

## O veliké řepě



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	Tyršova ZŠ a MŠ Plzeň- Černice
Autor:	Charlotte Kejzlarová
Cílová skupina:	4 – 6 let

### Téma hodiny

Pohádka – O veliké řepě

### Cíl hodiny (z RVP)

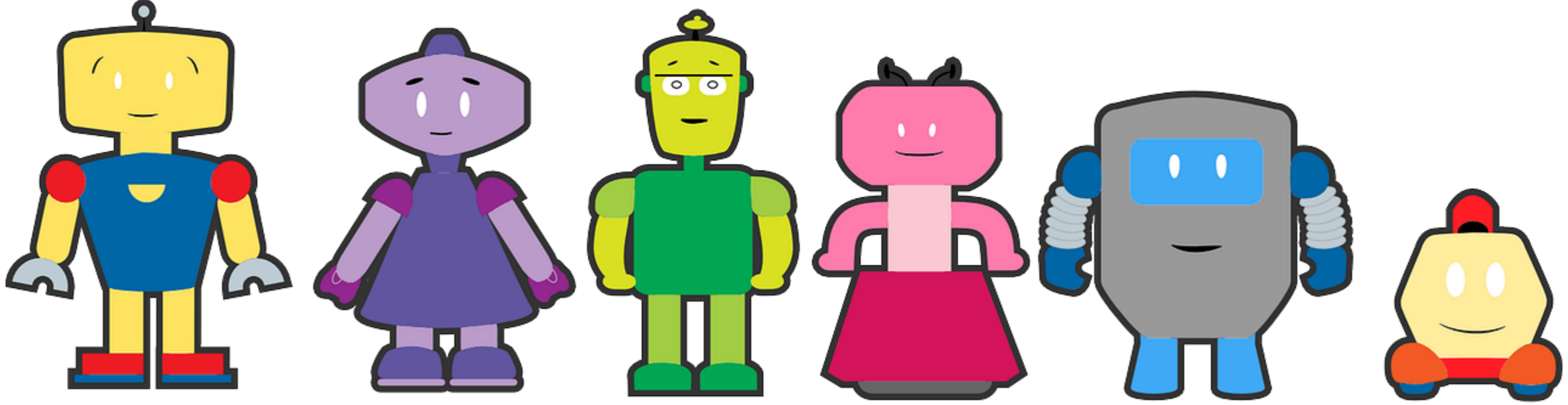
Rozvíjení řečových schopností a jazykových dovedností – rozvíjení schopnosti porozumět slyšenému. Seznamování s prostorovými vztahy a časovými pojmy – rozvíjení schopnosti porozumět časové souslednosti, vytváření schopnosti rozlišovat vzájemnou polohu dvou objektů, rozvíjení schopnosti orientovat se v řadě (první, poslední, před, za, uprostřed atd.). Získávání schopnosti řešit úkoly, situace a rozvíjet tvořivé myšlení – získávání schopnosti samostatně nalézat nová řešení nebo alternativní řešení. Vytváření zájmu o práci s informačními technologiemi – rozvoj digitální gramotnosti.

### Konkrétní popis vzorové hodiny

Tyto dvě hry jsou odvozeny od práce s pohádkou O veliké řepě. Nejprve dětem pohádku přečteme. Před samotnou realizací aktivit s včelkou Beebot můžeme zařadit některé z těchto aktivit:

- Doplnující otázky k textu.
- Povídáme si o tom, jaké z pohádky plyne ponaučení: Společně dokážeme víc. Ve spolupráci je síla. Když všichni táhneme za jeden provaz, tak se dílo podaří. Nedívej se na to, jak je kdo velký. Byla to právě malá myška, bez jejíž pomoci by řepu nevytáhli.
- Práce s obrázky jednotlivých postav – obrázky klademe za sebou do řady (dějová posloupnost).

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



## O veliké řepě



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	Tyršova ZŠ a MŠ Plzeň- Černice
Autor:	Charlotte Kejzlarová
Cílová skupina:	4 – 6 let

### O veliké řepě

Dědeček zasadil řepu. Řepa rostla a rostla, až byla veliká, preveliká. Přišel podzim a dědeček se rozhodl, že řepu sklídí. Táhl, táhl, ale vytáhnout nemohl. Řepa držela v zemi jako přikovaná. Dědeček tedy zavolał na pomoc babičku.

Babička se chytla dědečka, dědeček řepy a táhli, táhli, ale vytáhnout nemohli. Zavolali na pomoc vnučku.

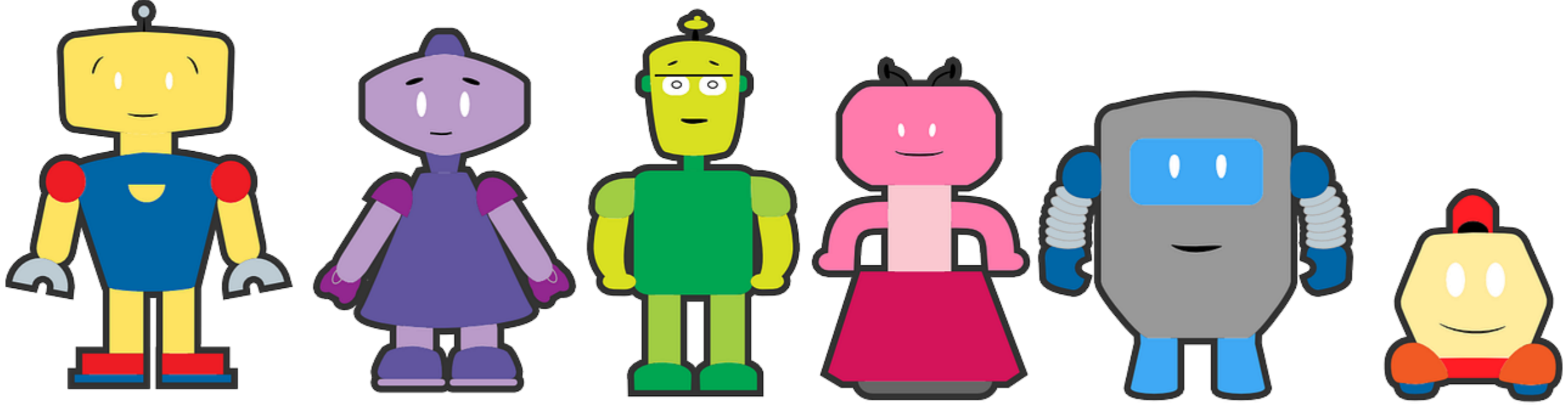
Vnučka se chytla babičky, babička dědečka, dědeček řepy a táhli, táhli, ale vytáhnout nemohli. Zavolali na pomoc pejska.

Pejsek se chytil vnučky, vnučka babičky, babička dědečka, dědeček řepy a táhli, táhli, ale vytáhnout nemohli. Zavolali na pomoc kočku.

Kočka se chytla pejska, pejsek vnučky, vnučka babičky, babička dědečka, dědeček řepy a táhli, táhli, ale vytáhnout nemohli. Tak zavolali na pomoc myšku.

Myška se chytla kočky, kočka pejska, pejsek vnučky, vnučka babičky, babička dědečka, dědeček řepy a táhli, táhli, až to udělalo „RUP“ a řepa byla venku.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



## O veliké řepě



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	Tyršova ZŠ a MŠ Plzeň- Černice
Autor:	Charlotte Kejzlarová
Cílová skupina:	4 – 6 let

### 1) O veliké řepě – dějová posloupnost

Hlavním cílem této hry je propojit věci a postavy pomocí včelky Beebot tak, jak přicházely a řadily se v pohádce za sebou. Co budeme potřebovat:

- Robotickou včelku Beebot a transparentní podložku
- Velké karty do podložky – řepa a postavy z pohádky
- Náповěda = obrázek s řadou postav (podle potřeby)
- Pomocné kartičky s ukazateli směru (podle potřeby)

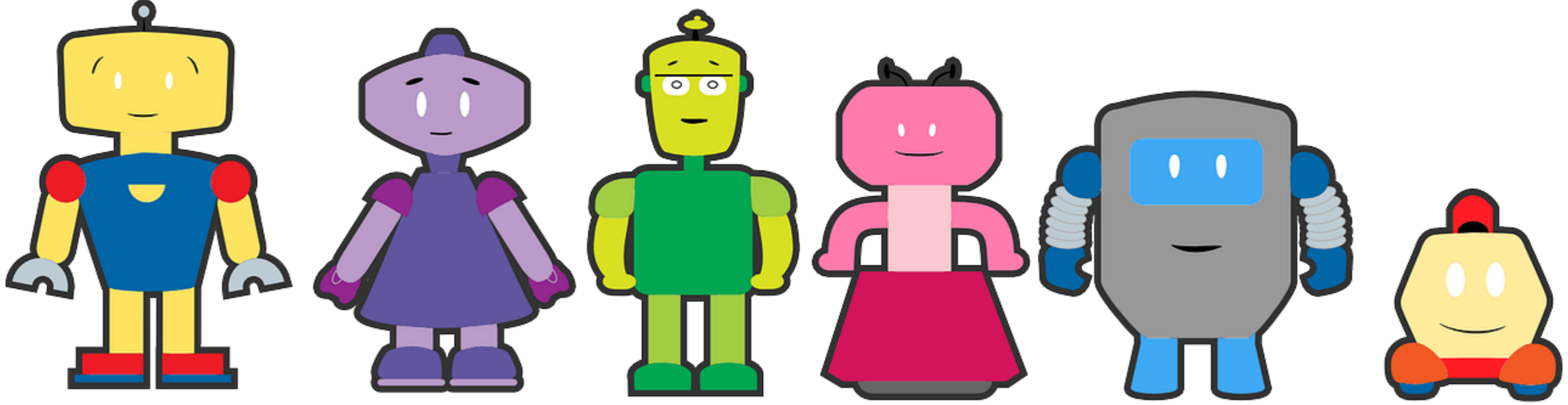
Pravidla hry: Pro tuto hru budeme používat pouze polovinu velké podložky. Velké karty s řepou a postavami z pohádky umístíme do podložky podle pracovního listu (nebo jinak podle uvážení učitele). Včelka bude svoji cestu začínat vždy u spodního kraje podložky – v našem případě blízko obrázku s řepou. Vedle herního plánu si připravíme včelku a v případě potřeby náповědu s vyobrazenou řadou postav z pohádky. Úkolem hráče je vymyslet a zrealizovat cestu pomocí včelky tak, aby projela přes jednotlivé postavy v pořadí, ve kterém přicházely do řady na pomoc v pohádce. Cesta začíná přes řepu, dědečka atd... K plánování cesty a snazší orientaci lze využít kartičky s vyobrazenými programovacími tlačítky (doporučuji zalaminovat).

### 1) O veliké řepě – otázky

Cílem této hry je vytvářet za pomoci včelky Beebot jednotlivé cesty k postavám. Cíl cesty vždy určuje odpověď na položenou otázku. Co budeme potřebovat:

- Robotickou včelku Beebot a transparentní podložku
- Velké karty do podložky – řepa a postavy z pohádky
- Pomocné kartičky s ukazateli směru (podle potřeby)

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



## O veliké řepě



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	Tyršova ZŠ a MŠ Plzeň- Černice
Autor:	Charlotte Kejzlarová
Cílová skupina:	4 – 6 let

### Pravidla hry

Pro tuto hru budeme opět používat pouze polovinu velké podložky. Velké karty s řepou a postavami z pohádky umístíme do podložky podle pracovního listu (nebo jinak podle uvážení učitele). Včelka bude svoji cestu začínat vždy u spodního kraje podložky, v našem případě na zeleném kruhu přibližně uprostřed. Vedle herního plánu si připravíme včelku. Úkolem hráče je vymyslet a zrealizovat cesty k jednotlivým postavám z pohádky. Cíle svých cest se hráč dozví tak, že odpoví na připravené otázky:

1. Co rostlo v zemi a nešlo to lehce vytáhnout?
2. Kdo přišel k řepě jako první a zkoušel ji vytáhnout sám?
3. Kdo stál při tahání řepy za babičkou?
4. Kdo stál při tahání řepy před myškou?
5. Kdo byl nejmenší a stál při tahání řepy na posledním místě?
6. Koho si dědeček zavolal na pomoc nejdříve?
7. Kdo stál při tahání řepy za vnučkou?

K plánování cesty a snazší orientaci lze využít kartičky s vyobrazenými programovacími tlačítky (doporučuji zalaminovat).

### Doporučení pro příště

Pokud jsou děti v ovládní robota zdatné, můžeme rozšířit hrací pole na celou podložku. V obou variantách hry můžeme do herního pole včlenit překážky (např. díry na poli, krtince s krtky).

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze