrázky.
Pomůžeš jí je složit?*

Časová náročnost: do 15 minut

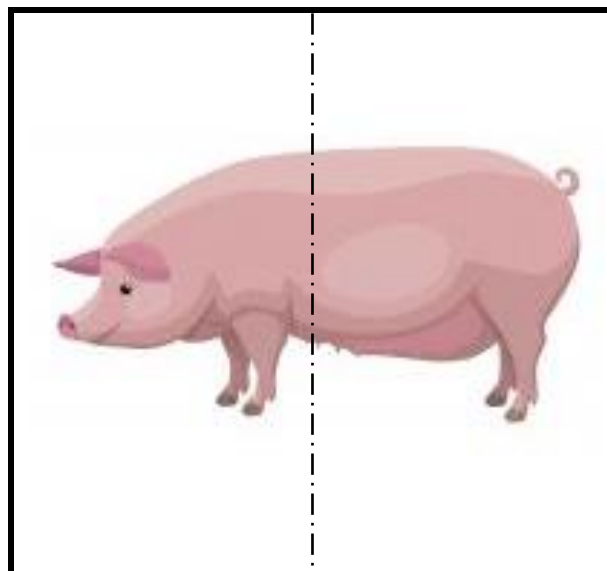
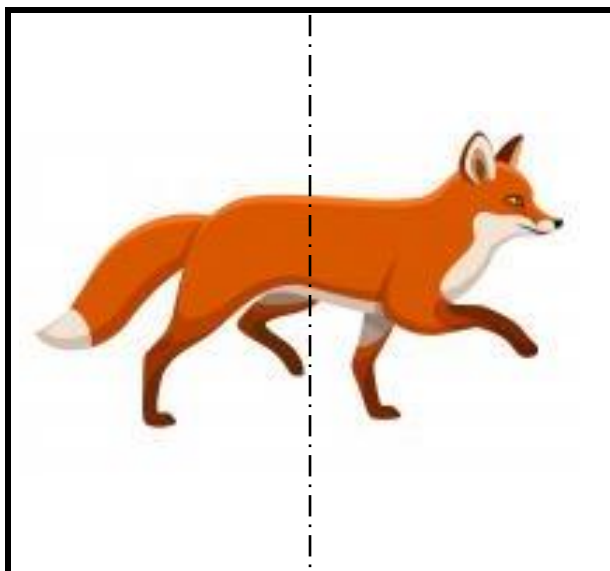
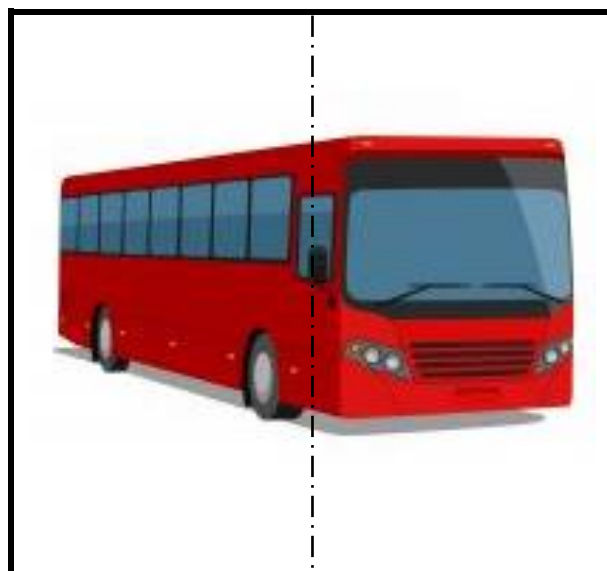
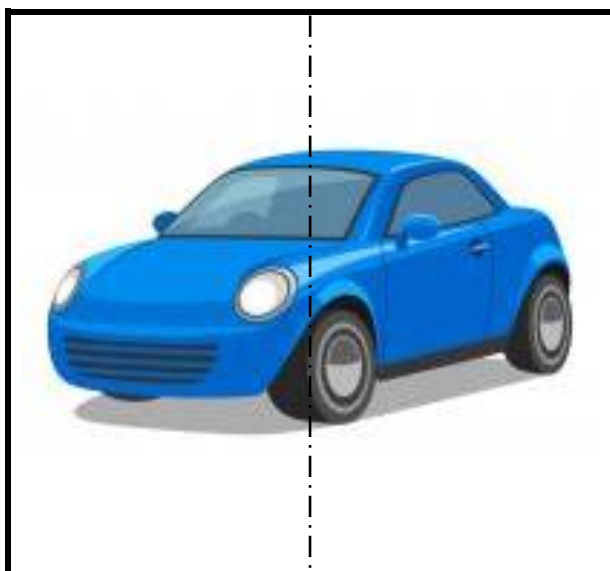
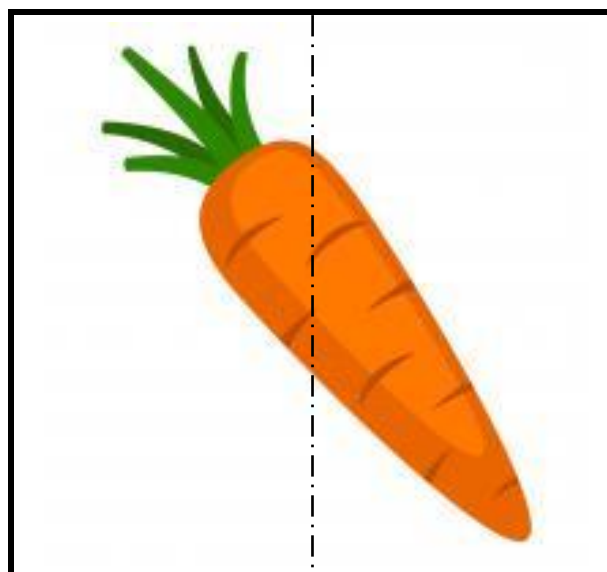
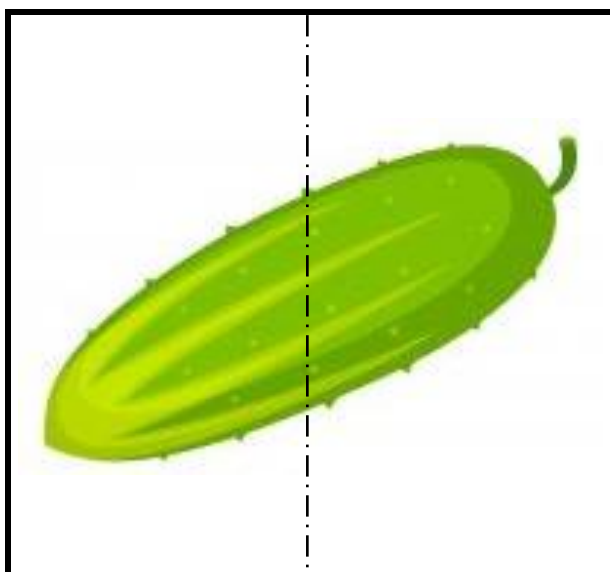
Cíl: rozvoj zrakového vnímání, kreativity, logického myšlení, jemné motoriky, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj obsahové stránky řeči

Pomůcky: rozstříhané (případně zalaminované) kartičky z následujících pracovních listů

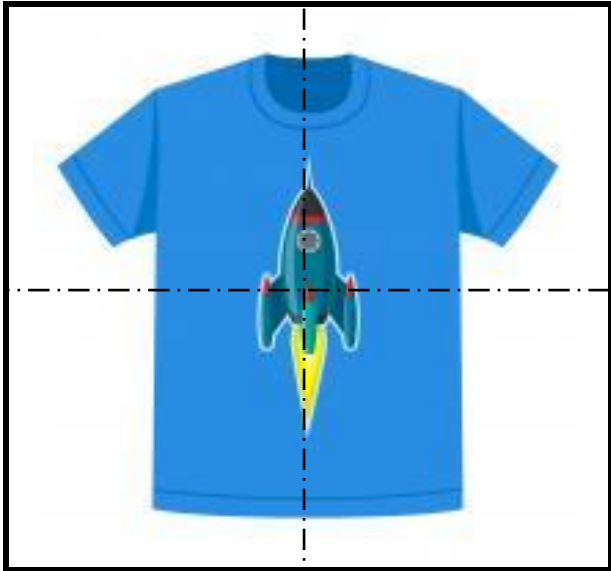
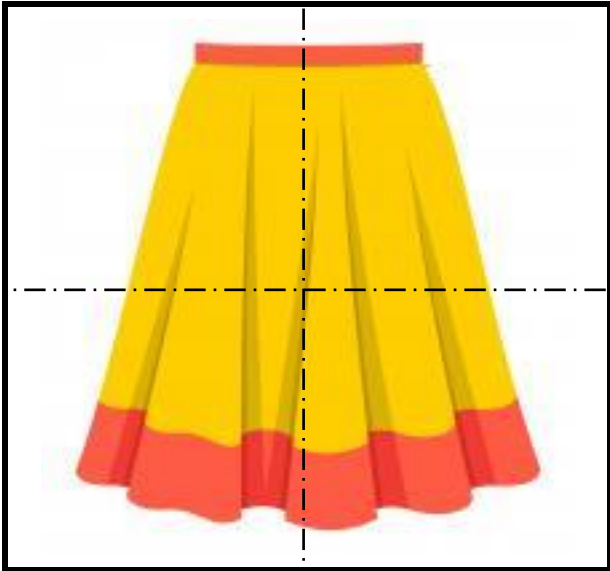
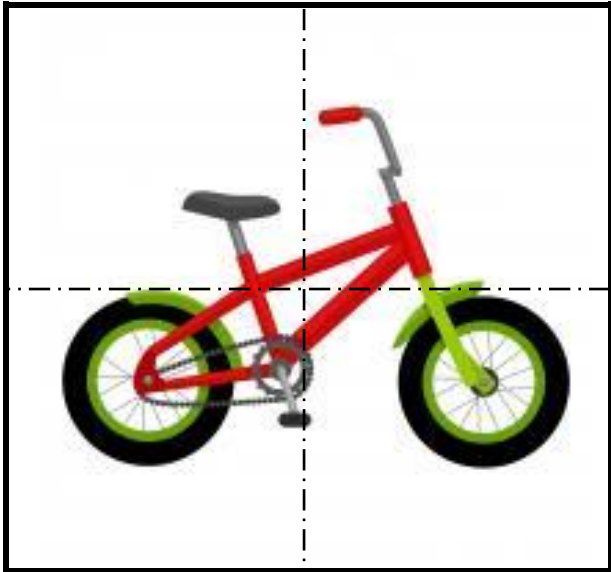
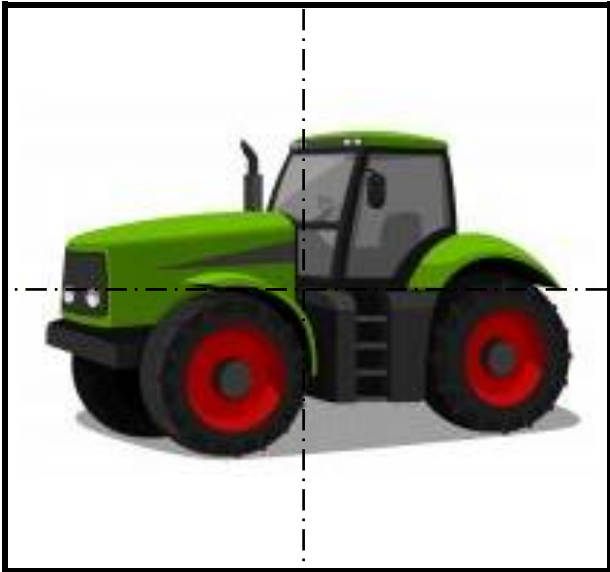
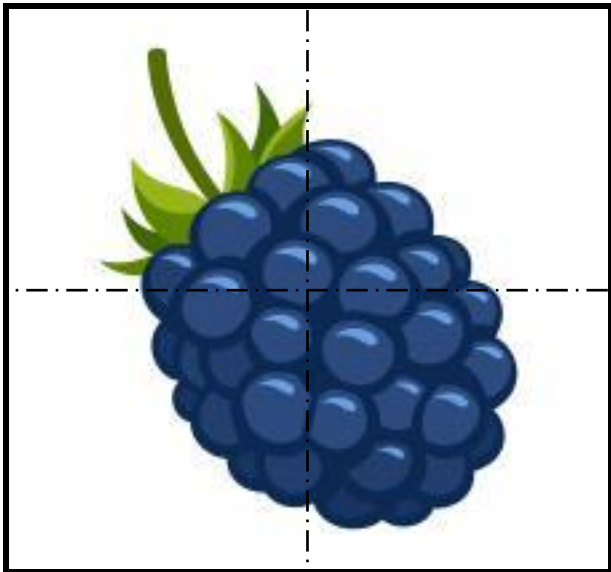
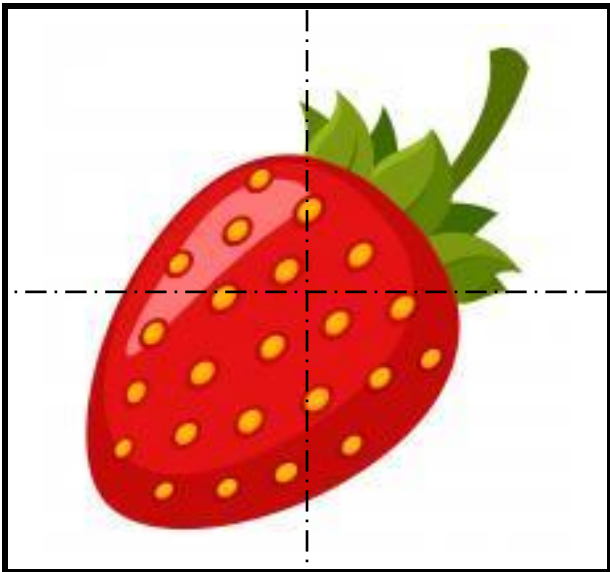
Pravidla

Dítě má za úkol složit rozstříhané obrázky a pojmenovat, co na nich je. Vedoucí aktivity si může s dítětem o obrázcích povídat a dále je popisovat.

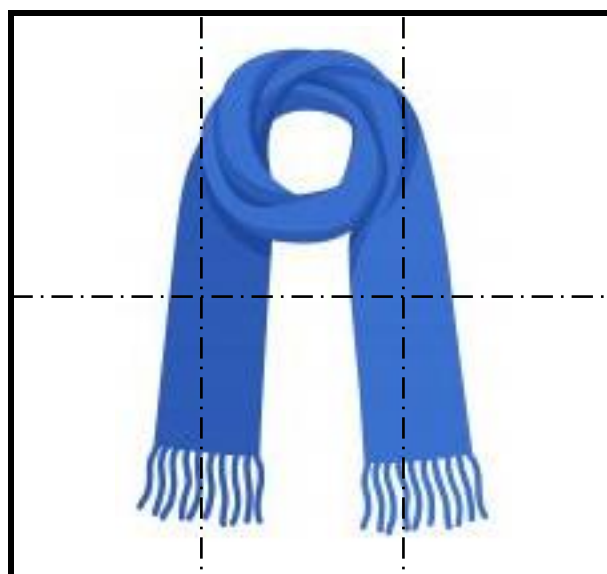
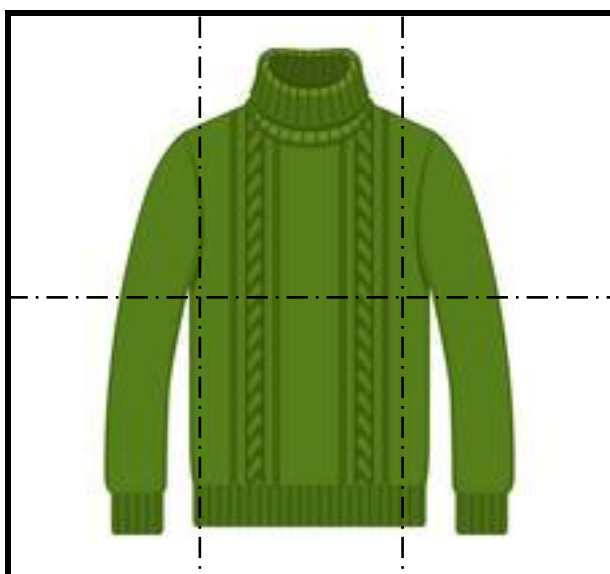
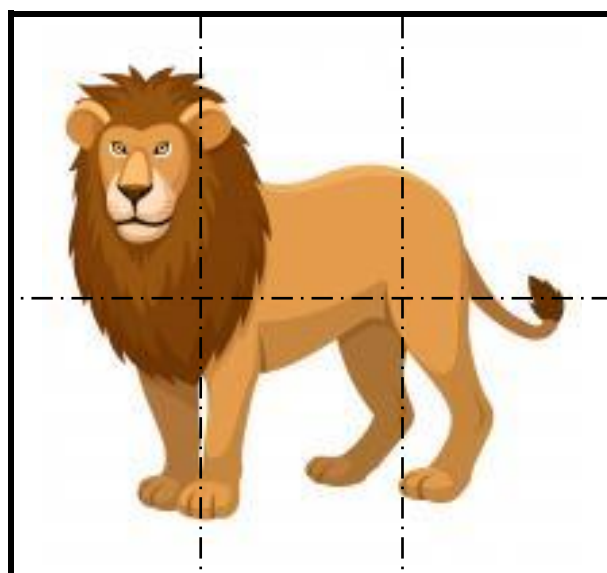
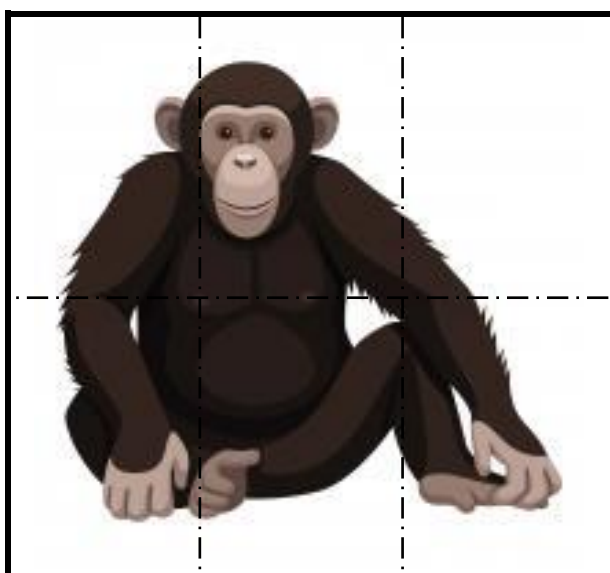
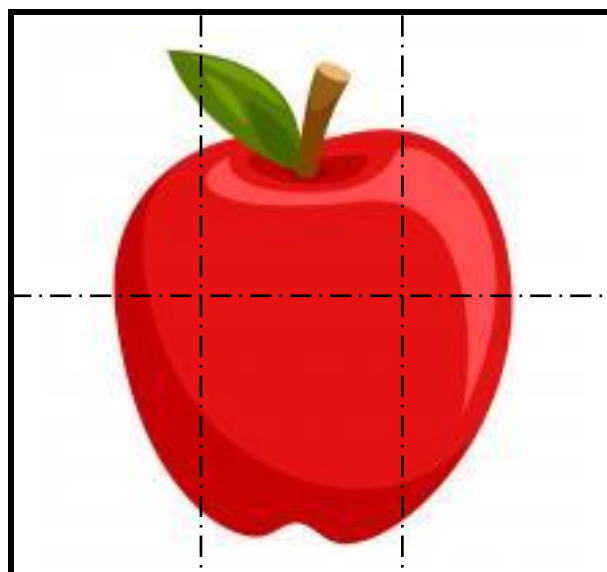
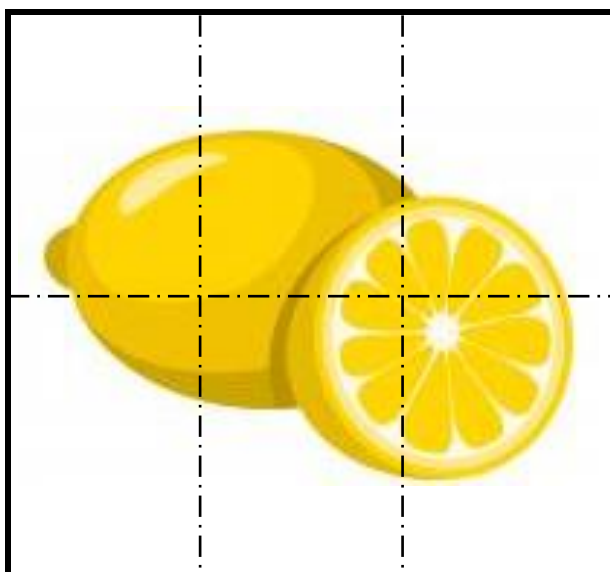
1. Puzzle



2. Puzzle



3. Puzzle





STEJNÝ NEBO JINÝ?

*Kravička Emička špatně rozeznává barvičky.
Pomůžeš ji roztrždit nějaké tvary a obrázky?*

Časová náročnost: do 10 minut

Cíl: rozvoj zrakového vnímání, logického myšlení, jemné motoriky, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj obsahové stránky řeči a porozumění

Pomůcky: rozstříhané (případně zalaminované) kartičky z následujících pracovních listů, pracovní listy

Pravidla

V rámci pracovních listů 1 a 2 má dítě za úkol roztrždit následující soubor kartiček na základě různých instrukcí vedoucího aktivity (podle tvaru, barvy, velikosti).

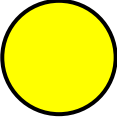
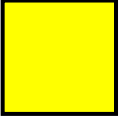



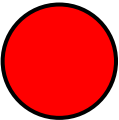
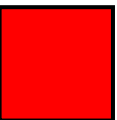
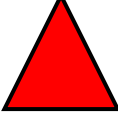


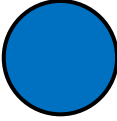

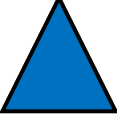


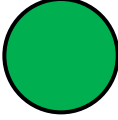








V pracovním listě 3 má dítě za úkol najít dva stejné obrázky.

V pracovním listě 4 má dítě označit obrázek, který je jiný.

V pracovním listu 5 má dítě za úkol označit obrázek, který do skupiny obrázků nepatří.

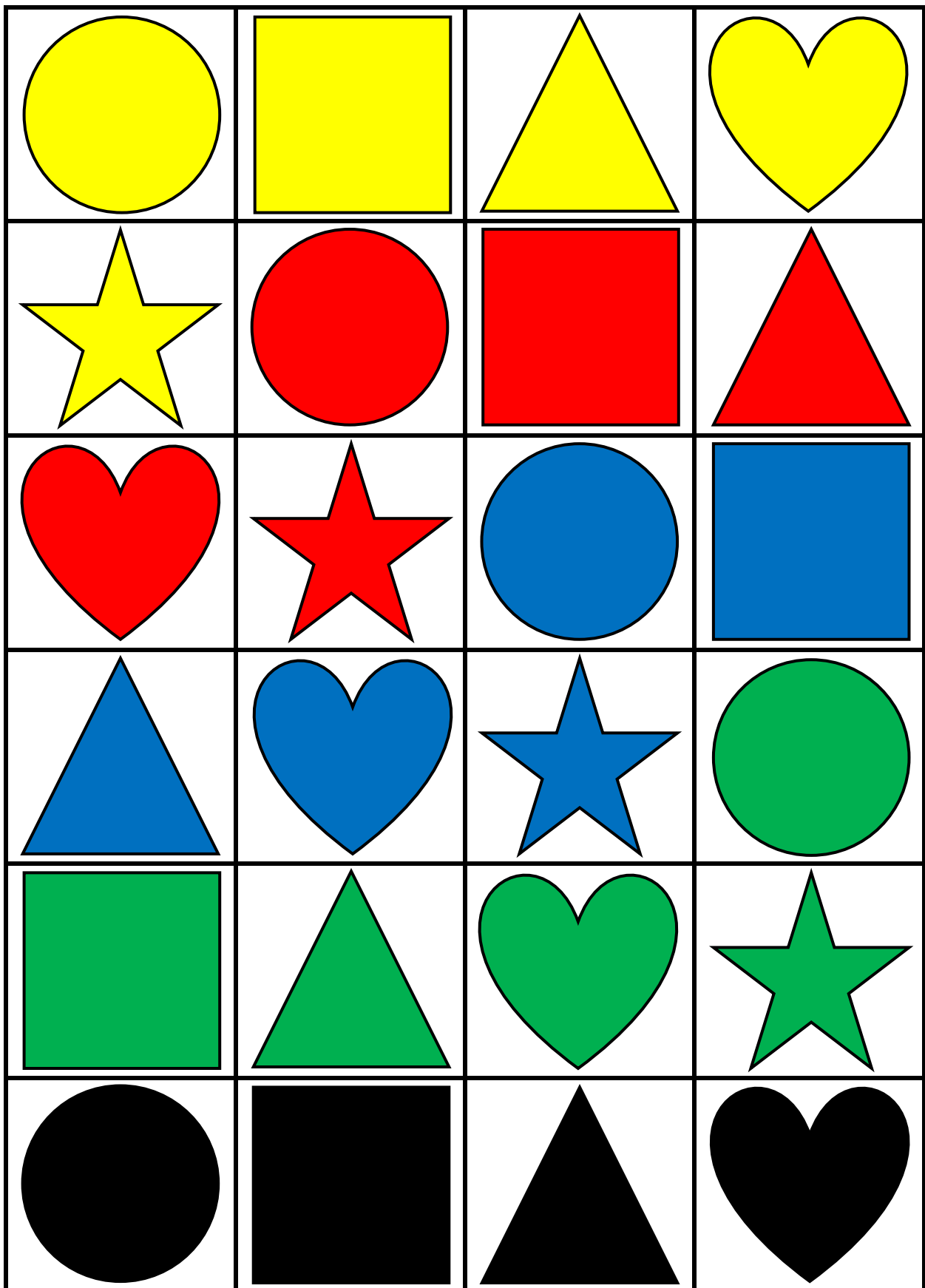


1. Stejný nebo jiný?

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |



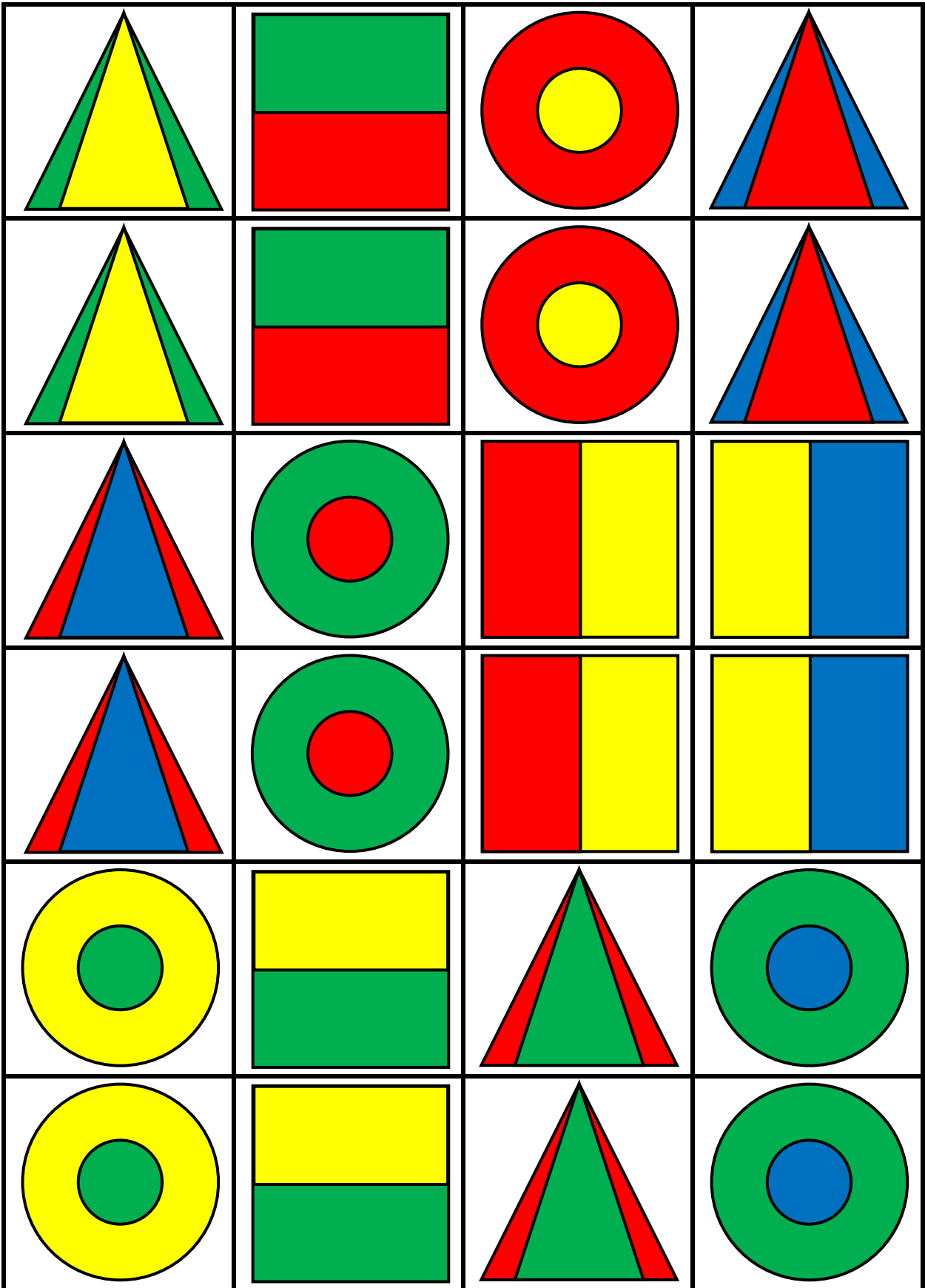
2. Stejný nebo jiný?



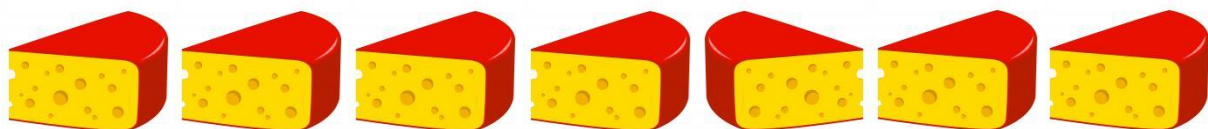


3. Stejný nebo jiný?

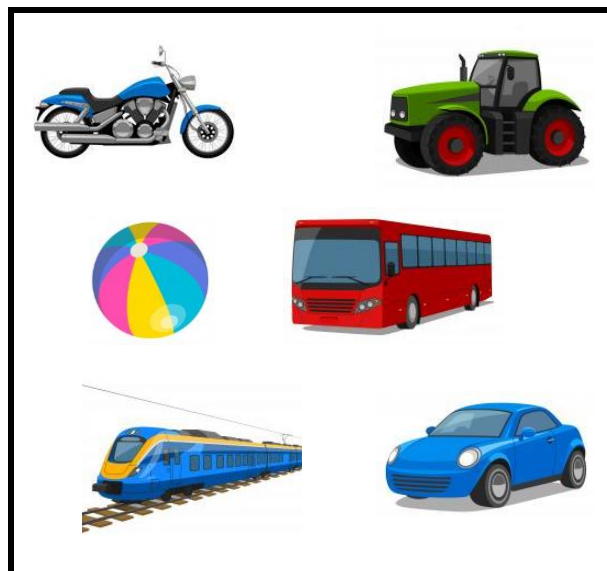
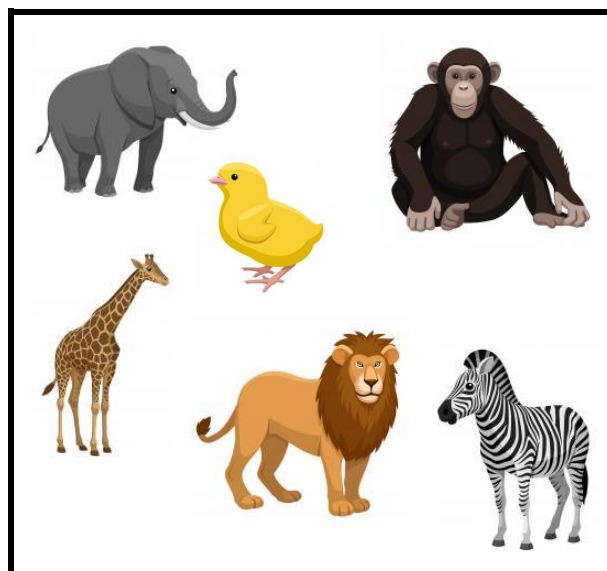
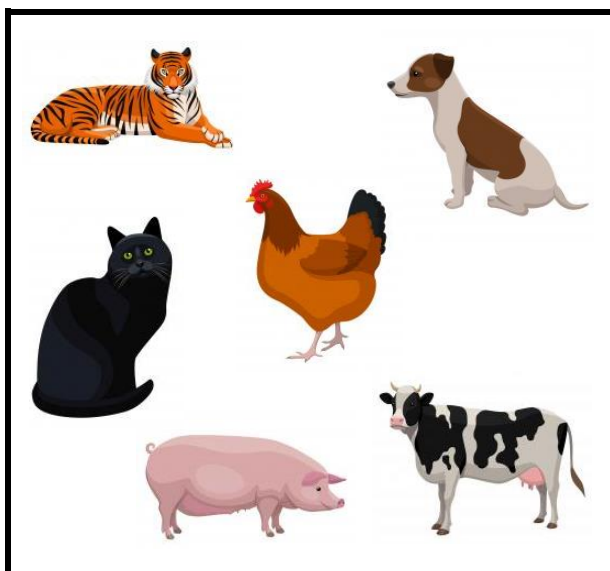
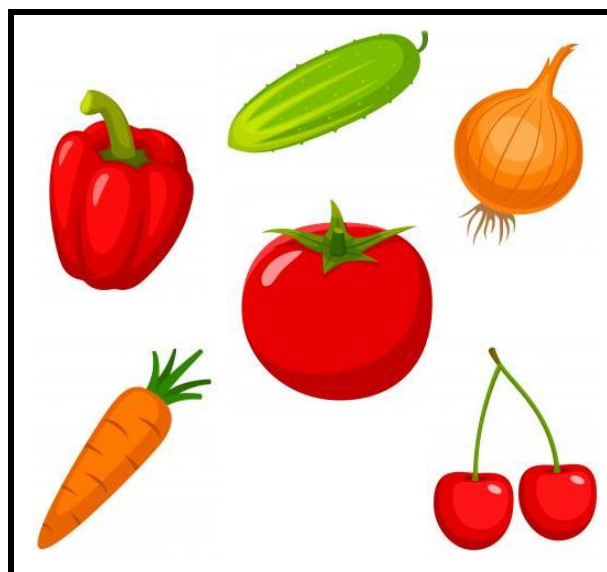
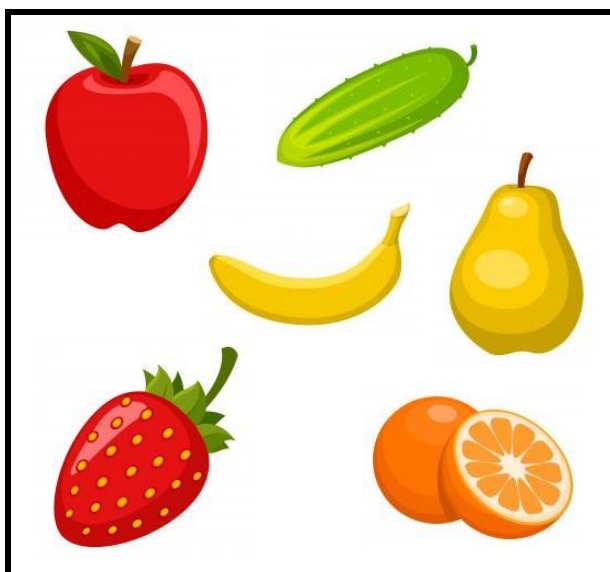
| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



4. Stejný nebo jiný?



5. Stejný nebo jiný?





CO JE JINAK?

*Kravička Emička chtěla obrázky rozveselit.
Najdeš, co všechno do nich dokreslila?*

Časová náročnost: do 5 minut

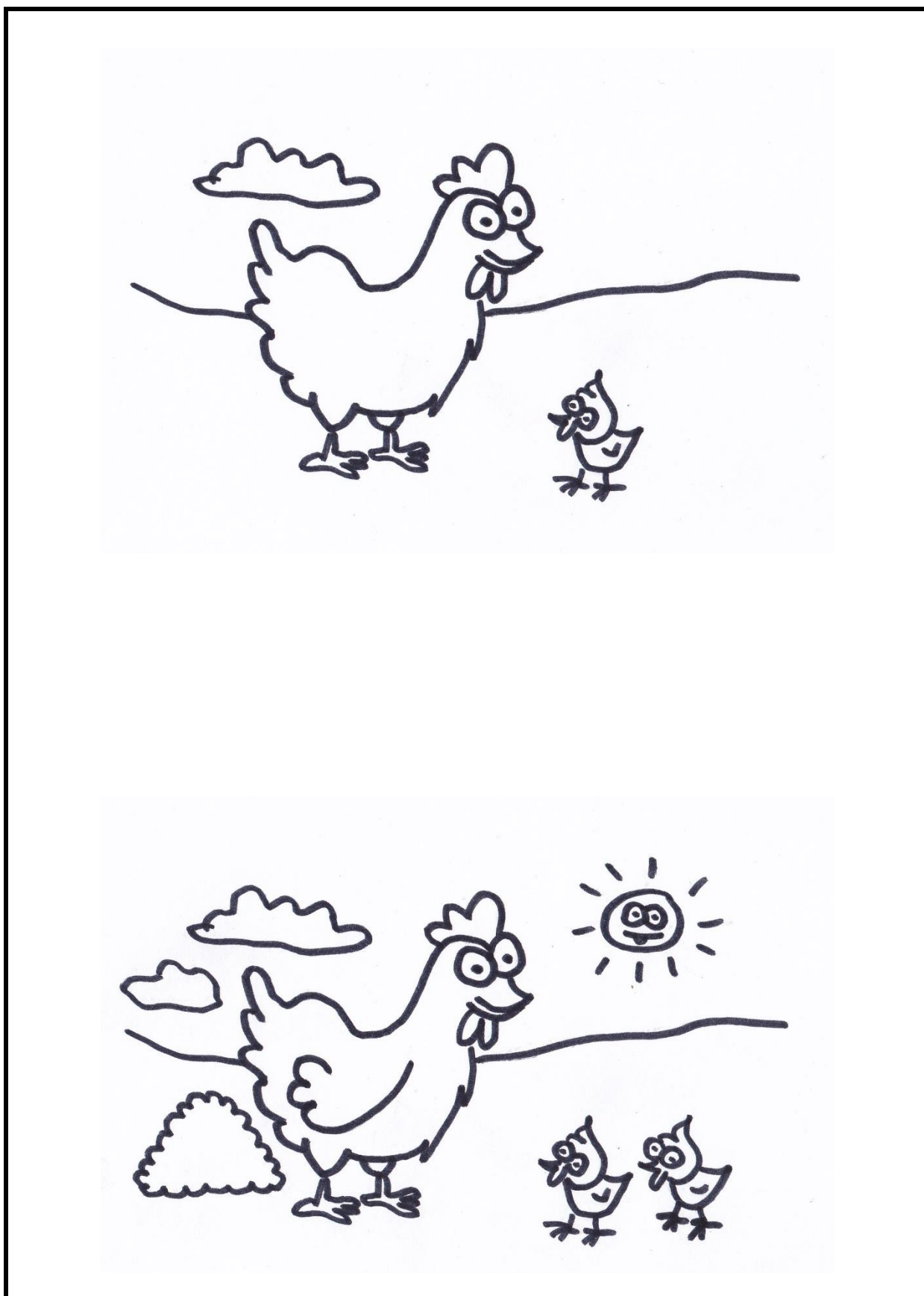
Cíl: rozvoj zrakového vnímání, postřehu, rozšiřování
aktivní a pasivní slovní zásoby, rozvoj porozumění

Pomůcky: pracovní listy

Pravidla

Dítě má za úkol najít na obrázcích 5 rozdílů a označit je.
Obrázky si může vybarvit.

1. Co je jinak?



2. Co je jinak?



3. Co je jinak?

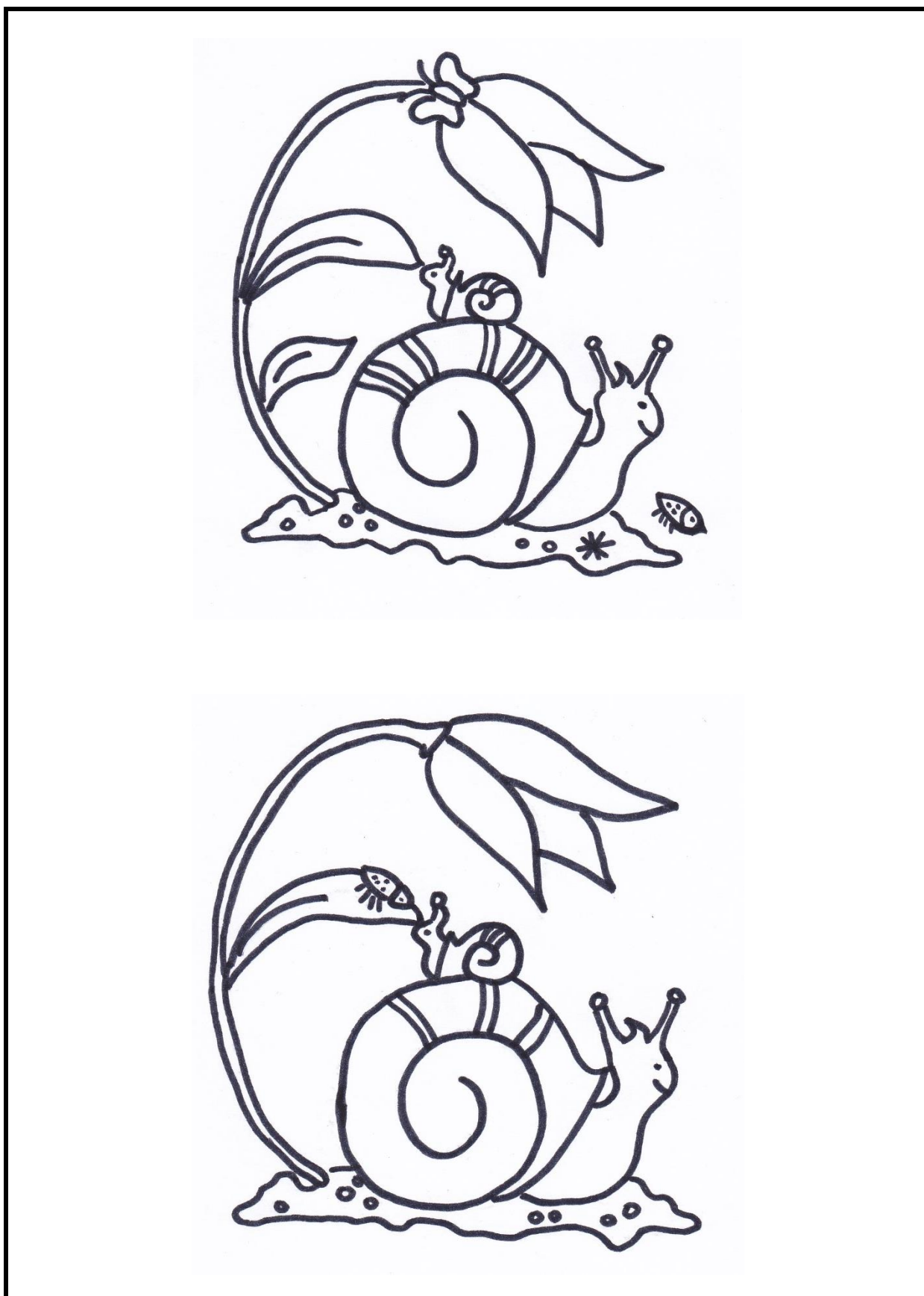




FIGURA A POZADÍ

*Už je tma a kravičky se pomíchaly obrázky.
Dokážeš najít k obrázkům jejich stíny?*

Časová náročnost: do 5 minut

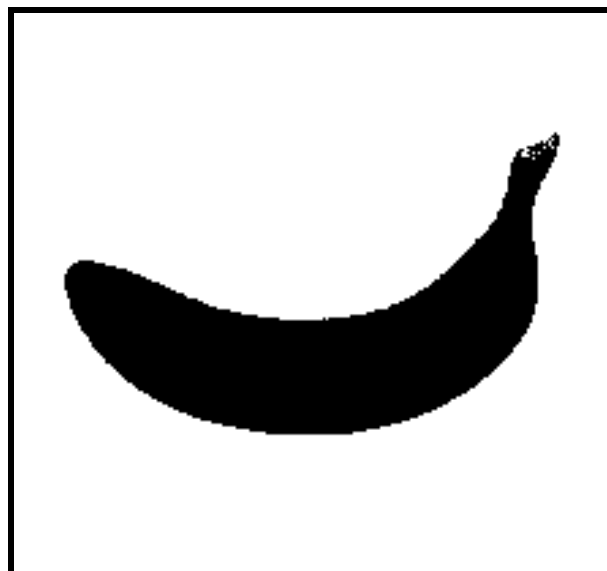
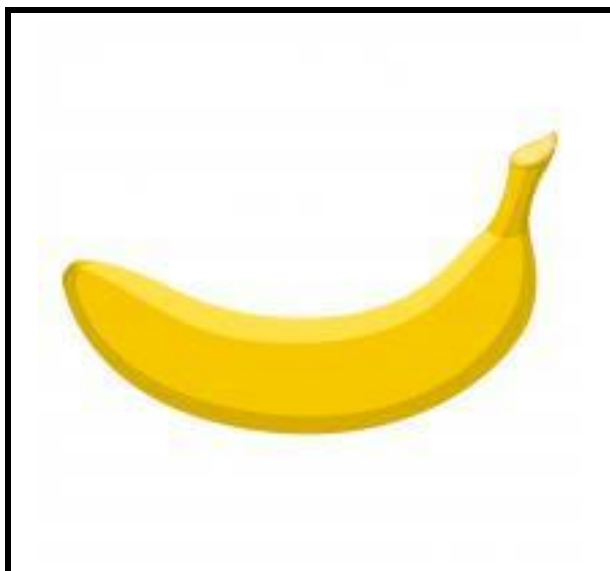
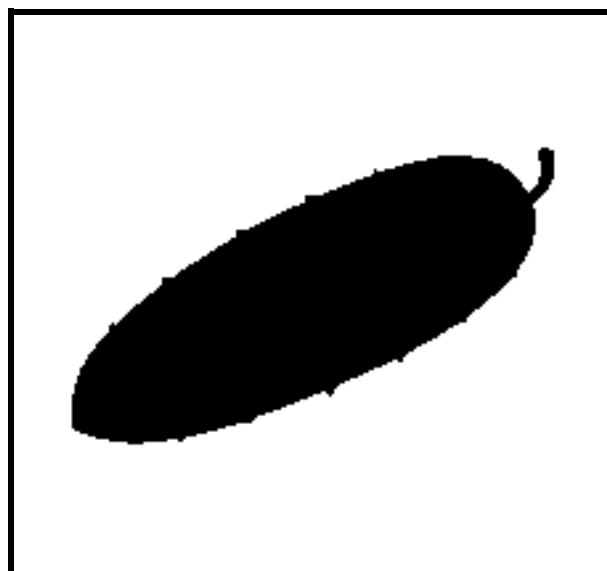
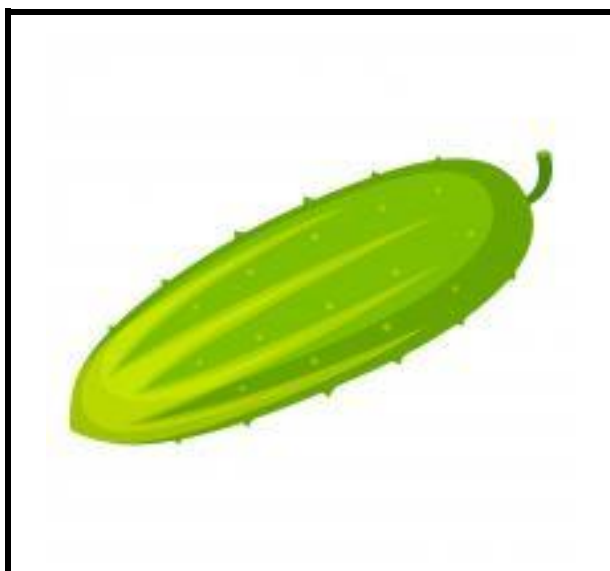
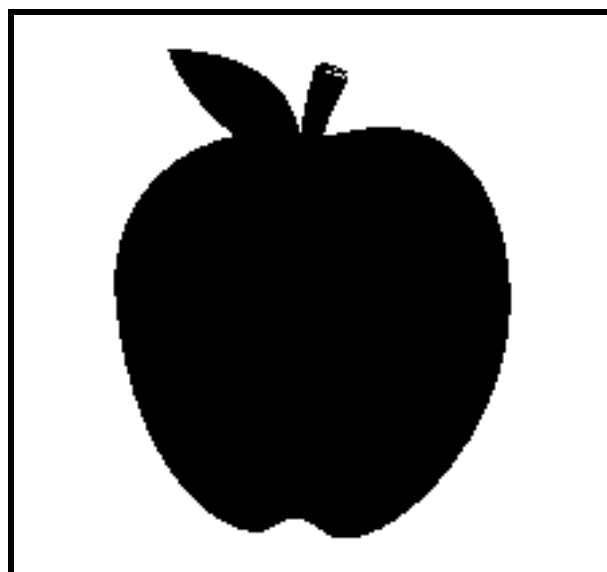
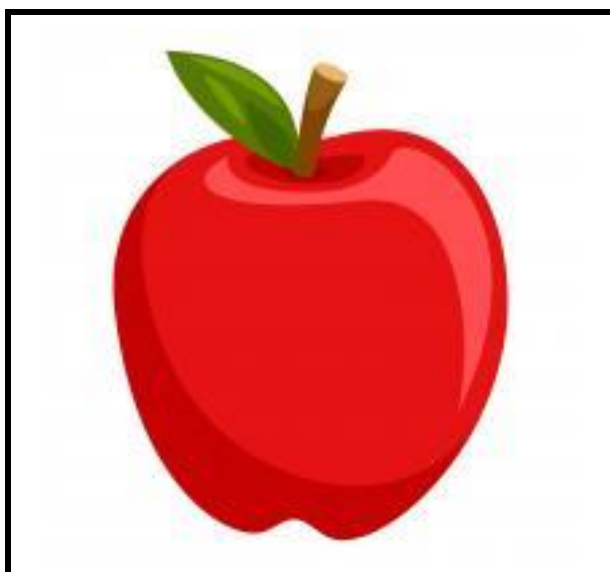
Cíl: rozvoj zrakového vnímání, paměti, jemné motoriky, rozumění, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

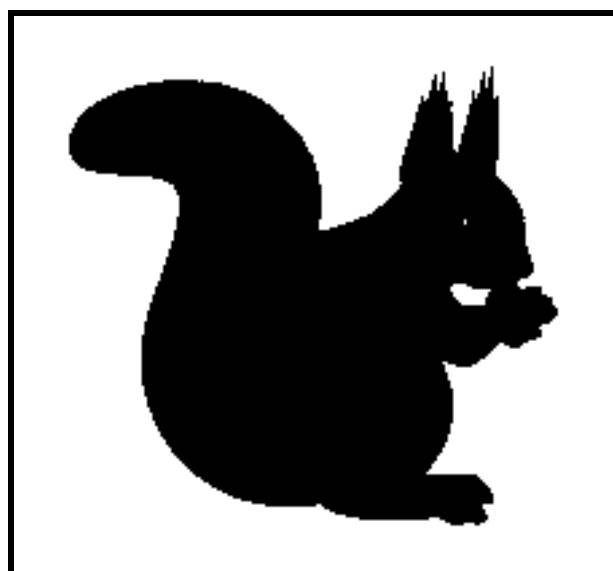
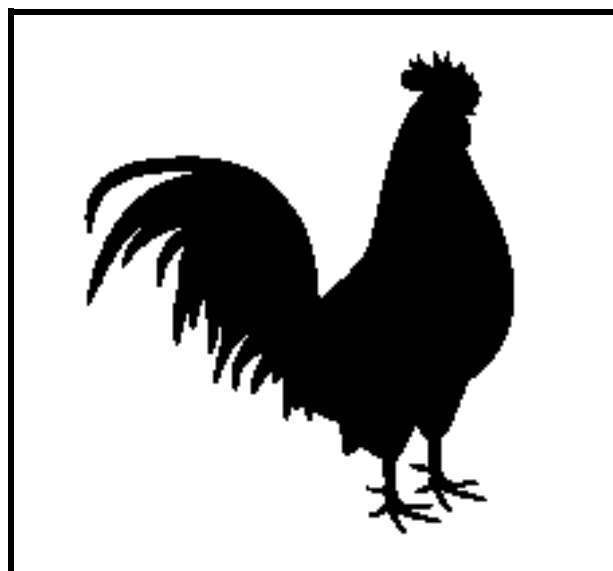
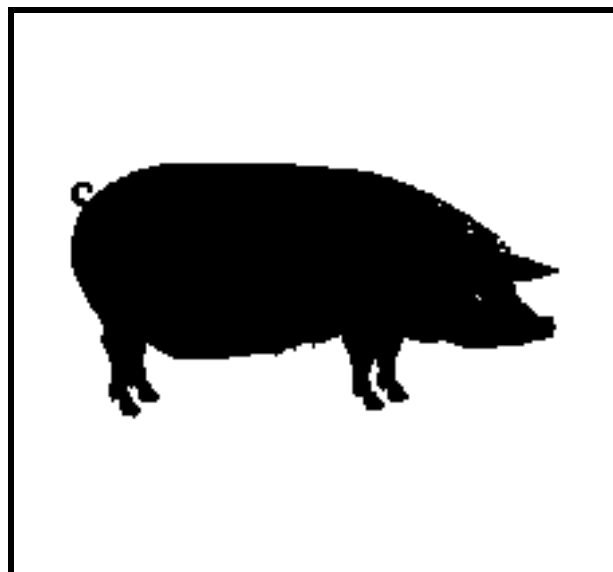
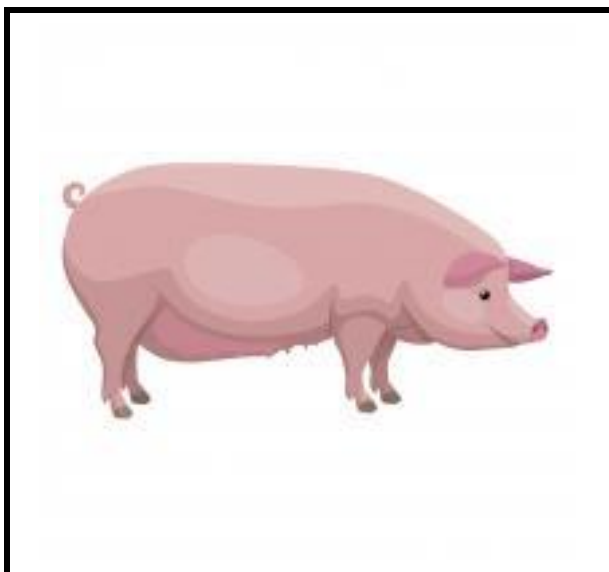
Pomůcky: vystříhané (případně zalaminované) kartičky z následujících pracovních listů

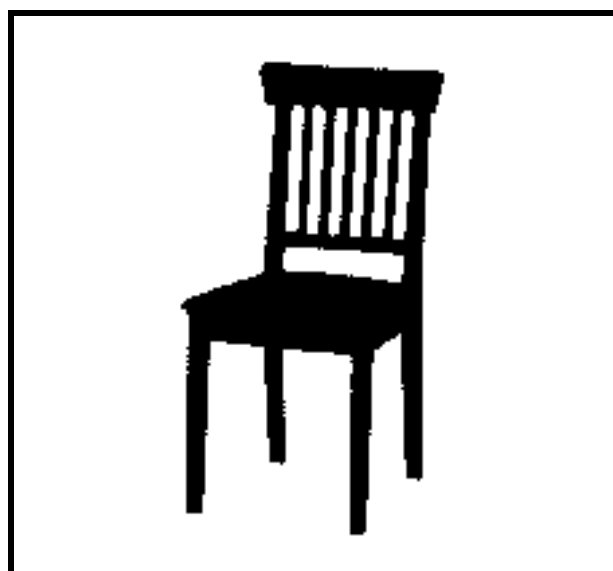
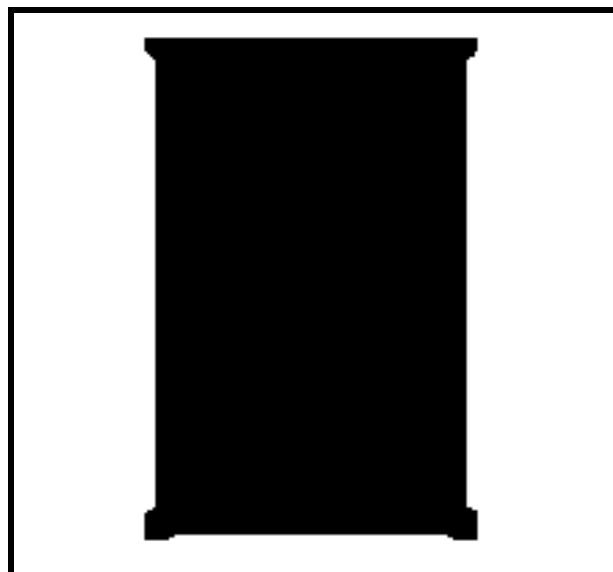
Pravidla

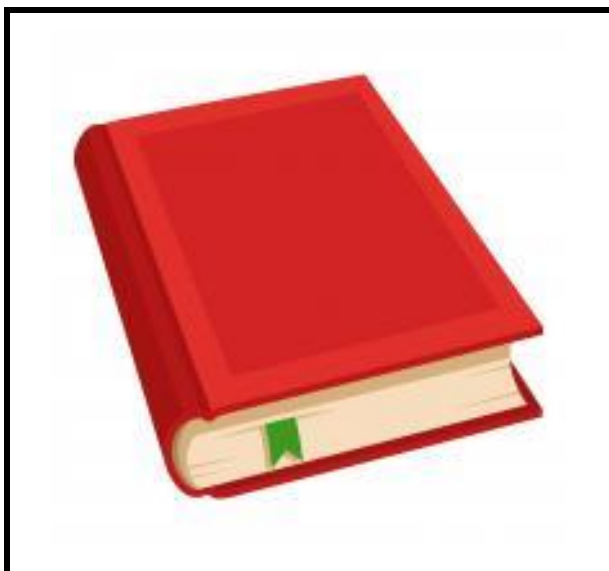
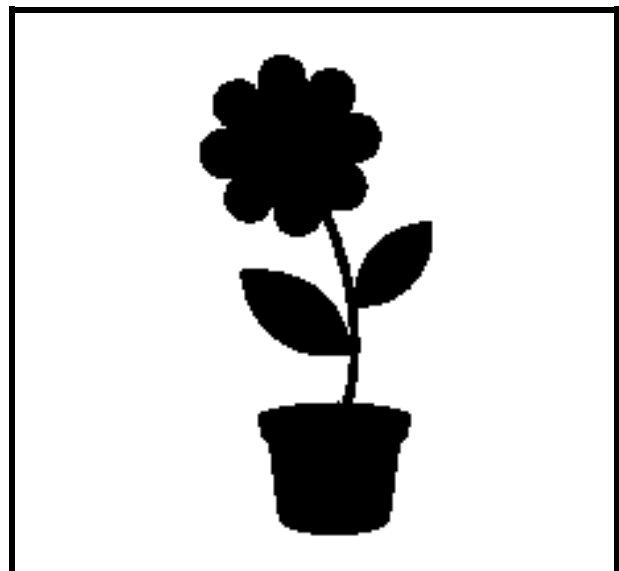
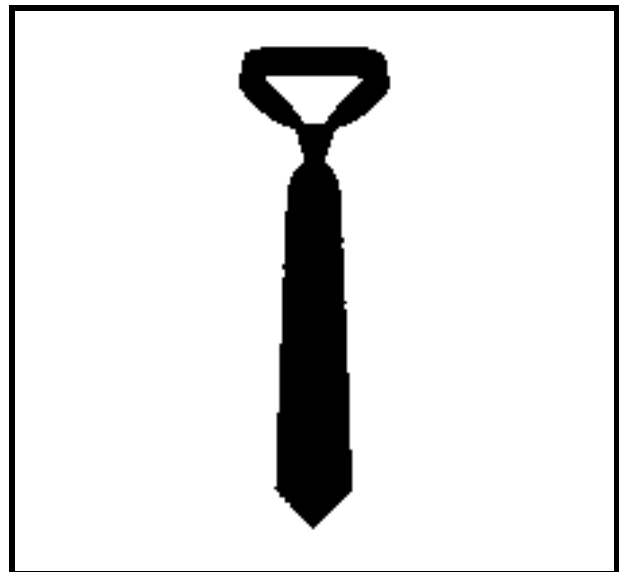
Dítě má za úkol k jednotlivým obrázkům přiřadit jeho stín a obrázek správně pojmenovat.

Figura a pozadí











ZRAKOVÁ PAMĚŤ

Kravičku Emičku zajímá, jakou máš paměť. Kolik si toho zapamatuješ? Chceš si s kravičkou zahrát?

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozvoj zrakového vnímání, paměti, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj rozumění

Pomůcky: jakákoliv sada kartiček s obrázky z tohoto pracovního sešitu (ideálně pexeso) nebo reálné předměty

Pravidla

Před dítě jsou vedle sebe rozmístěny kartičky s obrázky. Dítě dostane čas na zapamatování si jejich pořadí. Potom vedoucí aktivity obrázky zamíchá a dítě má za úkol je zpětně složit v původním pořadí. Postupně lze zvyšovat počet kartiček. Obdobně lze aktivitu využít i tak, že kartičky s obrázky, které jsou vedle sebe, po chvíli vedoucí aktivity otočí. Dítě pak vedle nich přiřazuje kartičky se stejnými obrázky. Místo kartiček lze využít také reálné předměty.



VE SKUTEČNOSTI JAKO NA OBRÁZKU

Kravička Emička chce mít všechny svoje věci na obrázku. Pomůžeš jí k jejím věcem přiřadit obrázek?

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozvoj zrakového vnímání, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj logického myšlení, rozumění

Pomůcky: jakákoliv sada kartiček s obrázky z tohoto pracovního sešitu a reálné předměty odpovídající obrázkům

Pravidla

Dítě má za úkol obrázky přiřadit k reálným předmětům a správně je pojmenovat. Vedoucí aktivity si může s dítětem o jednotlivých předmětech povídat a dále je popisovat.



CO ZMIZELO?

Kravička Emička ráda někoho zlobí, i tebe chce pozlobit. Proto před tebou schovala obrázky a předměty. Poznáš obrázek nebo předmět, který kravička schovala?

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozvoj zrakového vnímání, paměti, postřehu, rozumění, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

Pomůcky: jakákoliv sada kartiček s obrázky z tohoto pracovního sešitu (ideálně pexeso) nebo reálné předměty

Pravidla

Před dítětem jsou rozmístěné kartičky s obrázky nebo reálné předměty. Nejprve vedoucí aktivity s dítětem všechny obrázky nebo předměty pojmenuje. Potom má dítě čas na zapamatování si jednotlivých obrázků nebo předmětů. Následně dítě zavře oči a jeden obrázek či předmět zmizí. Dítě má pojmenovat, co zmizelo.

POSLOUCHÁNÍ S OVEČKOU ANIČKOU

**Ovečka Anička to slyší,
v čem se zvuky a slova liší.
Jestli to chceš taky slyšet,
můžeš to s ní teďka zkoušet.**





POZNEJ ZVUK!

Dokážeš rozeznat, ke komu patří tyhle zvuky?

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozvoj sluchového vnímání, sluchové diferenciacce, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj rozumění, správné výslovnosti

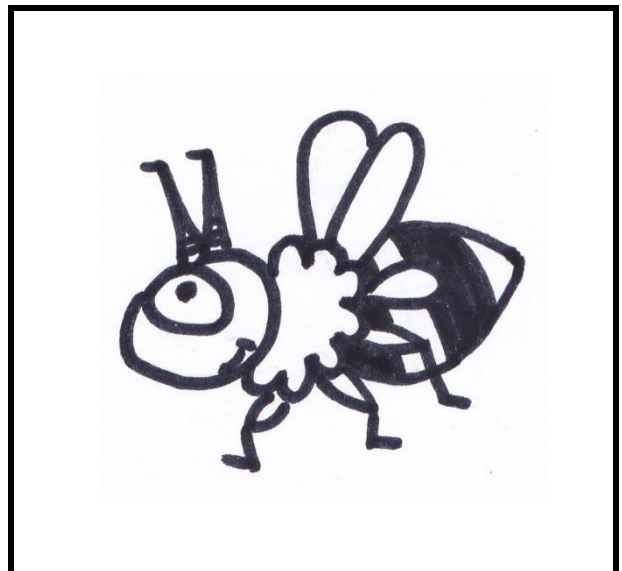
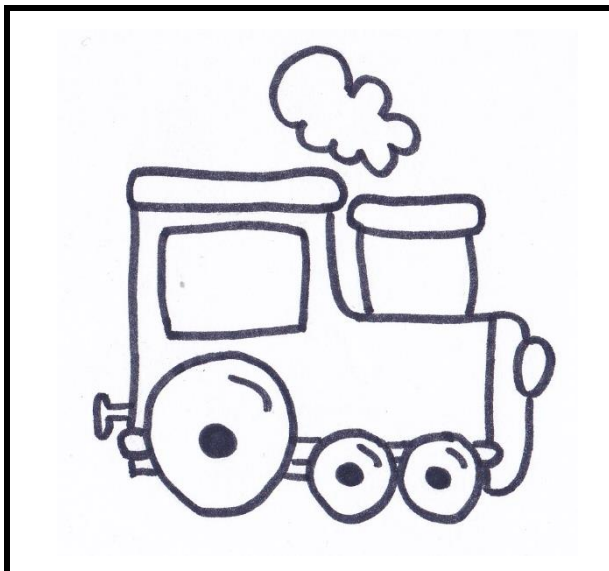
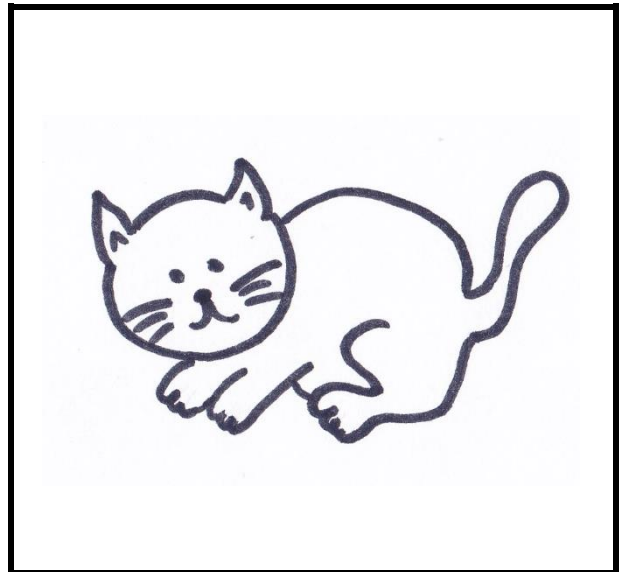
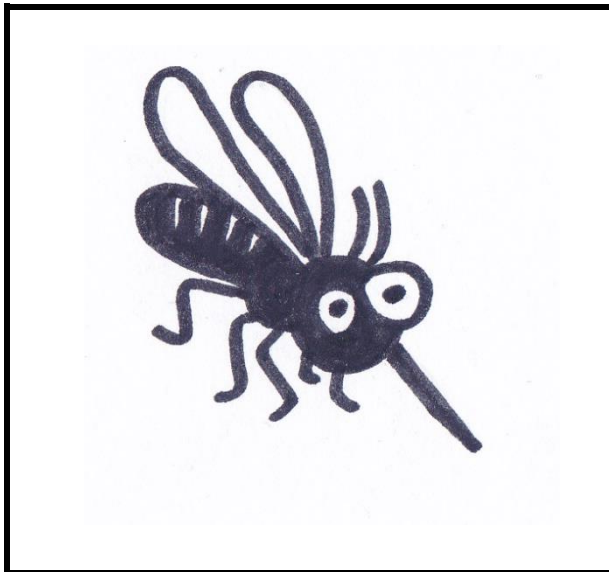
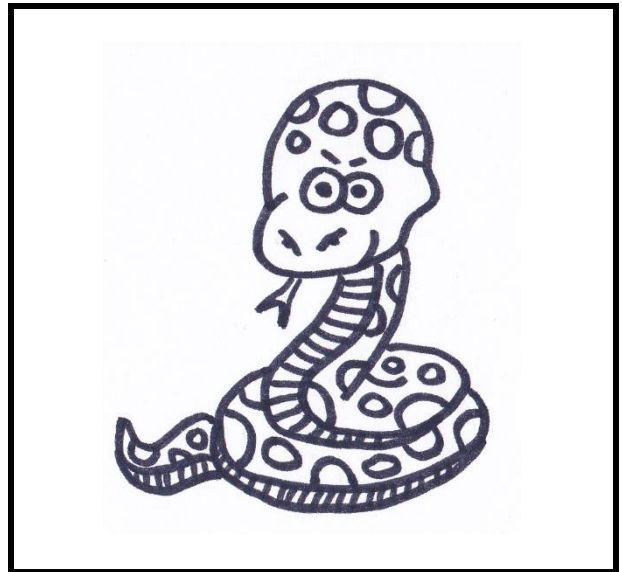
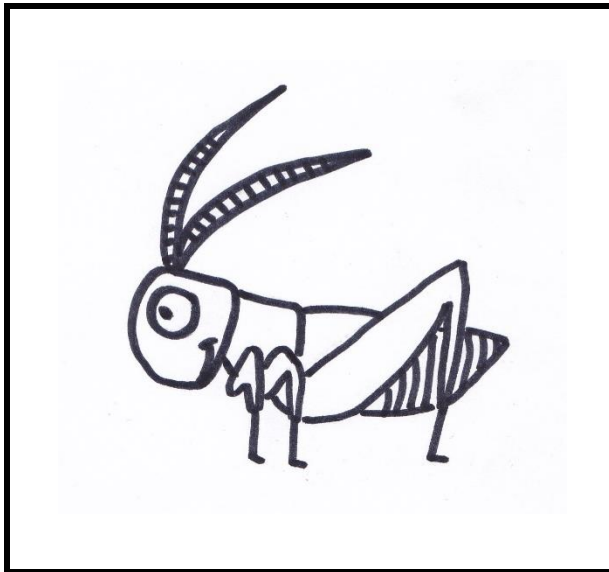
Pomůcky: pracovní listy

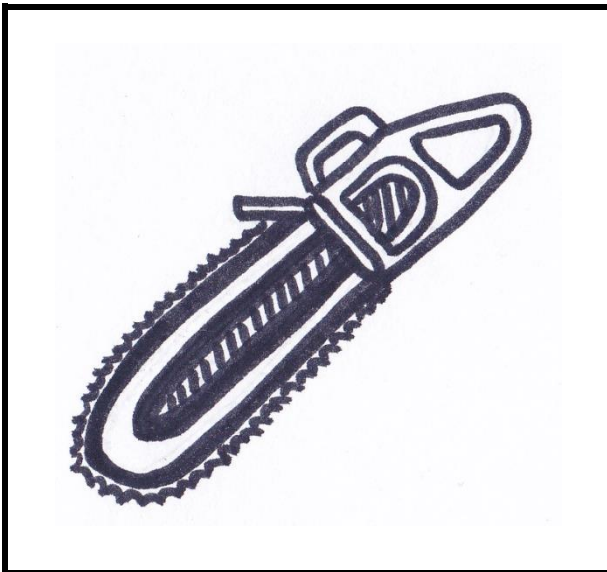
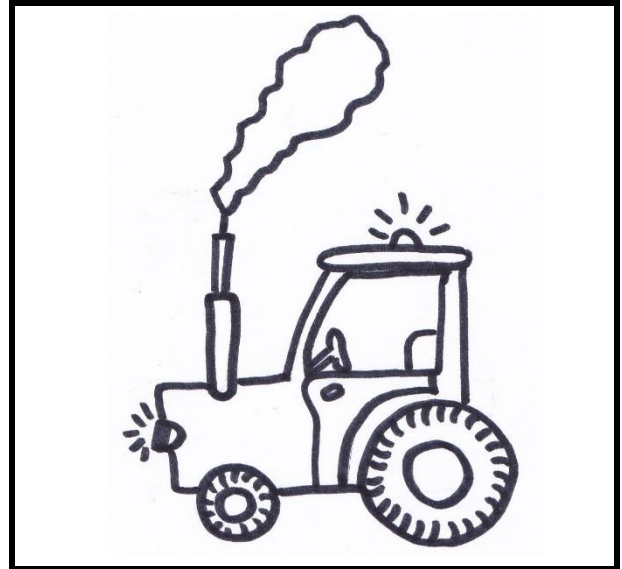
Pravidla

Vedoucí aktivity vydává zvuky jednotlivých obrázků a dítě má ukazovat, ke kterému obrázku daný zvuk patří. Následně dítě zvuky napodobuje. Během této aktivity lze také správně nastavovat mluvidla k artikulaci jednotlivých hlásek. Dítě si může obrázky vybarvit.



Poznej zvuk!







NAJDI DVOJICI!

Znáš hru pexeso? Ovečka Anička ji zná trochu jinak. Poznáš dva stejné zvuky?

Časová náročnost: do 10 minut

Cíl: rozvoj sluchového vnímání, sluchové diferenciacce, představivosti, rozumění

Pomůcky: 14 krabiček s různými materiály (dvě krabičky obsahují vždy stejný materiál)

Pravidla

Dítě má za úkol pomocí sluchu rozlišit, které dvě krabičky znějí stejně, a tudíž patří k sobě.



JAK MLUVÍ ZVÍŘÁTKA?

Ovečka Anička má spousta kamarádů. Chceš je poznat?

Časová náročnost: do 10 minut

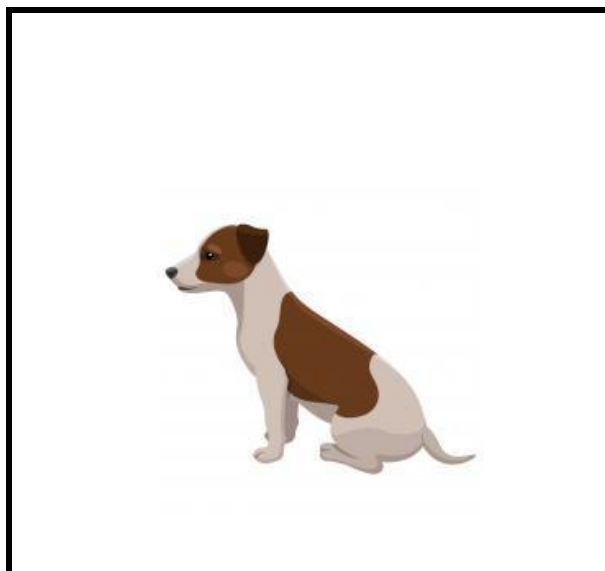
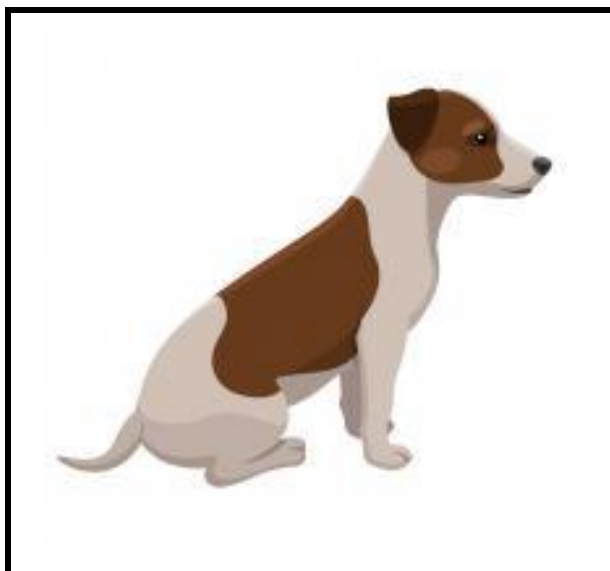
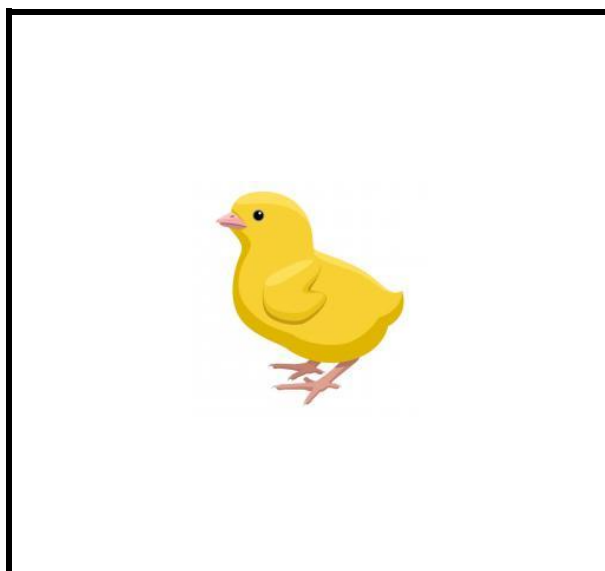
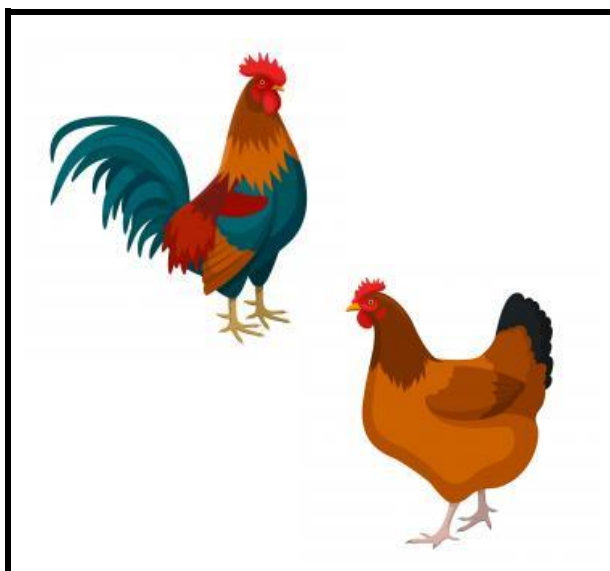
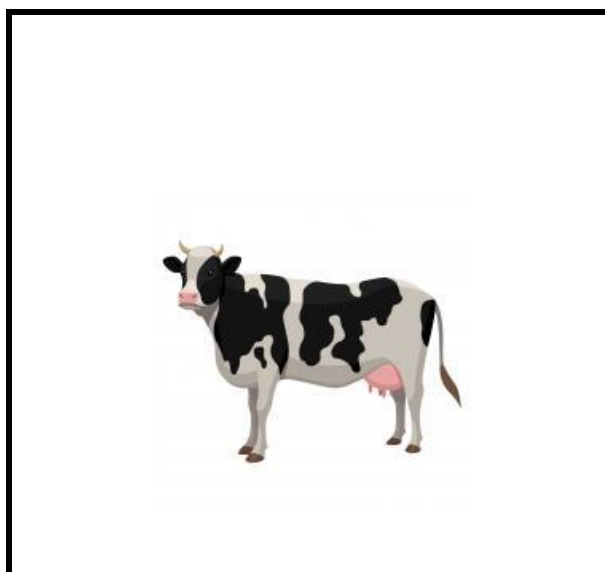
Cíl: rozvoj sluchového vnímání, sluchové diferenciacce, fantazie, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj obsahové stránky řeči, rozumění

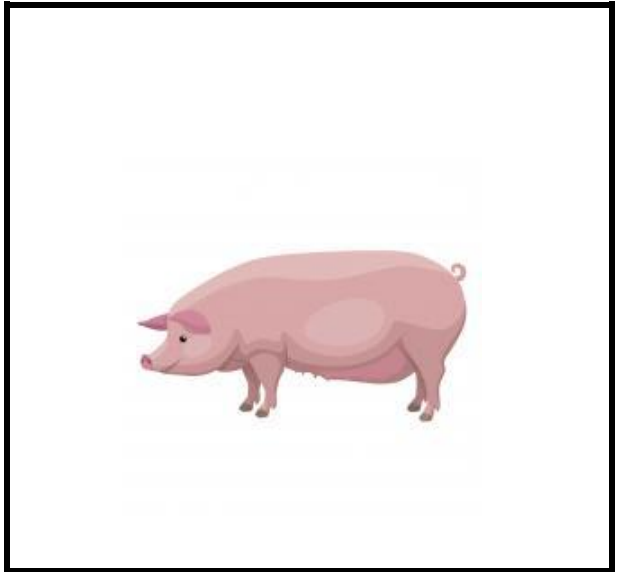
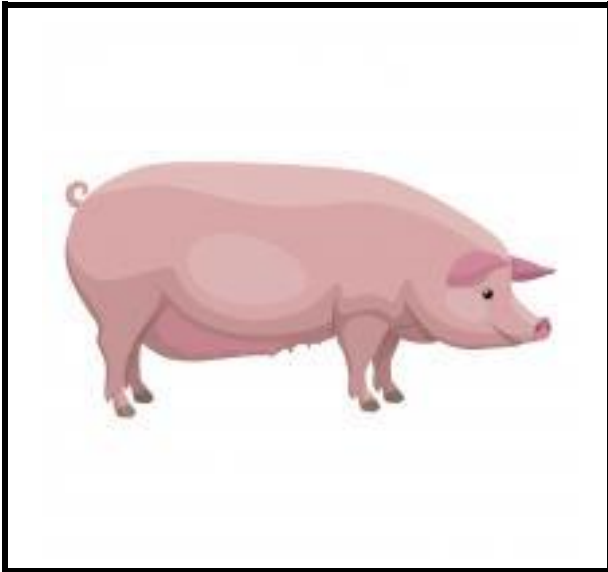
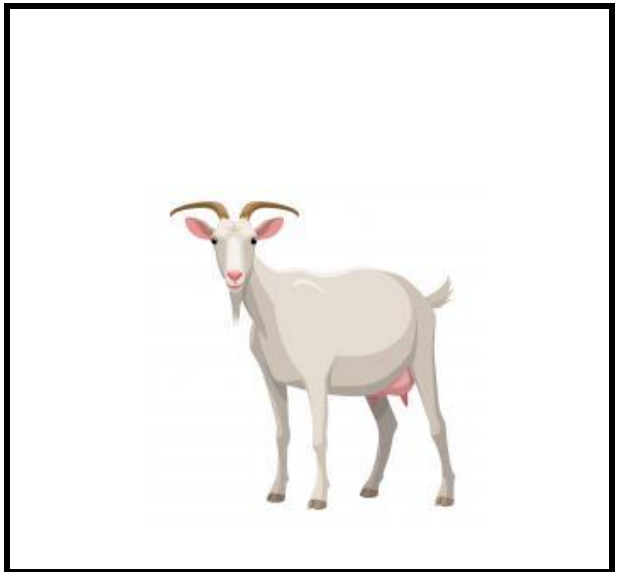
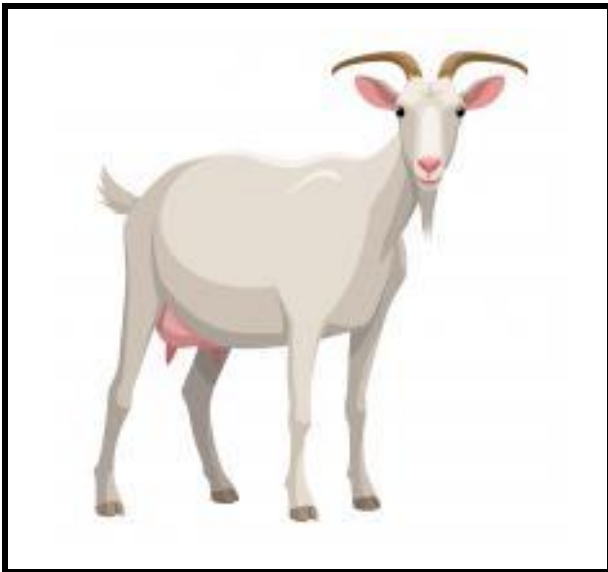
Pomůcky: pracovní listy nebo vystříhané (případně zalaminované) kartičky z následujících pracovních listů

Pravidla

Dítě má za úkol pojmenovat zvířata, jejich mláďata a napodobovat podle vedoucího aktivity zvuky, jakými se zvířata dorozumívají. Další variací aktivity je, že má dítě na základě zvuku, který řekne vedoucí aktivity identifikovat správné zvíře. Nakonec dítě samo pojmenovává zvířata a zvuky, prostřednictvím kterých se dorozumívají.

Jak mluví zvířátka?







KDE BYDLÍM?

V každém domečku bydlí jiná slůvka. Pomůžeš ovečce Aničce zjistit, kde slova bydlí?

Časová náročnost: do 10 minut

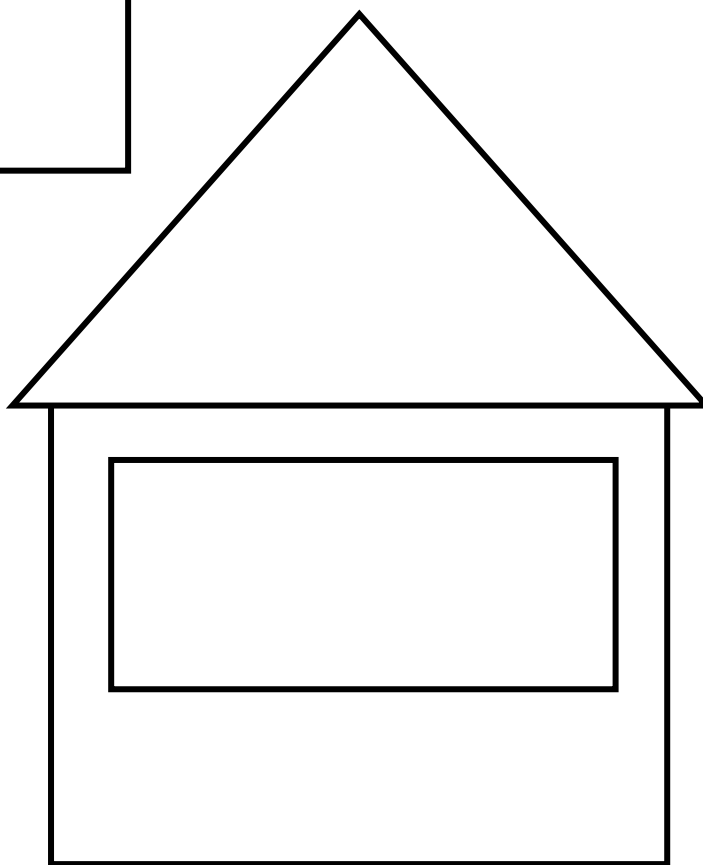
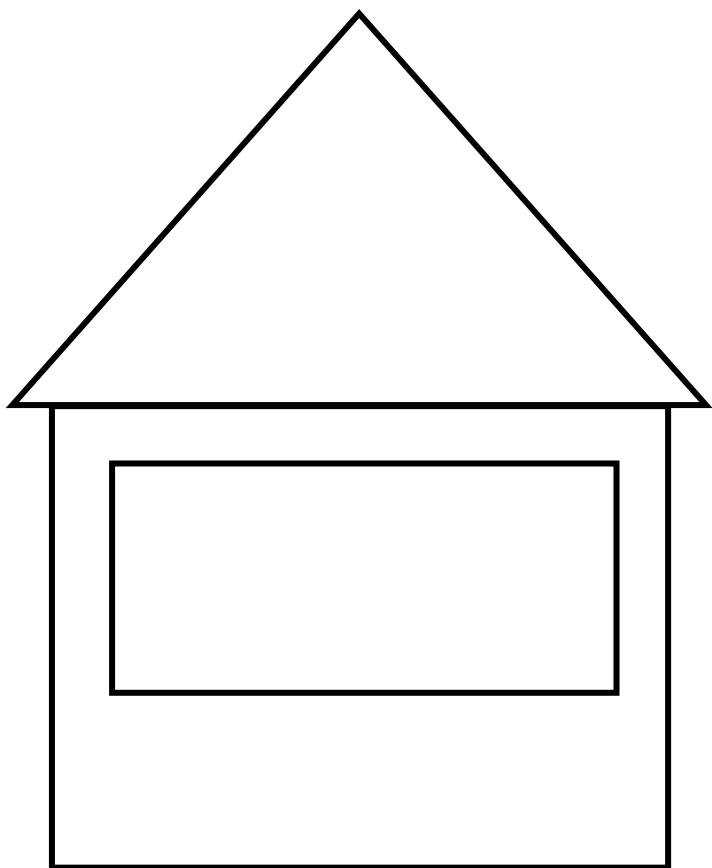
Cíl: rozvoj sluchového vnímání, sluchové diferenciacce, rozumění, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

Pomůcky: jakákoliv sada kartiček s obrázky z tohoto pracovního sešitu (sady zaměřené na zvukově podobné hlásky: S x Z, L x R apod.), pracovní list

Pravidla

Dítěti jsou předříkávány jednotlivá zvukově podobná slova a dítě je má správně roztrždit do domečku podle toho, jakou hlásku slova obsahují. Například rozlišování hlásek S x Z. V jednom domečku bydlí slova, která obsahují hlásku S, ve druhém slova, která obsahují hlásku Z. Hlásky může být na začátku či uprostřed slova. Pozor na slova s hláskou na konci. Hlásky může znít na konci jinak, než se píše.

Kde bydlím?





KOLIKRÁT?

Pojď si s ovečkou Aničkou zatleskat a zjistit, jak dlouhá jsou jednotlivá slova.

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozvoj sluchového vnímání, sluchové diference, rozumění, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

Pomůcky: jakákoliv sada kartiček s obrázky z tohoto pracovního sešitu

Pravidla

Úkolem dítěte je jednotlivá slova správně roztleskat podle počtu slabik. Například slovo „prasátko“. Slovo má tři slabiky, dítě tedy tleskne třikrát a při tom si předříkává PRA-SÁT-KO. Dítě může vymýšlet slova, která budou mít stejný počet slabik jako aktuálně vytleskávané slovo.



SLUCHOVÁ PAMĚŤ

Ovečku Aničku zajímá, jakou máš paměť. Kolik si toho zapamatuješ? Chceš si s ovečkou zahrát?

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozvoj sluchového vnímání, paměti, rozumění, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

Pomůcky: jakákoliv sada kartiček s obrázky z tohoto pracovního sešitu (ideálně pexeso) nebo reálné předměty

Pravidla

Před dítě jsou rozmístěny kartičky s obrázky. Vedoucí aktivity dítěti dvakrát předříká obrázky v nějakém pořadí. Dítě má za úkol kartičky po zaznění instrukce správně seřadit. Postupně se zvyšuje počet kartiček. K aktivitě lze místo kartiček využít i reálné předměty.



KOMPOT!

Pojd' se s ovečkou a s jejími kamarády trochu rozhýbat.

Časová náročnost: do 15 minut

Cíl: rozvoj sluchového vnímání, sluchové diferenciacce, postřehu, spolupráce, rozumění, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

Pomůcky: žádné

Pravidla

Aktivity se může účastnit neomezený počet hráčů. Všichni hráči sedí v kruhu (ideálně na nějakých značkách). Vedoucí aktivity rozdělí mezi hráče 4-5 názvů druhů ovoce a název dá i sobě. Vedoucí aktivity si stoupne doprostřed kruhu a řekne: „Místa si vymění všechna jablka!“ Všechny děti, které dostaly název „jablko“ si musí vyměnit místo. Místo se snaží získat i člověk uprostřed. Ten, na koho místo nezbylo, jde doprostřed a říká další druh ovoce. Pokud hráč uprostřed řekne: „kompot“, místa si mění všichni hráči.

POVÍDÁNÍ SI S KOČIČKOU LÍZOU

**Kočičce Líze vyprávěj,
nová slůvka s ní poznávej.
Společně si povídáme,
zábavu si užíváme.**





POJMENUJ!

Znáš všechna tahle slůvka? Předved' se kočička Líze.

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj obsahové stránky řeči, porozumění, správné výslovnosti













Pomůcky: pracovní listy nebo vystříhané (případně zalaminované) kartičky z následujících pracovních listů

Pravidla

Dítě má za úkol pojmenovat jednotlivé obrázky. Aktivitu lze plnit několika způsoby – vedoucí aktivity pojmenovává slova a dítě mu je ukazuje; dítě pojmenovává slova v tabulce; dítě přiřazuje vystříhanou sadu obrázků k obrázkům v tabulce a mnoho dalších. Dítě může k jednotlivým slovům vymýšlet věty nebo jednotlivé obrázky dále popisovat. Lze využít i k nácviku správné artikulace hlásek.



1. Pojmenuj! (ovoce a zelenina)

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |



2. Pojmenuj! (zvířata)








3. Pojmenuj! (každodenní věci)





| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |



4. Pojmenuj! (povolání)



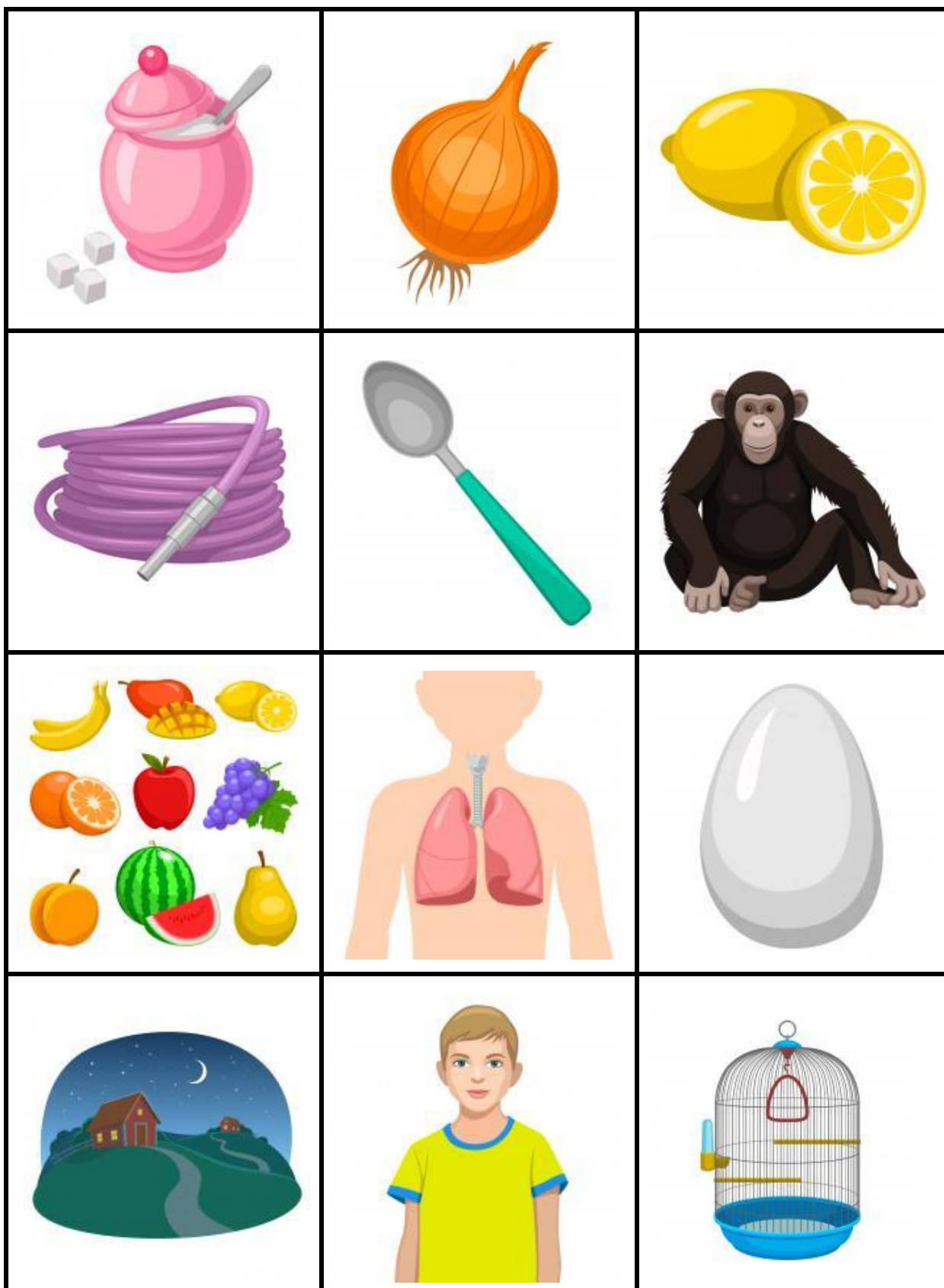


5. Pojmenuj! (oblečení)



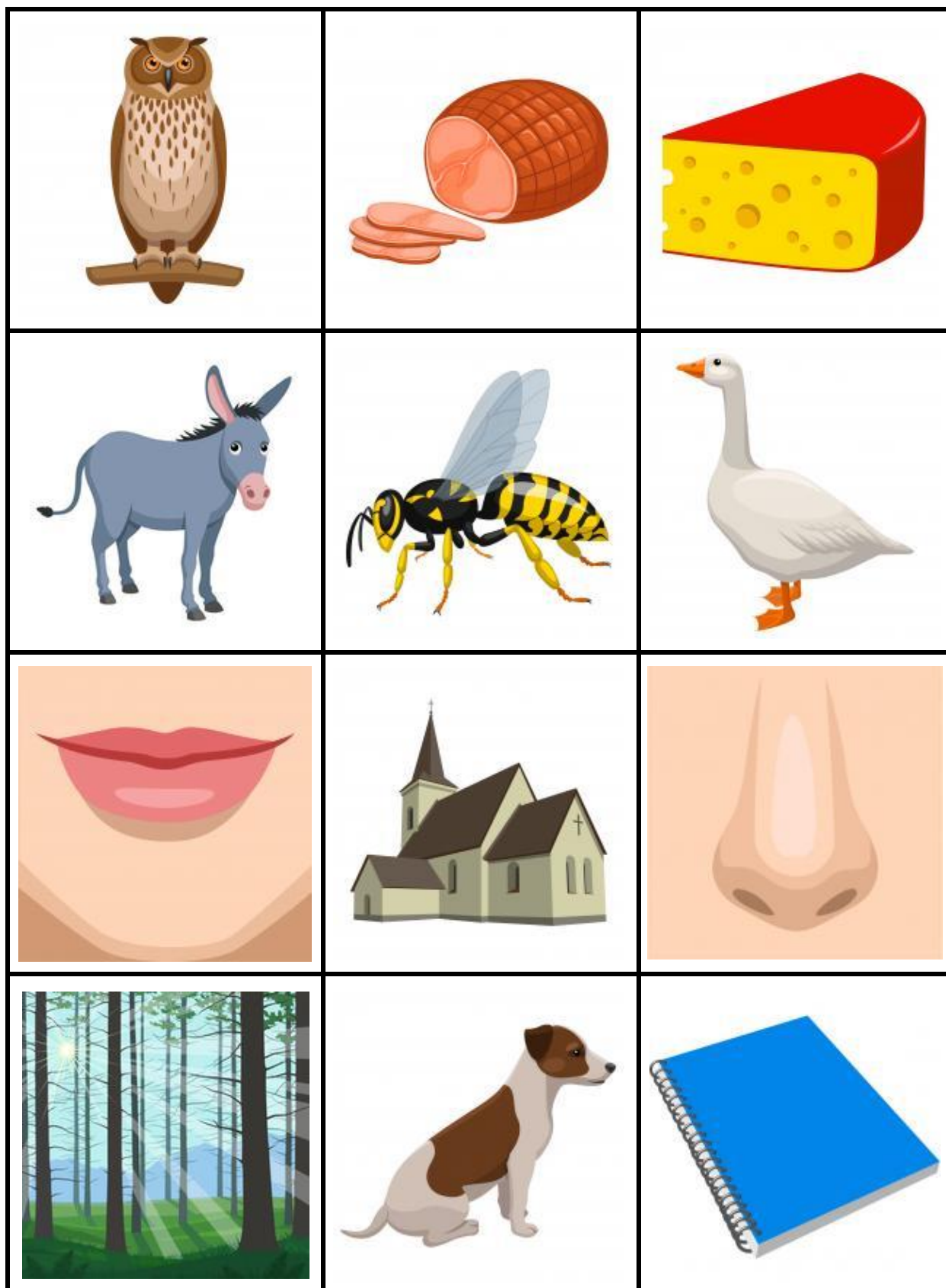


6. Pojmenuj! (hláska C)



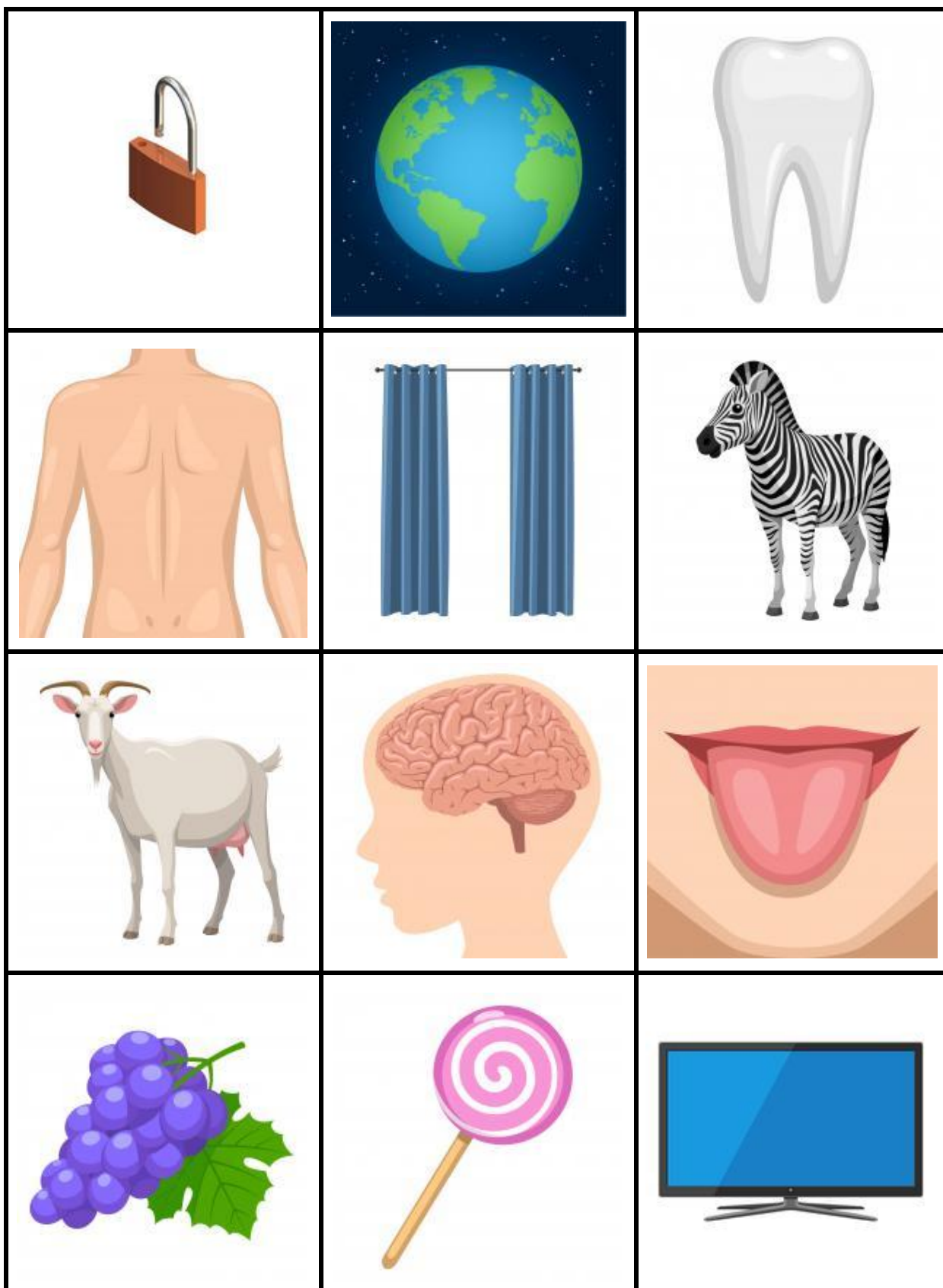


7. Pojmenuj! (hláska S)





8. Pojmenuj! (hláska Z)
















9. Pojmenuj! (hláska Č)





10. Pojmenuj! (hláska Š)

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

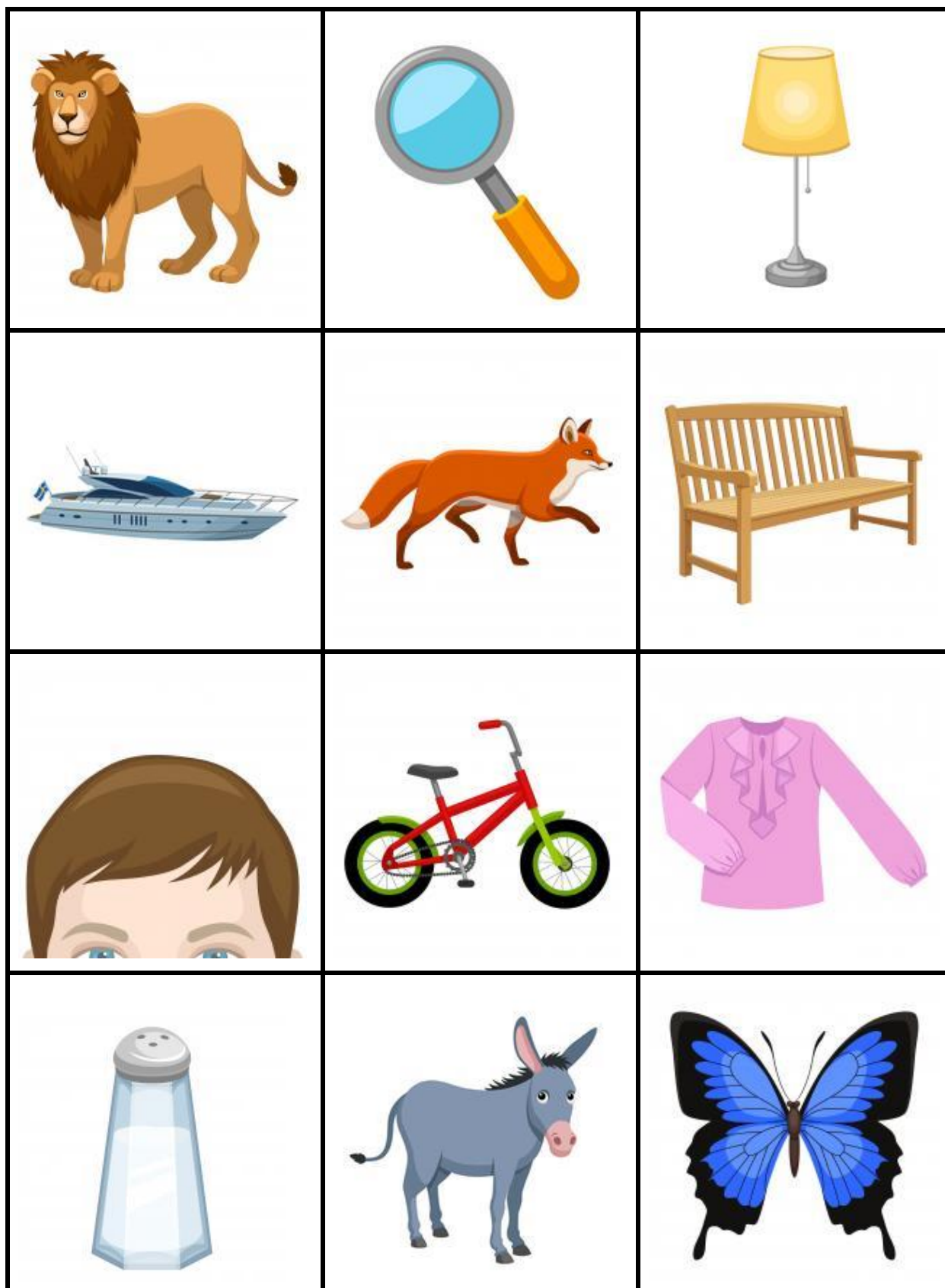
11. Pojmenuj! (hláska Ž)



| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |



12. Pojmenuj! (hláska L)











13. Pojmenuj! (hláska R)





14. Pojmenuj! (hláska Ř)

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |



KOLIK?

Spočítej společně s kočičkou Lízou, kolik je na obrázků věcí, zvířat, ovoce, zeleniny...

Časová náročnost: do 5 minut

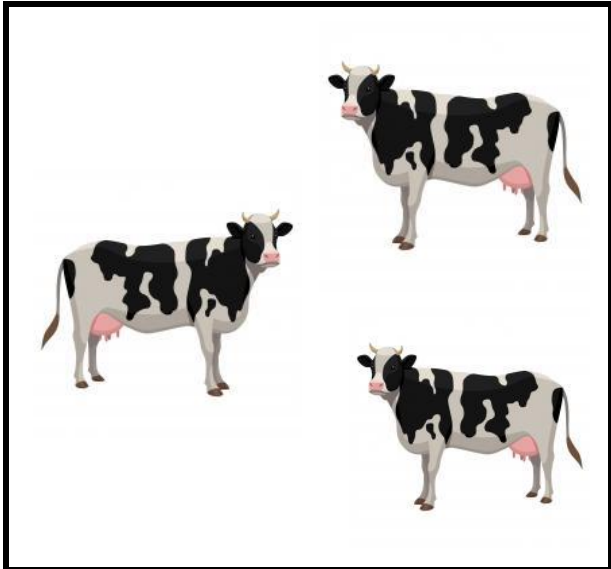
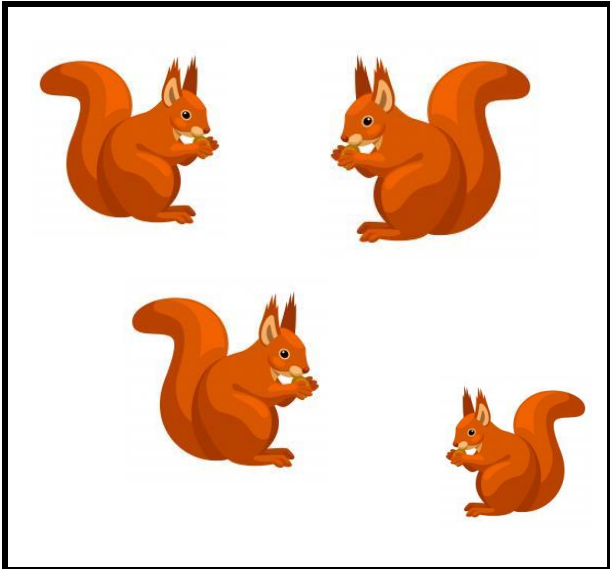
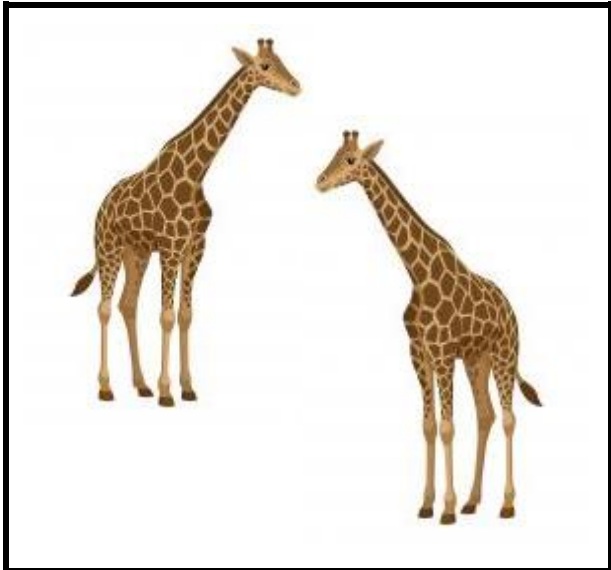
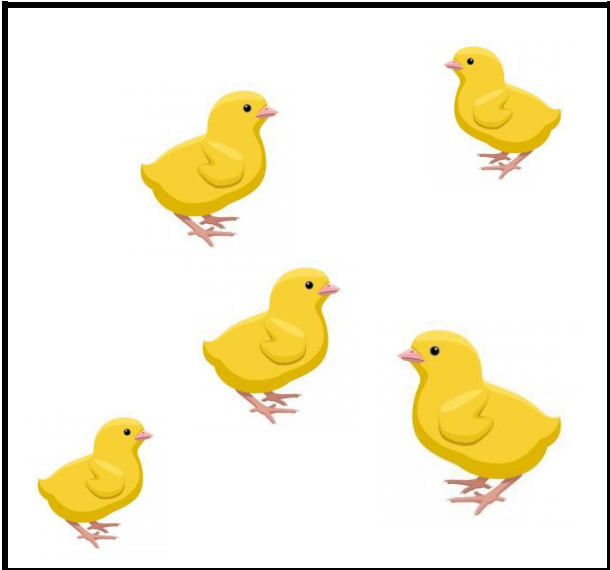
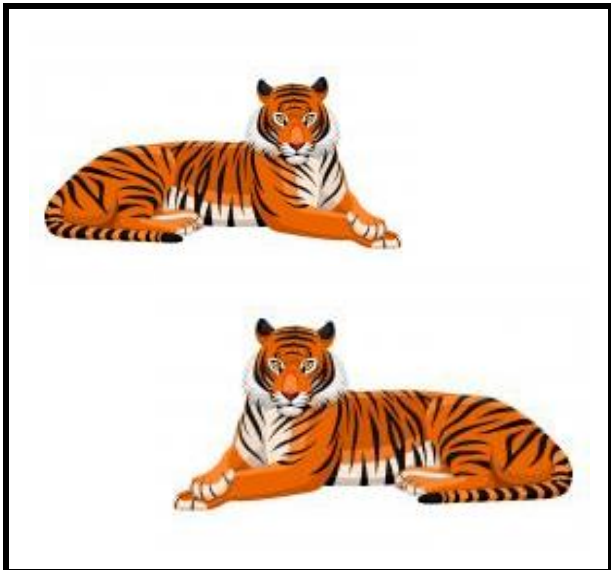
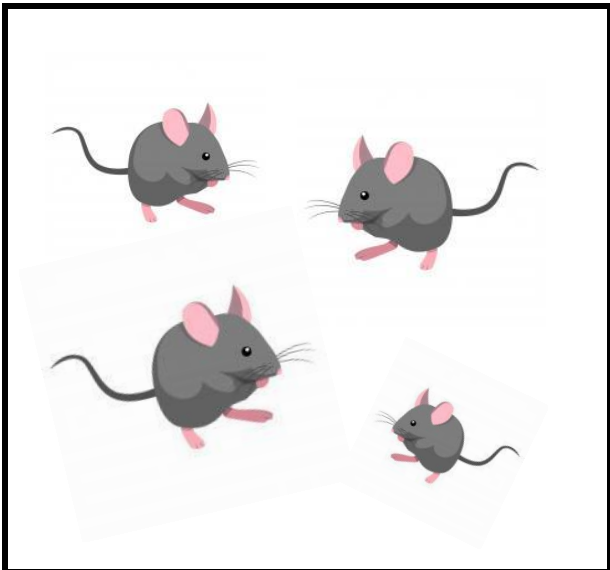
Cíl: rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj rozumění, početních představ

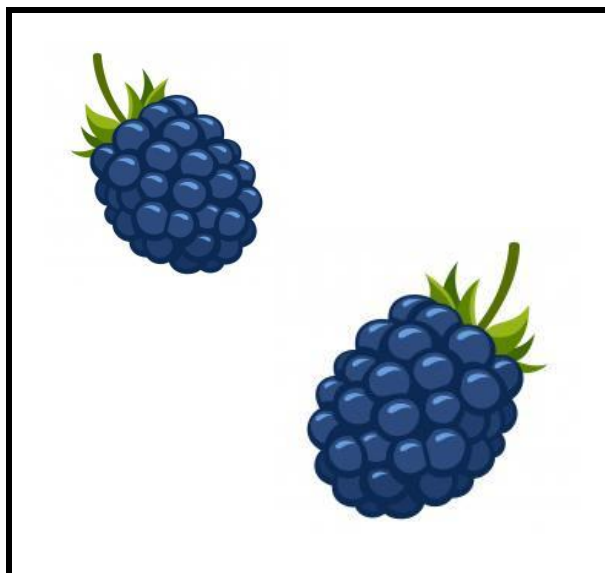
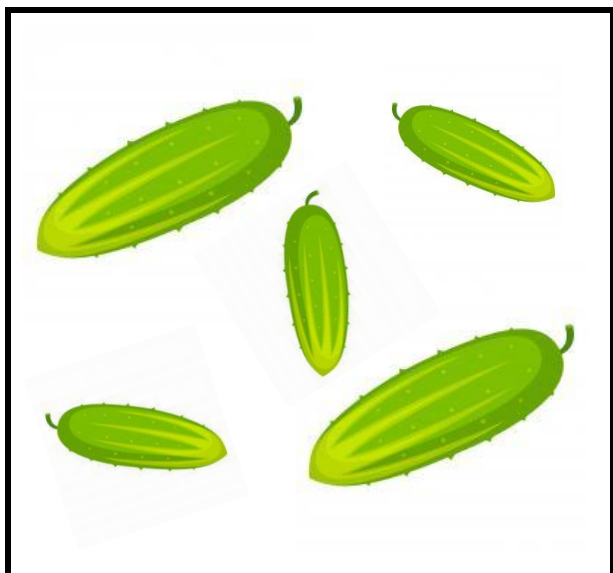
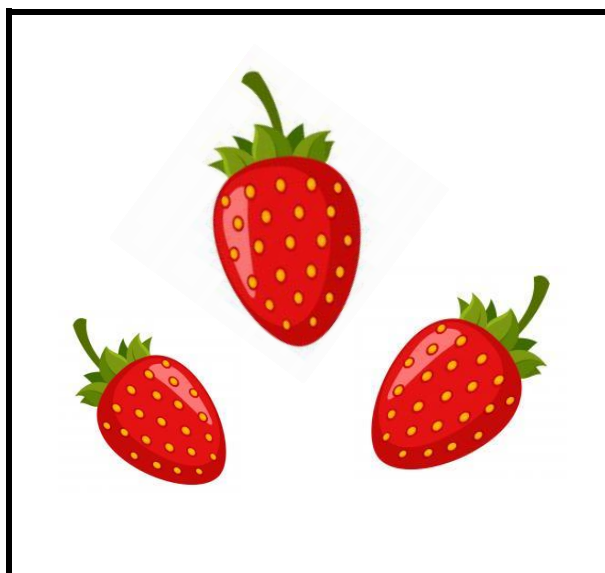
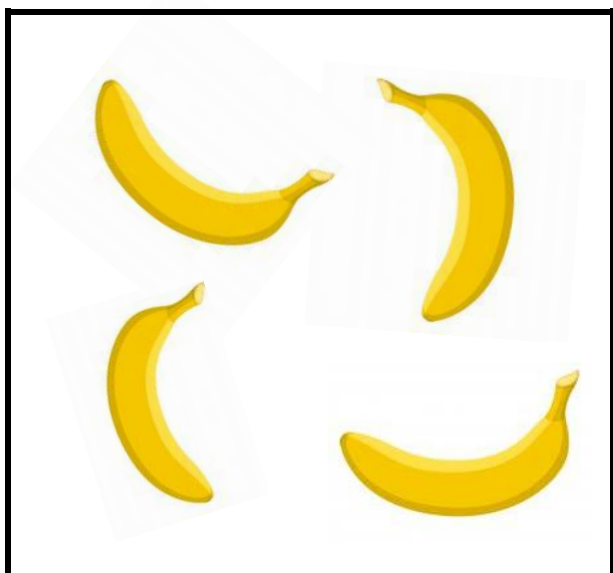
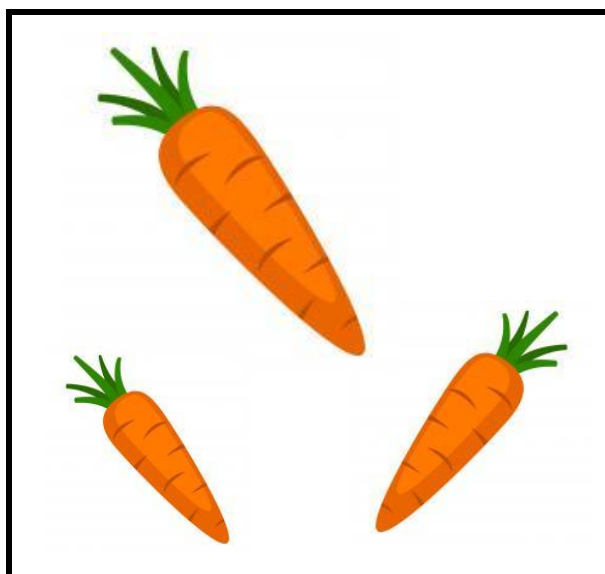
Pomůcky: pracovní listy

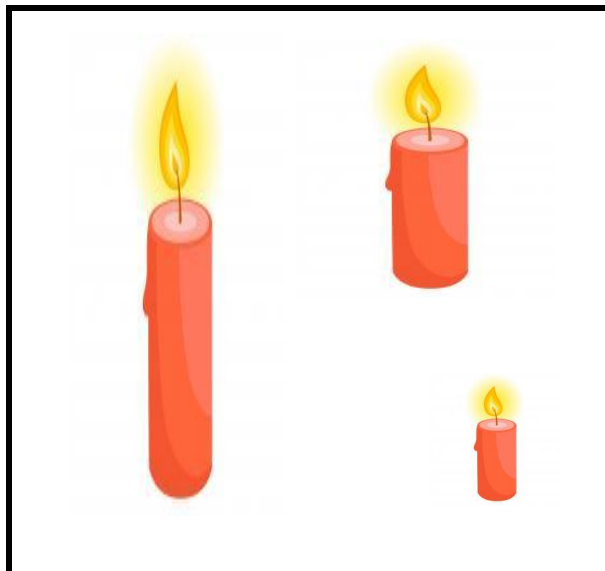
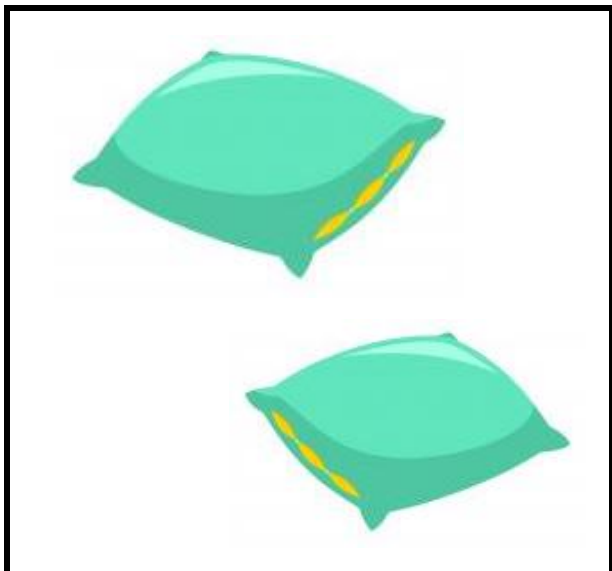
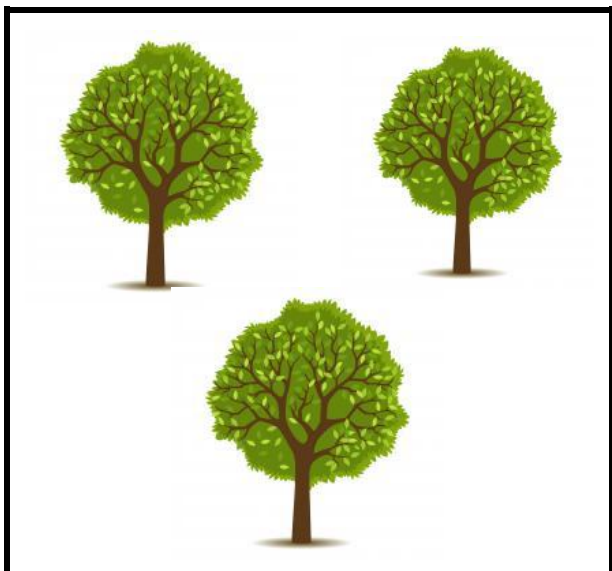
Pravidla

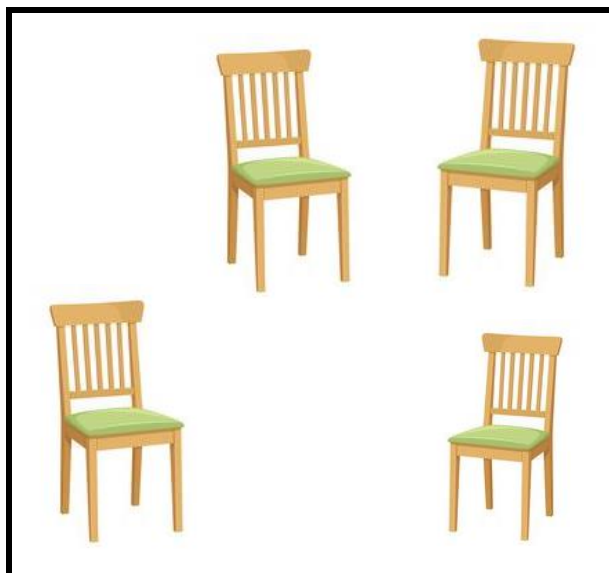
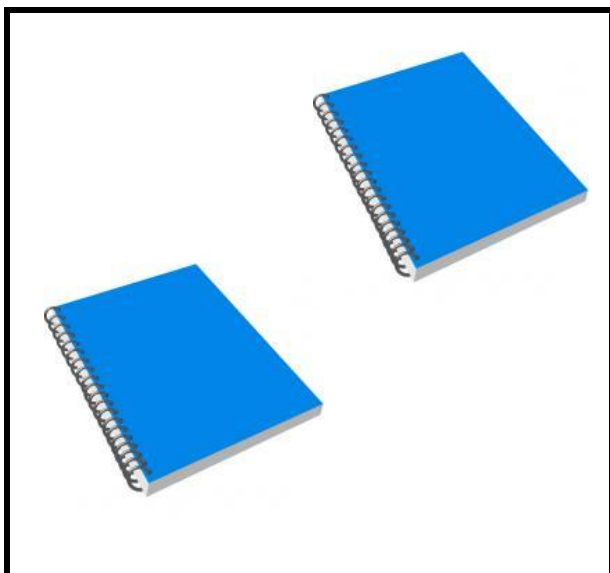
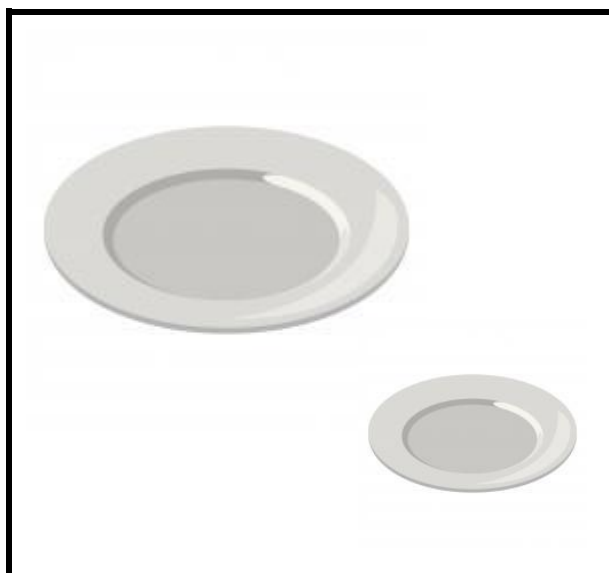
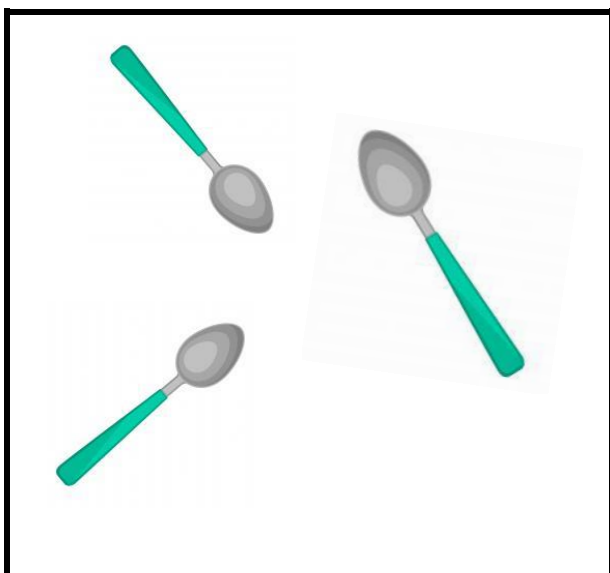
Dítě má za úkol pojmenovat, co je na obrázku. Následně má říct, kolik vidí věcí a pojmenovat obrázek ve správném tvaru množného čísla.

Kolik?











SKUPINKY SLOV!

*Kočka neví, kam jednotlivá slova patří.
Pomůžeš jí je roztrdit?*

Časová náročnost: do 10 minut

Cíl: rozvoj zrakového vnímání, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj obsahové stránky řeči, rozumění, jemné motoriky

Pomůcky: jakákoliv sada kartiček s obrázky z tohoto pracovního sešitu (ovoce, zelenina, povolání, části těla, domácí zvířata, zvířata apod.)

Pravidla

Dítě má roztrdit předkládané kartičky, na kterých jsou různé obrázky, do správných kategorií k jejich správnému nadřazenému pojmu.



JAK SE JMENUJI?

*Slova na obrázku začínají na různá písmenka.
Pomůžeš kočičce Líze najít ty, které začínají
stejně jako slovo uprostřed?*

Časová náročnost: do 5 minut

Cíl: rozvoj fonologické rozlišování hlásek, rozumění,
procvičování analýzy a syntézy slov, rozšiřování aktivní
i pasivní slovní zásoby, rozvoj obsahové stránky řeči,
jemné motoriky
















Pomůcky: pracovní listy, kolíčky

Pravidla

Dítě má v pracovním listu najít obrázky začínající
na stejnou hlásku a zakroužkovat je. Aby pro dítě činnost
byla zajímavější, může slova začínající stejným písmenkem
označovat kolíčkem. V tomto případě je vhodné pracovní
list vystříhnout.



1. Jak se jmenují? (hláska C)

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  | <h1>c, C</h1> | |  |
|  |  | |  |
|  | | |  |
|  |  |  |  |

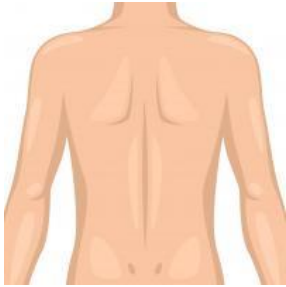




2. Jak se jmenuji? (hláska S)

| | | | |
|--|---------------|--|--|
| | | | |
| | <h1>s, S</h1> | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |














3. Jak se jmenuji? (hláska Z)

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  | <h1>z, Z</h1> | |  |
|  |  | |  |
|  | | |  |
|  |  |  |  |



4. Jak se jmenují? (hláska Č)

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  | <h1>č, Č</h1> | |  |
|  |  | |  |
|  | | |  |
|  |  |  |  |



5. Jak se jmenuji? (hláska Š)

| | | | |
|--|---------------|--|--|
| | | | |
| | <h1>š, Š</h1> | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



6. Jak se jmenují? (hláska Ž)

| | | | |
|--|---|--|---|
| V  |  |  |  |
|  | <h1>ž, Ž</h1> | |  |
|  |  | |  |
|  | | |  |
|  |  |  |  |


















7. Jak se jmenuji? (hláska L)

| | | | |
|--|---------------|--|--|
| | | | |
| | <h1>l, L</h1> | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |







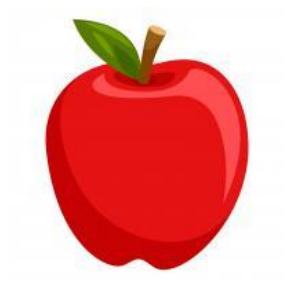



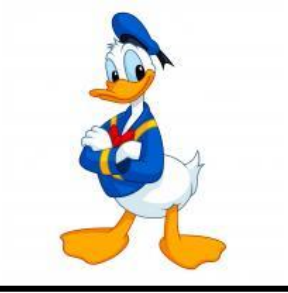
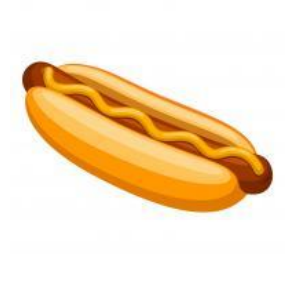


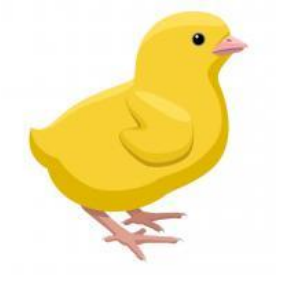


8. Jak se jmenuji? (hláska R)

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|  | r, R |  | |
|  |  |  | |
|  | |  | |
|  |  |  |  |



9. Jak se jmenuji? (hláska Ř)

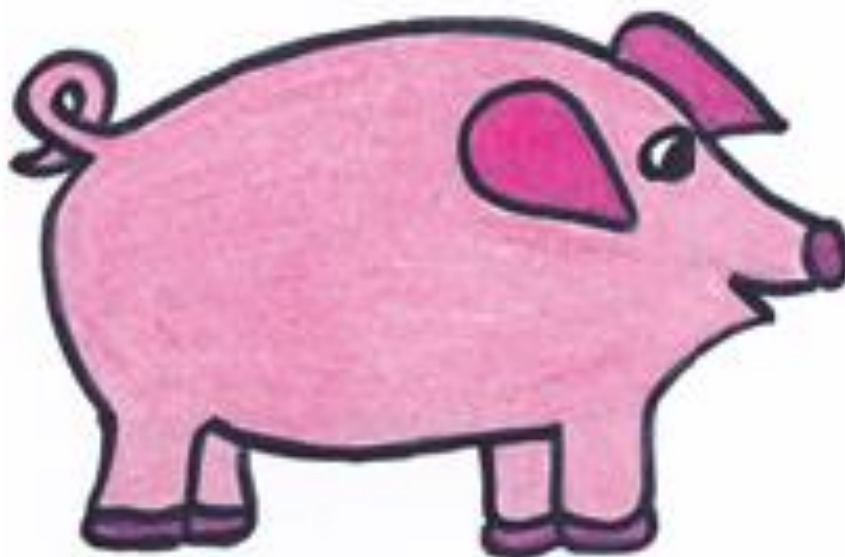
| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|  | ř, Ř |  | |
|  |  |  | |
|  | |  | |
|  |  |  |  |

HRANÍ SI S PRASÁTKEM EDOU

**S prasátkem Edou já se nenudím,
společně s ním své smysly probudím.**

**Ukážu mu svůj postřeh a paměť,
budeme se s prasátkem předhánět.**

**Kdo si hraje nezlobí,
to přece každé dítě ví!**





NAJDEŠ MĚ?

Znáš hru pexeso? Prasátko Edu tahle hra hrozně baví. Zahraješ si s ním?

Časová náročnost: do 15 minut

Cíl: rozvoj zrakového vnímání, paměti, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby, rozvoj rozumění

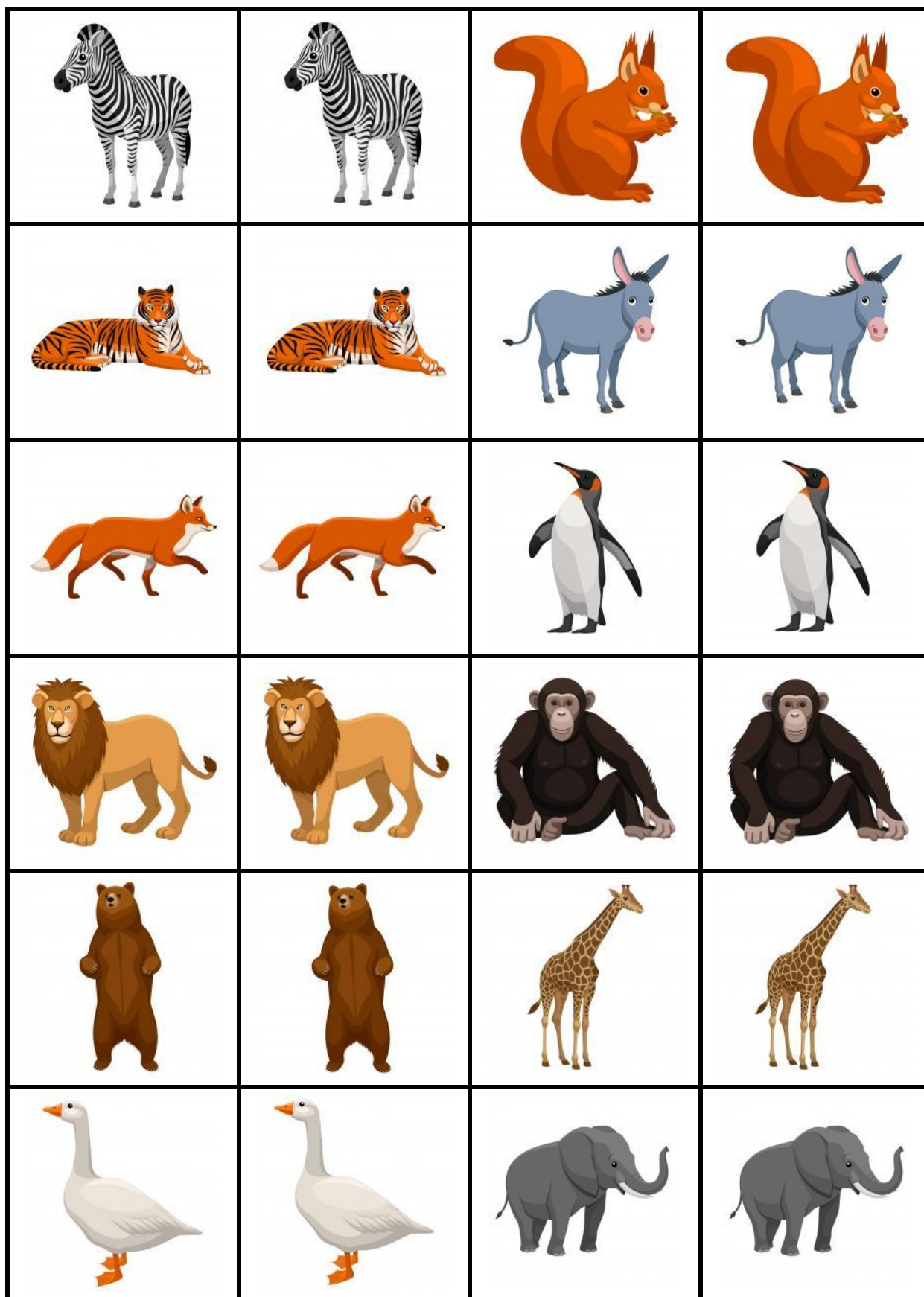
Pomůcky: vystříhané (případně zalaminované) kartičky z následujících pracovních listů

Pravidla

Hru hrají obvykle dva hráči. Na stůl se rozmístí všechny kartičky obrázkem dolů. Hráč, který začíná, otočí libovolné dvě kartičky. Pokud jsou na kartičkách shodné obrázky, hráč si dvojici nechá a pokračuje ve hře obdobným způsobem. Pokud jsou obrázky jiné, otočí karty zpátky obrázkem dolů, a pokračuje druhý hráč. Hra končí, když na hracím poli nezůstane ani jedna karta. Vítězem hry je ten, kdo získal nejvíce dvojic.

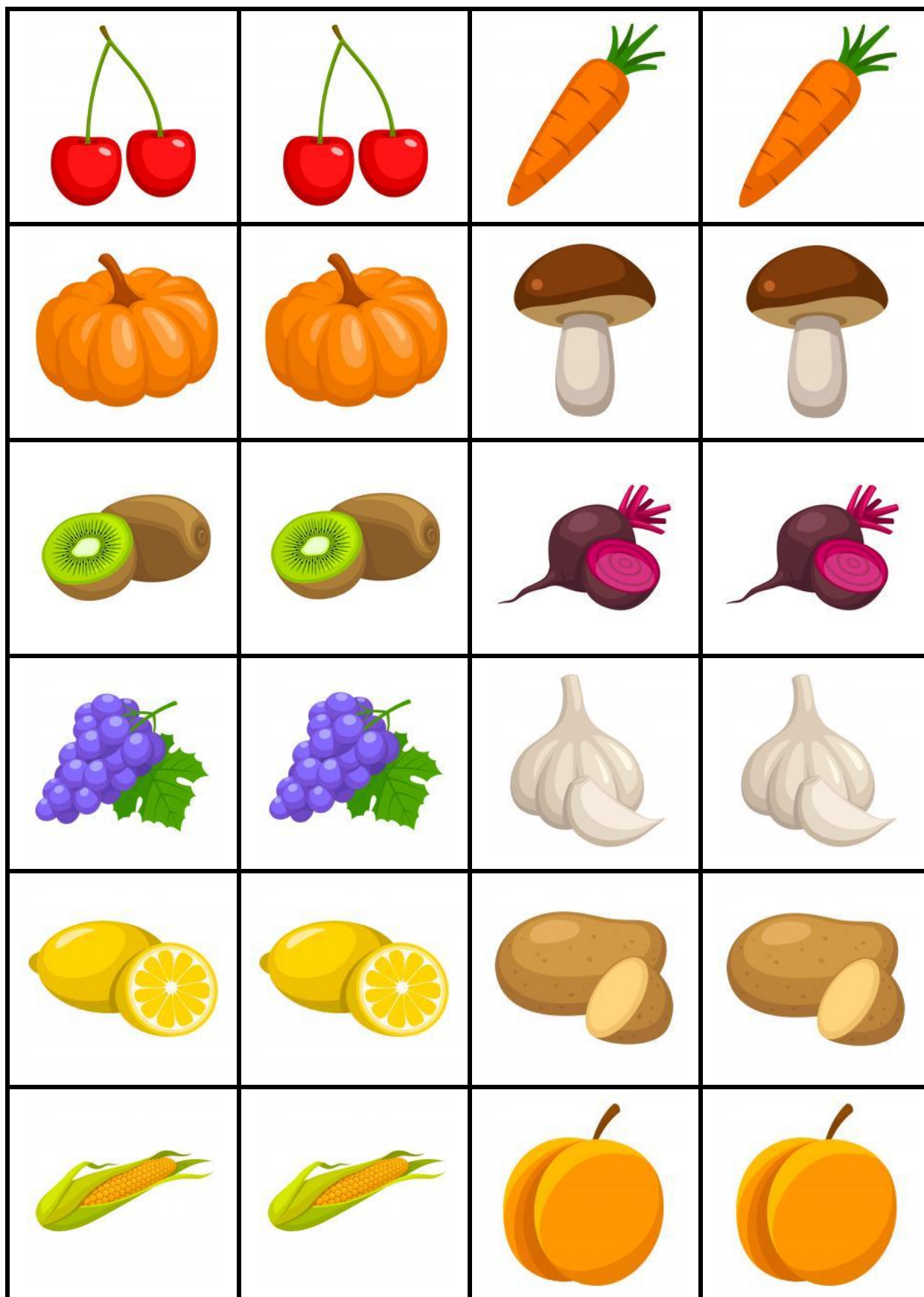


1. Najdeš mě (zvířata)?



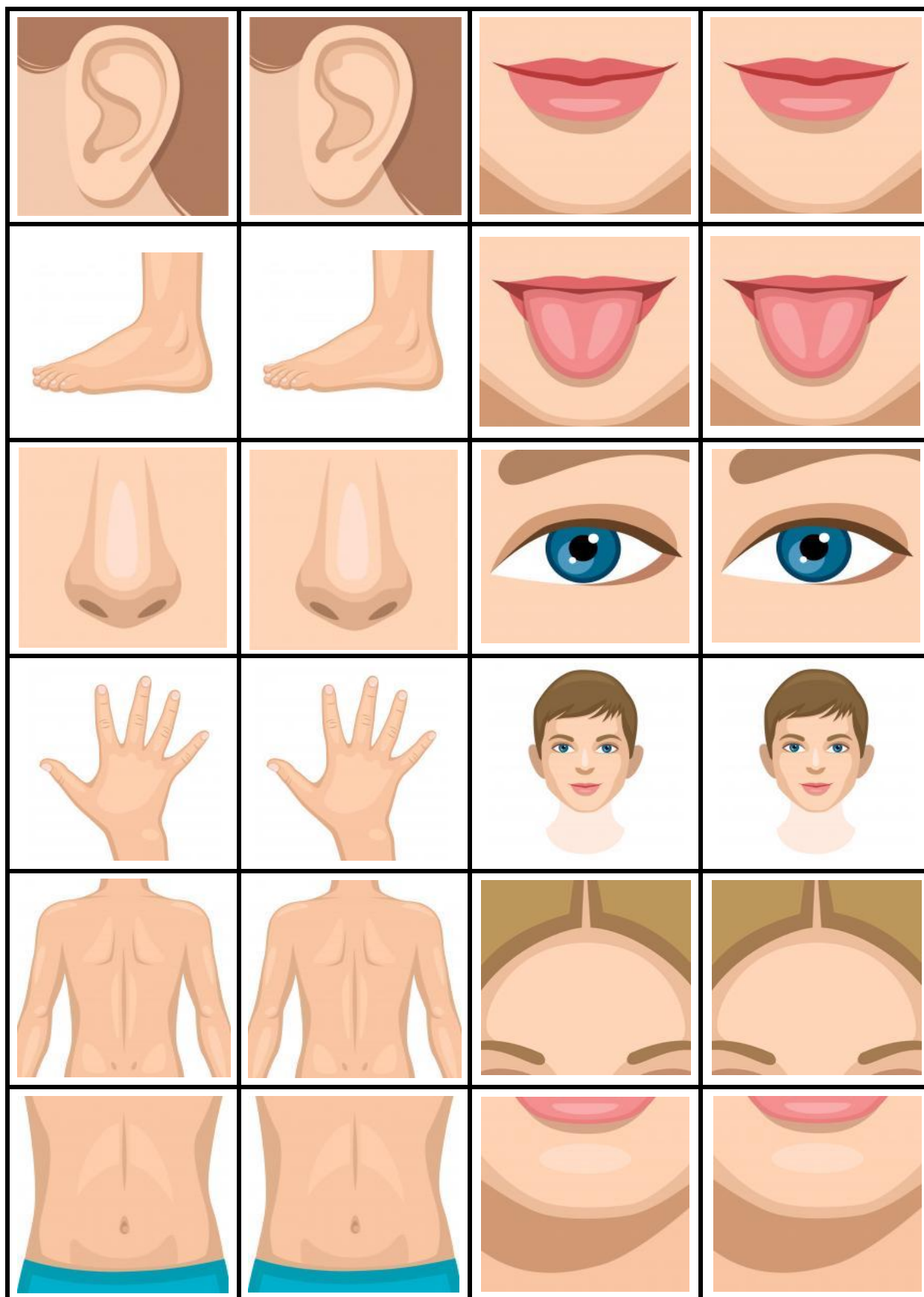


2. Najdeš mě (ovoce a zelenina)?



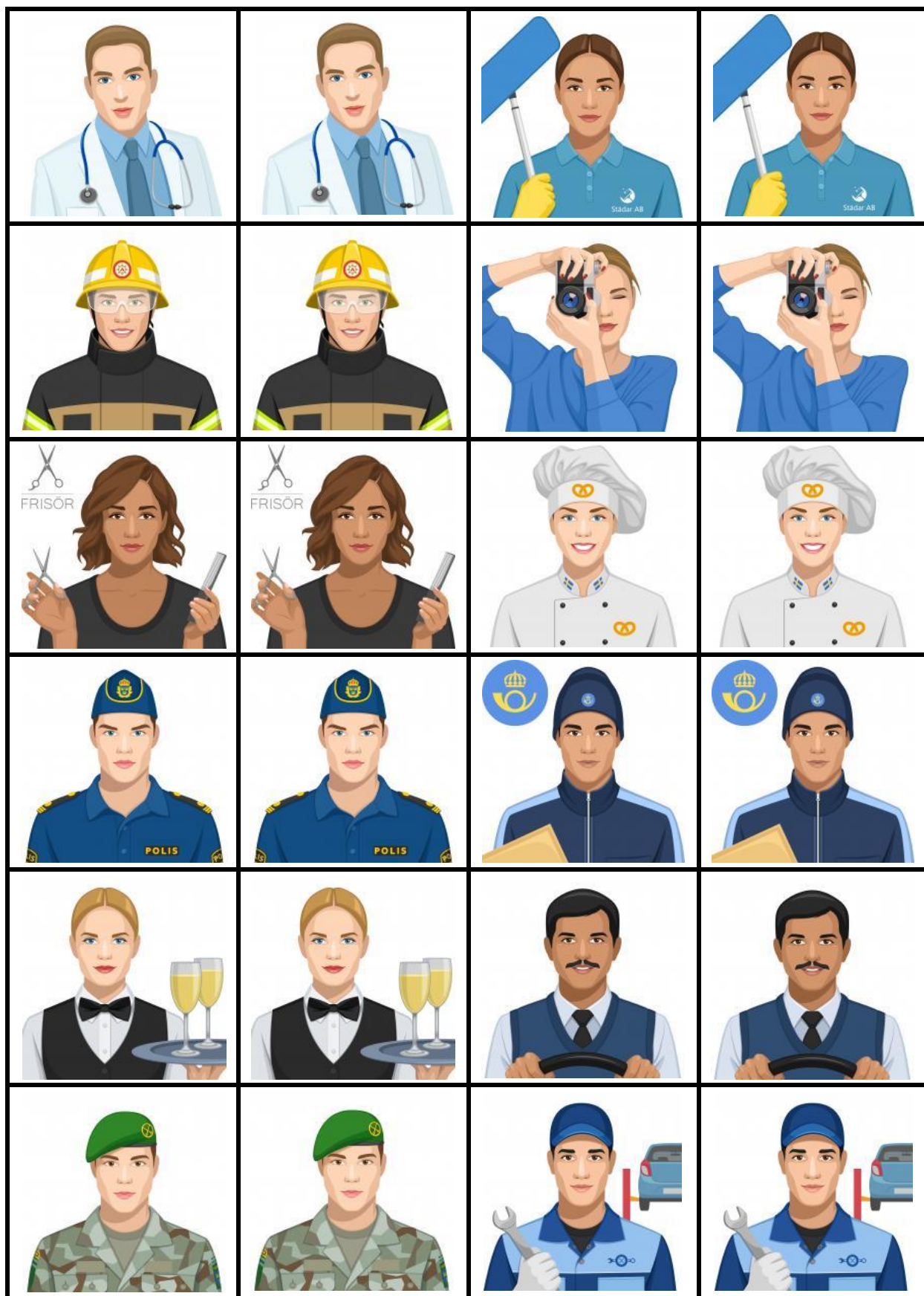


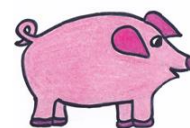
3. Najdeš mě (části lidského těla)?





4. Najdeš mě (povolání)?





VÍŠ, KAM PATŘÍM?

Prasátko Eda potřebuje poskládat kartičky stejnými obrázky k sobě. Pomůžeš mu?

Časová náročnost: do 20 minut

Cíl: rozvoj představivosti, zrakového vnímání, obsahové stránky řeči, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

Pomůcky: vystříhané (případně zalaminované) kartičky z následujících pracovních listů

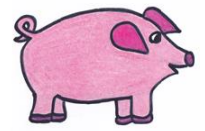
Pravidla

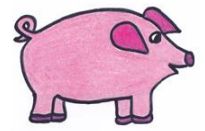
Hru hrají obvykle dva hráči. Mezi hráče se rozdělí sada hracích karet. Hráč, který začíná, umístí doprostřed hracího pole jednu z karet. Druhý hráč musí k této kartě umístit takovou kartu, která má alespoň jeden stejný obrázek. Hráč přiloží kartu k předešlé kartě tak, aby stejné obrázky byly vedle sebe. Takto se pokračuje až do vyčerpání všech karet. Pokud hráč, který je na řadě, nemůže umístit žádnou kartu, aktuální kolo nehraje. Hráč, který se první zbaví všech svých karet, vyhrál.



1. Víš, kam patřím? (oblečení)























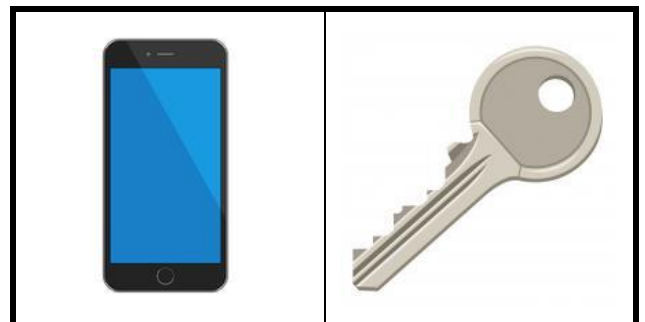
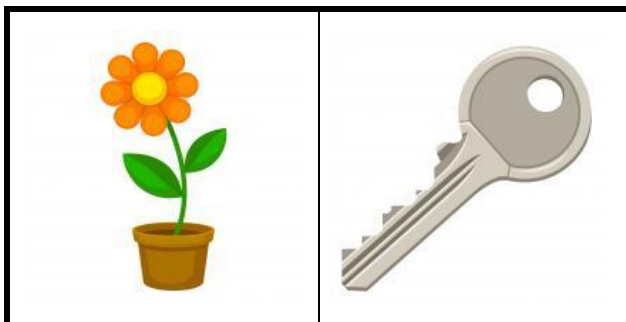
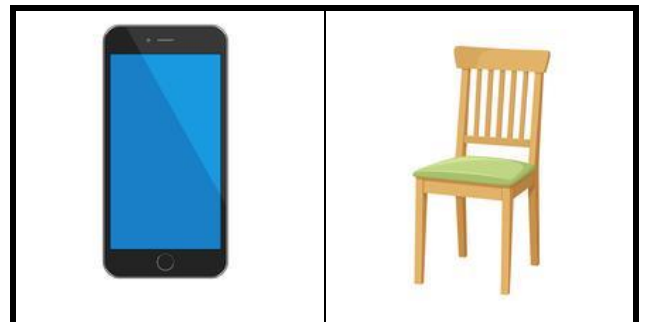
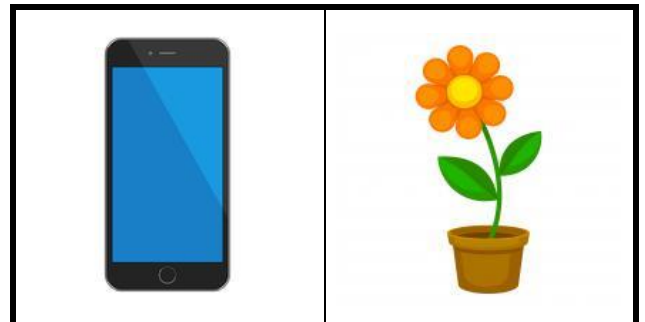
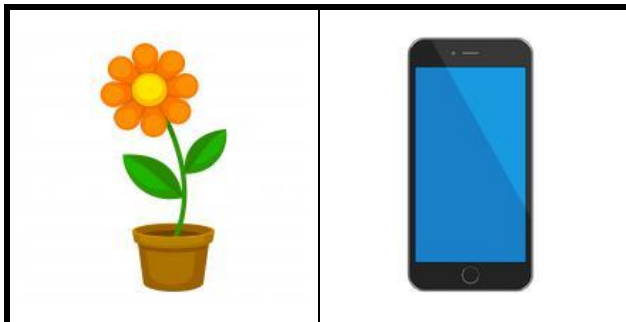
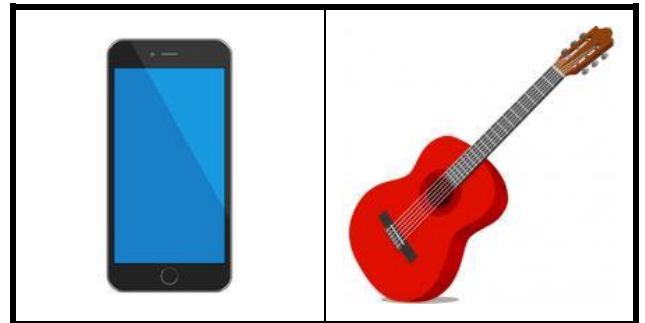
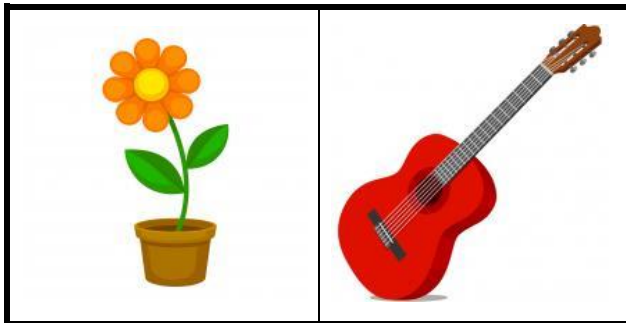
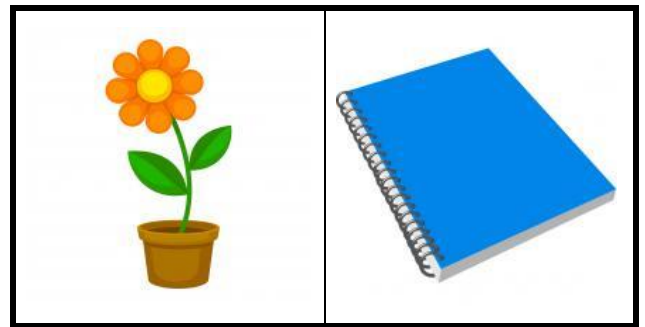
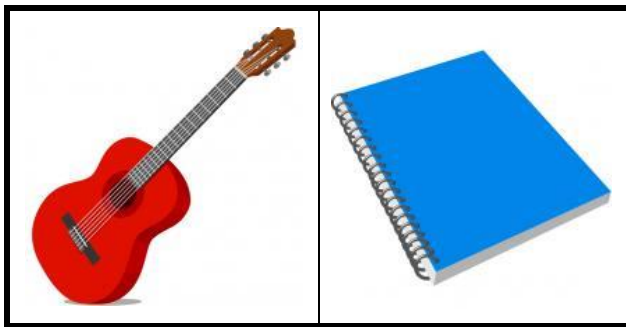
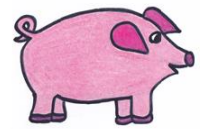


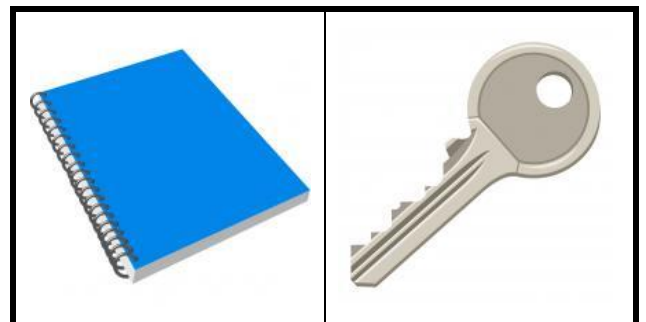
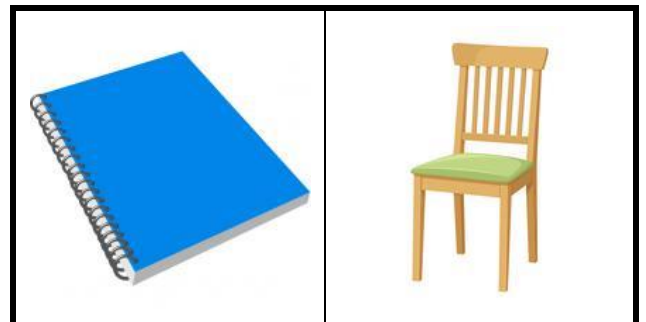
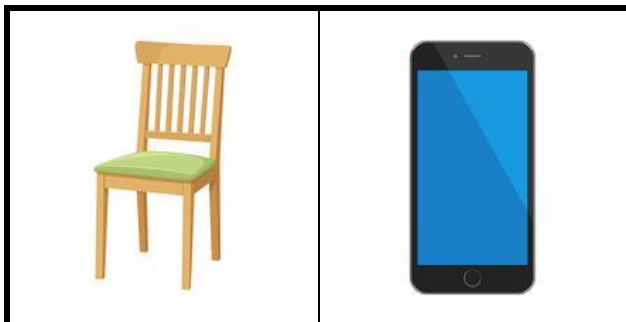
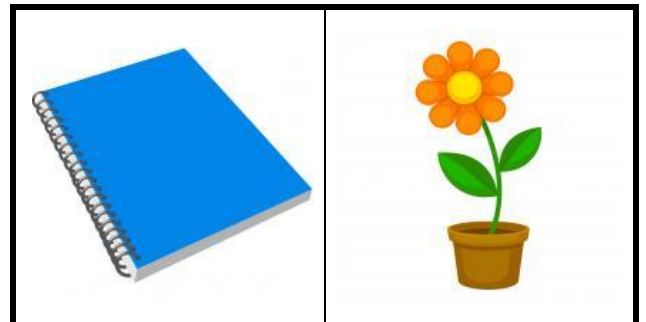
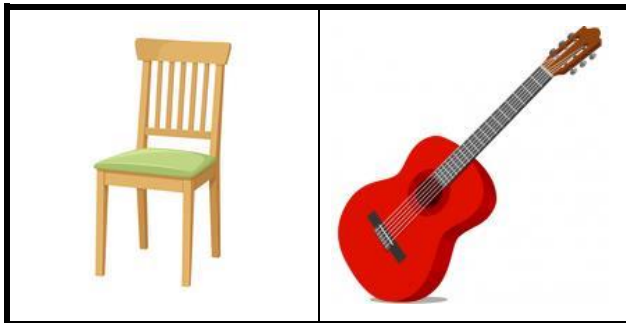
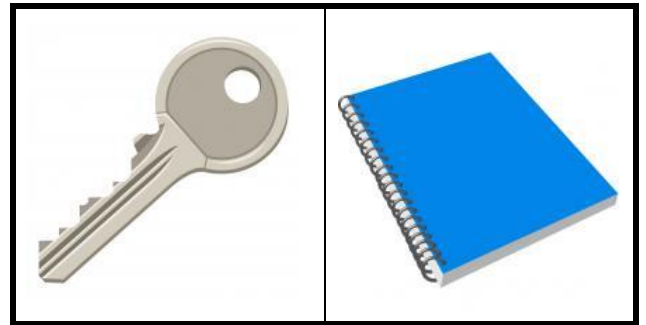
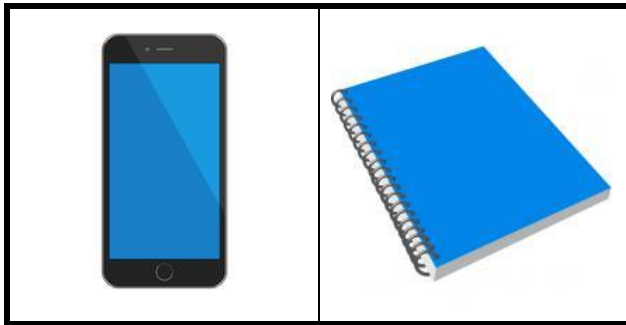
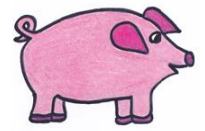




2. Víš, kam patříš? (každodenní věci)

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |







POSTŘEH!

Eda vymyslel legrační hru – kdo dřív najde stejné obrázky? Zahraješ si s ním?

Časová náročnost: do 15 minut

Cíl: rozvoj zrakového vnímání, postřehu, logického myšlení, rychlého rozhodování, rozumění, rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

Pomůcky: vystříhané (případně zalaminované) kartičky z následujících pracovních listů

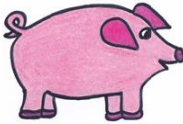
Pravidla

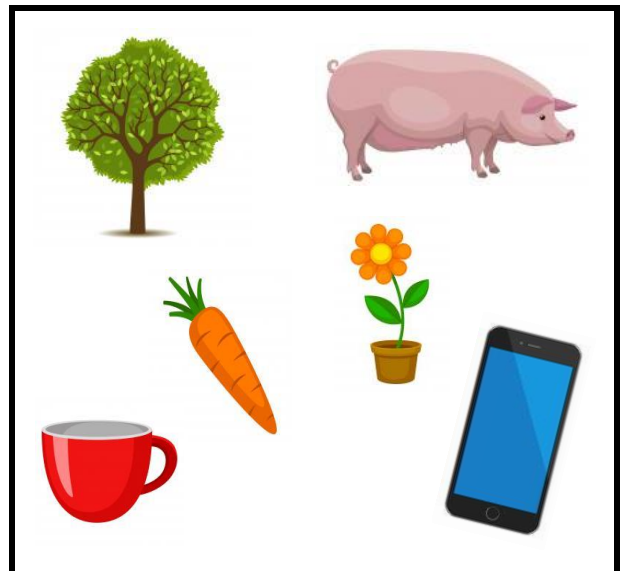
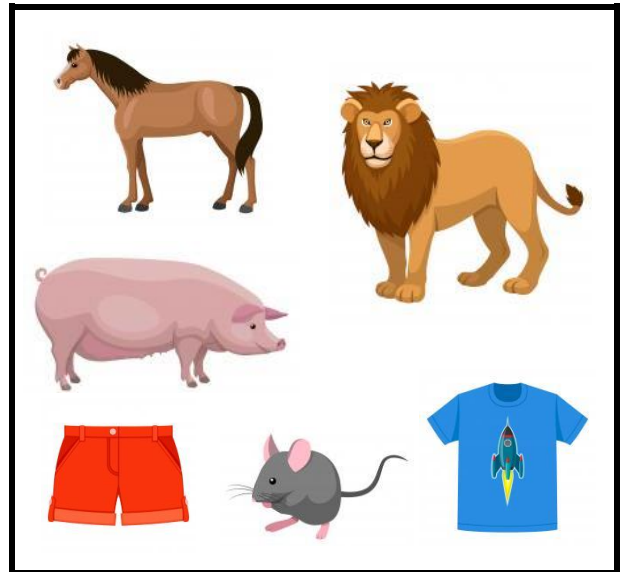
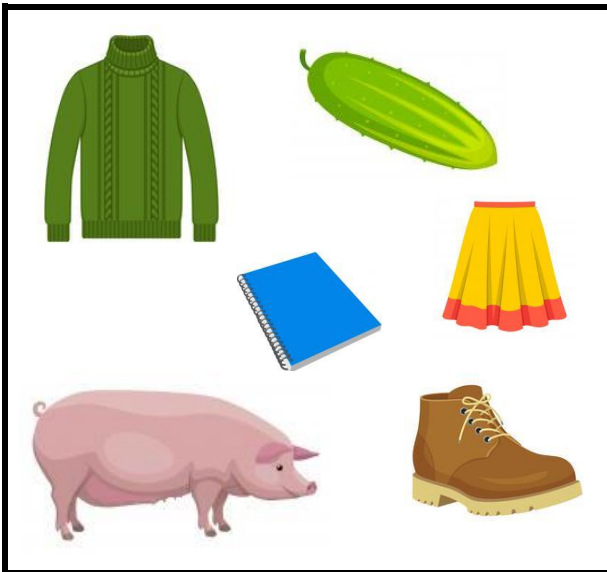
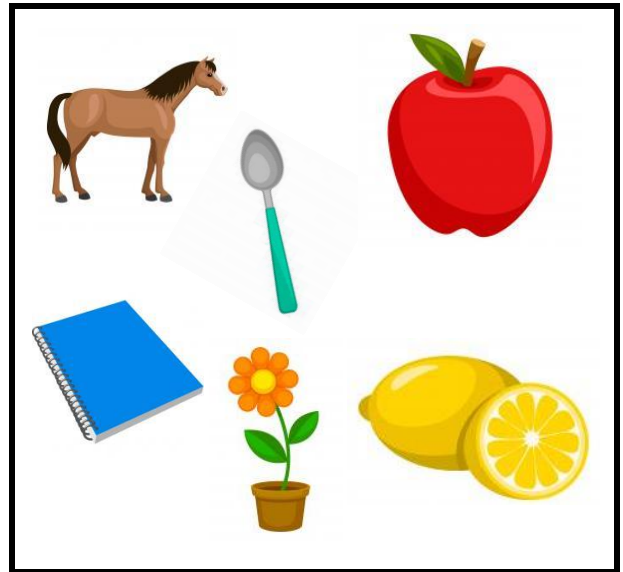
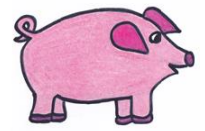
Hra je určena pro 2-5 hráčů a lze ji hrát v několika obměnách.

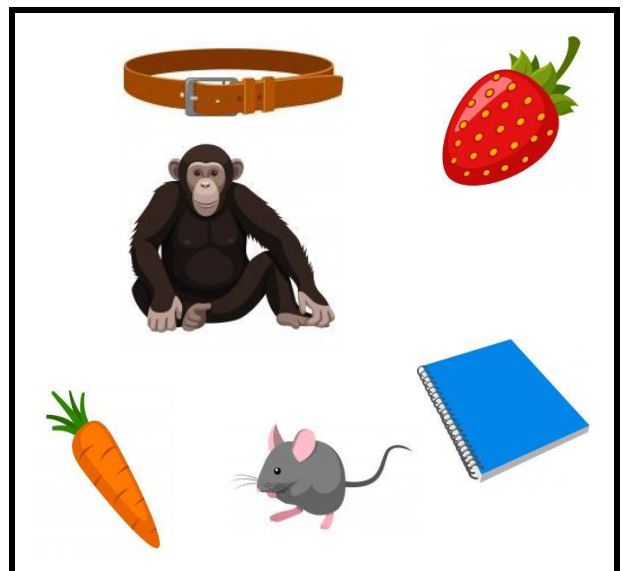
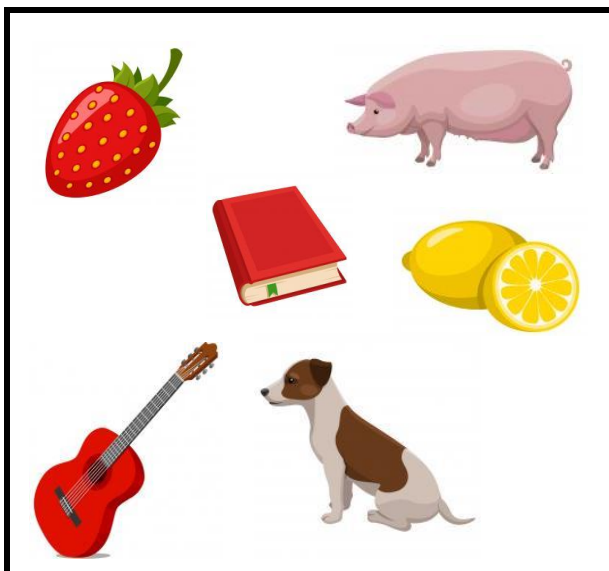
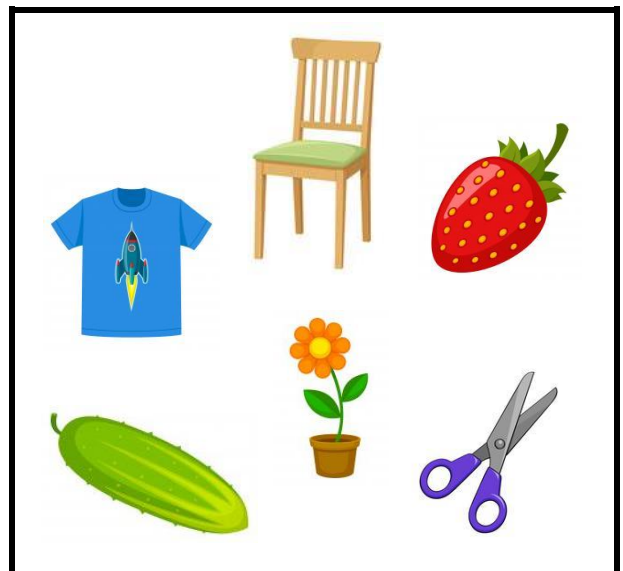
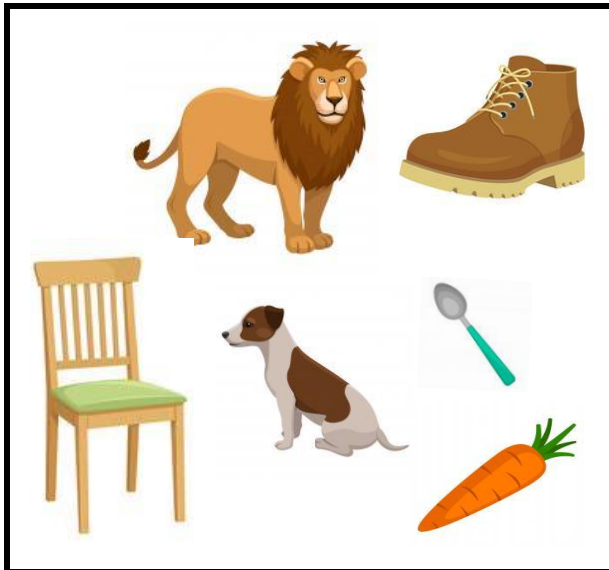
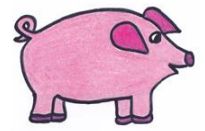
První hra spočívá v tom, že každý hráč má v ruce jednu kartu otočenou obrázkem dolů. Uprostřed stolu je zbytek hracích karet otočených obrázkem nahoru. Na signál hráči otočí své karty. Hráč, který první pojmenuje shodný obrázek na své kartě a na kartě v balíčku, si kartu z balíčku vezme. Cílem hry je získat co nejvíce karet z balíčku.

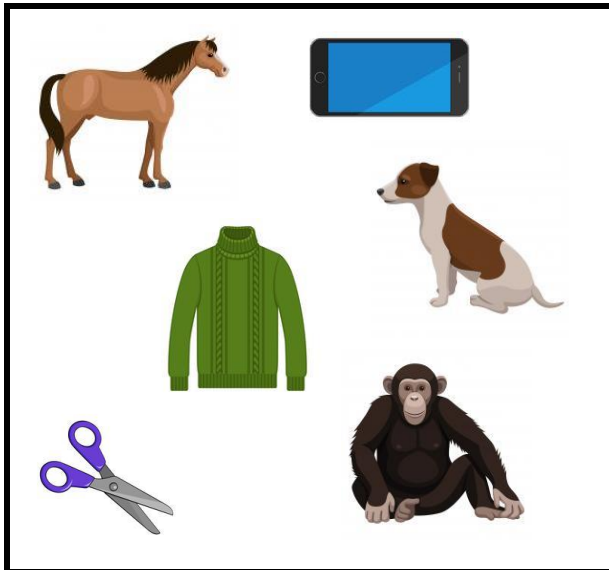
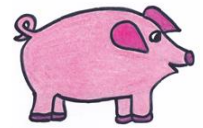
Druhá hra se hraje na opačném principu. Mezi hráče se rozdají všechny karty kromě poslední, která je umístěna doprostřed stolu obrázkem nahoru. Každý hráč má před sebou svůj balíček karet otočených obrázkem dolů. Na signál otočí hráči svůj balíček. Hráč, který první pojmenuje shodný obrázek na své kartě a kartě uprostřed stolu, dá svou kartu doprostřed stolu a otočí si novou kartu ve svém balíčku. Cílem hry je zbavit se všech karet.

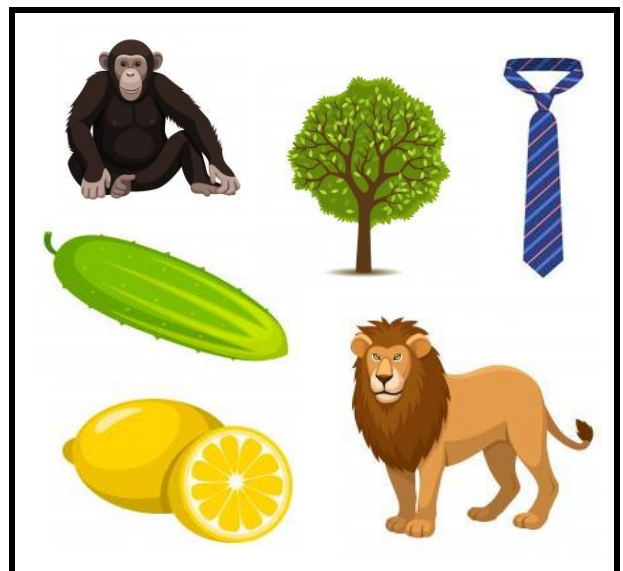
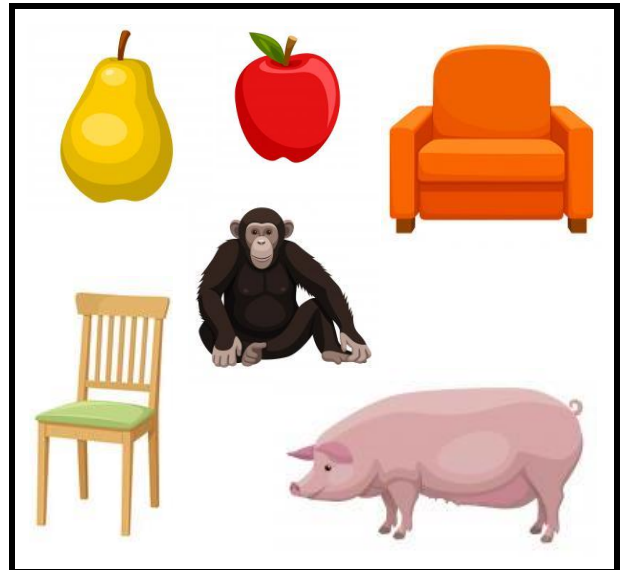
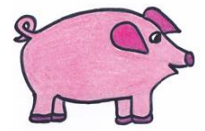
Postřeh!













HÝBEJ SE!

*Eda nějak ztuhnul a potřeboval by se rozhýbat.
Zacvičíš si s ním?*

Časová náročnost: do 20 minut

Cíl: pohyb, rozvoj logického myšlení, rozumění,
rozšiřování aktivní i pasivní slovní zásoby

Pomůcky: hrací pole, figurky, kostka

Pravidla

Hra je určena pro 2 hráče. Hráči postupují po jednotlivých políčkách hracího pole vždy o tolik políček, kolik hodí na kostce. Na každém políčku se nachází jeden ze čtyř symbolů. Podle toho, na který symbol hráč stoupne, takový pohyb musí udělat. Prvním symbolem je čtverec a dítě při stoupenutí na něj má třikrát vyskočit. Druhým symbolem je kruh, na kterém má dítě za úkol oběhnout stůl. Třetím symbolem je trojúhelník, na kterém má dítě vydržet deset sekund stát na jedné noze. A posledním symbolem je křížek, na kterém má dítě udělat pět dřepů. Cílem hry je všechny cviky provést dobře a dorazit co nejdříve do cíle.

