

Stromy



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	38. MŠ Plzeň, Spojovací 14
Autor:	Petra Králová
Cílová skupina:	5 – 6 let

Téma hodiny

Procvičovat počítání 1-6, fixovat vizuální odhad počtu teček na kostce

Grafomotorické cvičení

Rozdíly mezi listnatými a jehličnatými stromy, jejich druhy.

Cíl hodiny (z RVP)

Osvojení si elementárních poznatků o znakových systémech a jejich funkci (abeceda, čísla)

Rozvoj pohybových schopností a zdokonalování dovedností v oblasti hrubé i jemné motoriky (koordinace a rozsahu pohybu, dýchání, koordinace ruky a oka apod.), ovládání pohybového aparátu a tělesných funkcí

Seznamování s místem a prostředím, ve kterém dítě žije, a vytváření pozitivního vztahu k němu.

Konkrétní popis vzorové hodiny

1) Budeme potřebovat figurky a kostku ze hry Člověče. Můžeme si ale kostku a drobná autíčka vyrobit dle přiložených šablon. Náhledy ukazují rozmístění PLOTŮ – ploty jsou zároveň grafomotorické cvičení a STROMŮ- při rozmísťování si můžeme povídat o rozdílech mezi list.stromem, keřem a jehl.stromem, znáš nějaké? Jaký strom vidíš z okna?

1. náhled ukazuje jednodušší variantu hry

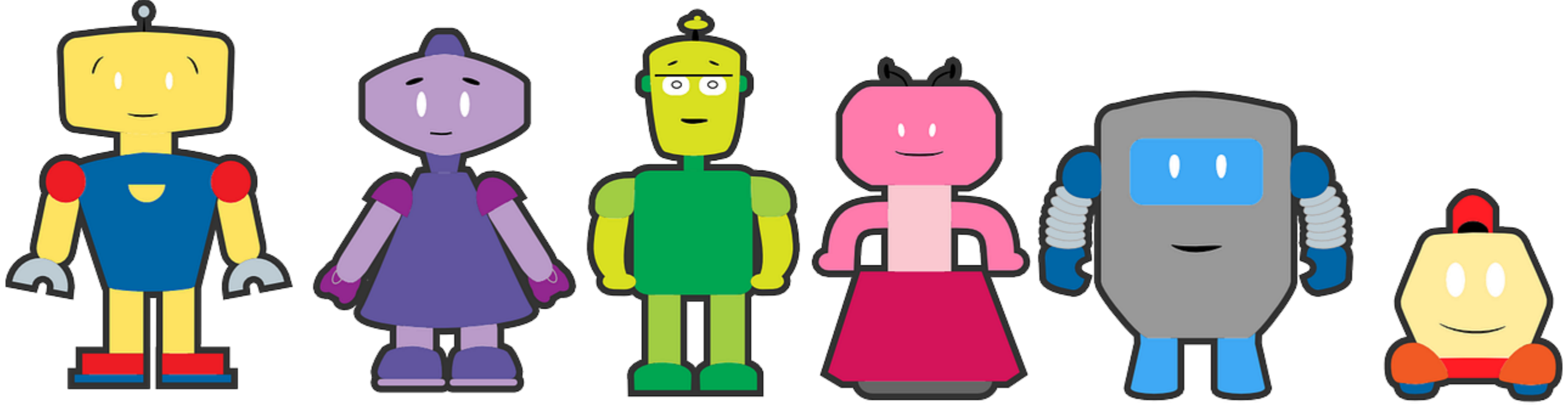
2. náhled ukazuje složitější variantu hry

Stanoviště plotu nebo stromu je pevné, ale je na vás, který úkol budete plnit

Hru hrají dvě děti najednou se dvěma roboty. Začínají na políčku START a končí na políčku s praporky. Střídavě hází kostkou, programují včelku dle počtu teček na kostce a

postupují cestou, kterou si očima nebo prstem vybraly.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



Stromy



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



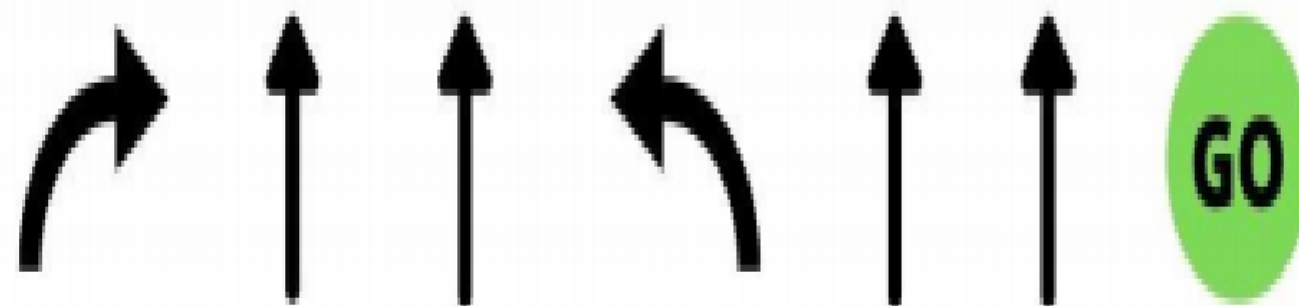
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	38. MŠ Plzeň, Spojovací 14
Autor:	Petra Králová
Cílová skupina:	5 – 6 let

2) Pracovní list - Můžeme pracovat s lehčí i těžší variantou, ale grafomotorický úkol nebude splněn, protože ploty na papíru budou příliš drobné. Ale i tak je děti mohou dokreslit a vybarvit.

Pracovní listy jsou zároveň náhledem na hru.

Vymysli cestu a pak namaluj tlačítka, která bys stiskl/la, aby robot dojel na správný obrázek.



Hru budete hrát ve dvojici (se sourozencem nebo dospělým)

Ke hře si vyberte nějakou malou figurku nebo autíčko a kostku na hru Člověče...

Pokud máte chuť, podle šablon si můžete vyrobit kostku i malá autíčka z papíru.

Začněte na políčku START, střídavě házejte kostkou a postupujte o tolik políček, kolik padne na kostce teček. Cestu zakreslujte do pracovního listu šipkami.

Vyhrává ten, kdo bude první v cíli označeném praporečkou.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze