

## Poznávání barev



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	6. MŠ Plzeň
Autor:	Štěpánka Protivová
Cílová skupina:	5 – 6 let

### Téma hodiny

Poznáváme barvy, tvary.

### Cíl hodiny (z RVP)

Poznat barvy a tvary, rozvíjet představivost, prostorovou orientaci, promýšlet o pohybu hračky, dojít k cíli, zrakové vnímání, komunikativní schopnosti.

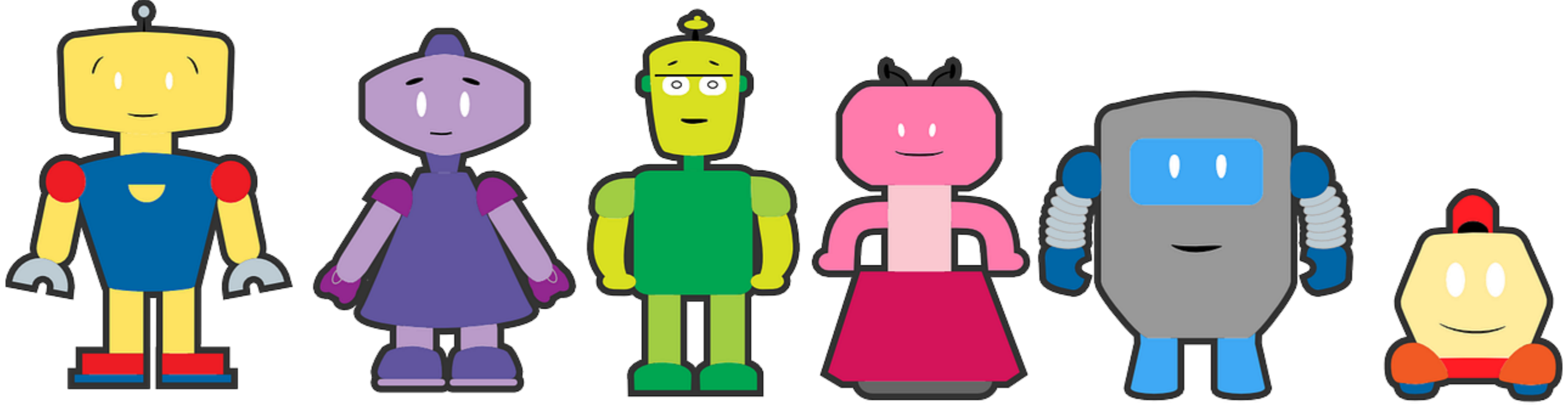
### Konkrétní popis vzorové hodiny

A) Varianta ve třídě:

Před výukou si děti vystřihají barevné kartičky s tvary kytek a srdíček, druhé pouze barevné. Posadíme děti na koberec okolo transparentní podložky, pod kterou jsme si před aktivitou rozmístili karty dle předlohy s barevnými kytkami a srdíčky. Řekneme dětem, že až na ně přijde řada, vyberou si z jedné hromádky tvar a z druhé hromádky barvu. Dítě nahlas řekne, jaký tvar a barvu si vytáhlo. Na podložce vždy začne na červené kytičce, následně vymyslí trasu pro včelku a vytvoří program pro její jízdu.

B) Varianta pro distanční výuku: Děti obdrží pracovní list

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



## Poznávání barev



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	6. MŠ Plzeň
Autor:	Štěpánka Protivová
Cílová skupina:	5 – 6 let

### Poznáváme barvy, tvary Barevné kytky, srdíčka

Tvůj robot stojí na červené kytičce a dívá se směrem na žluté srdíčko. Vyber si z jedné hromádky karet barvu a z druhé hromádky tvar (kytku nebo srdíčko). Tvým úkolem je vždy vymyslet cestu a pak namalovat tlačítka na robotovi, která bys tiskl/la, aby dojel na správný tvar, správné barvy. Pro lepší představu si vše vyzkoušej pomocí figurky, třeba ze hry „Člověče nezlob se“.

Vyzkoušej si alespoň třikrát. Rodič ti vždy zkontroluje, že jsi šipky (čáry) zakresli/la správně i posuny s figurkou.

Příklad: Pokud se má robot dostat z červené kytičky na modré srdíčko, dítě by posouvalo figurko nebo tisklo tlačítka na robotovi např. otočit doprava, vpřed, otočit doleva, vpřed, vpřed, vpřed, otočit doprava, vpřed a Go. Zápis by pak vypadal takto:

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze