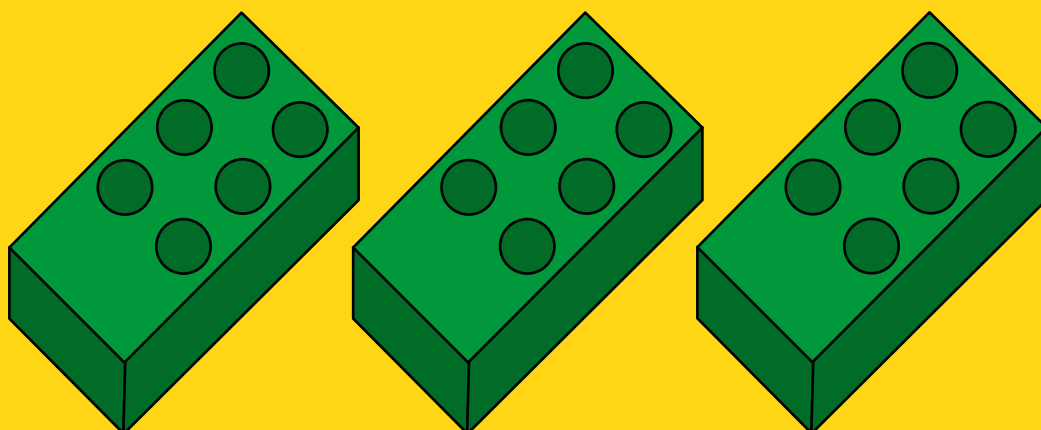
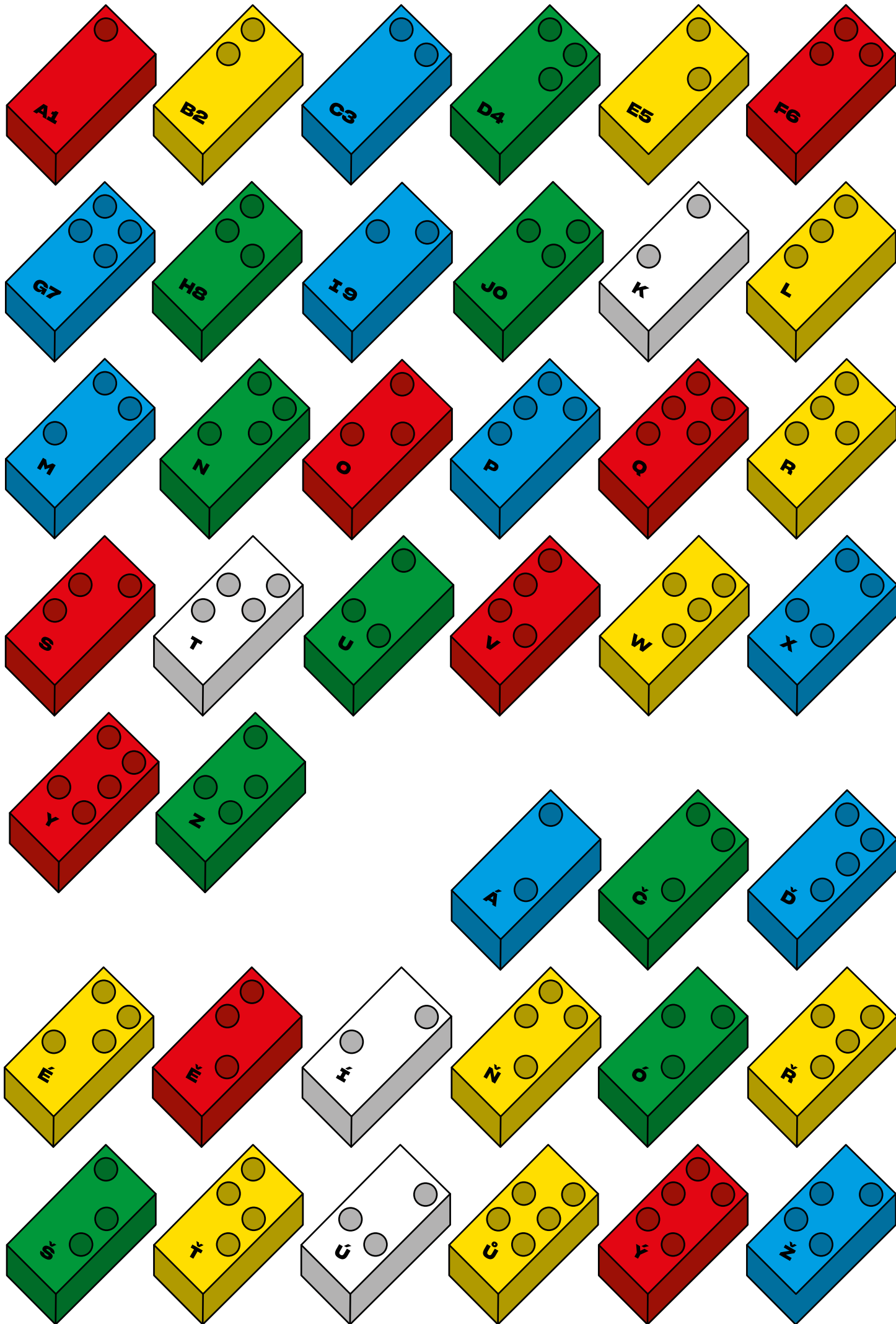


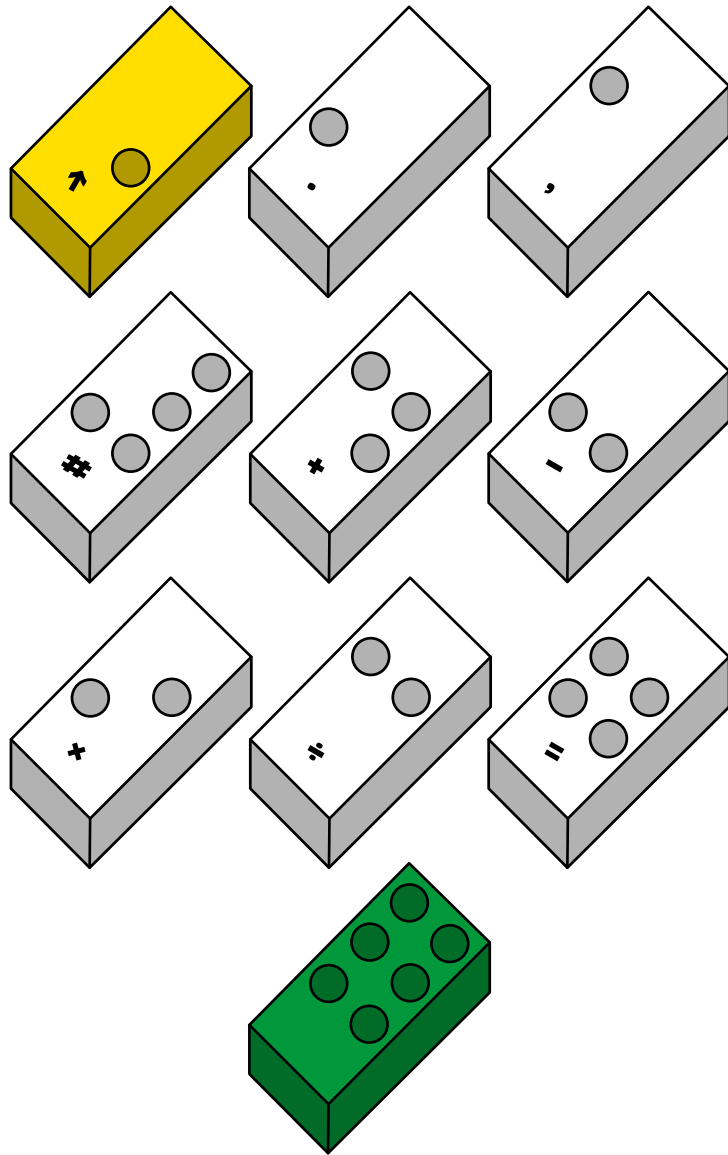
UČENÍ HROU



S LEGO BRAILLE BRICKS

VYBRANÉ AKTIVITY PRO DĚTI





Zachraň želvy!



5 minut



1 dítě



10 kostek



1 miska

Pojďme hrát

1. Pomoz želvám postavit se na nohy!
(strana kostek s výstupky je jejich krunýř).
2. Vyber si želvu.
3. Najdi želví krunýř s výstupky.
4. Umísti želvu na stůl tak, aby výstupky směřovaly nahoru.
5. Pojďme si hrát s tvými želvami!

Doporučení pro pedagogy

Požádejte dítě, aby vnímalo rozdíl mezi horní (s výstupky) a spodní (s otvory) částí kostky a vysvětlilo, v čem se liší.

Dejte dítěti pokyn, aby při pokládání kostky na stůl nechalo ukazováček na výstupcích a pocítilo tak jejich umístění.

Možné varianty

Nahradte kostky LEGO Braille bricks běžnými kostkami LEGO - mají více výstupků k nahmatání.

Vyměňte kostky LEGO Braille bricks za DUPLO - výstupky a otvory jsou větší a lépe se nahmatají.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Ovládání motorických dovedností a emočního zaujetí pro úspěch v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávání, klasifikace a třídění dvourozměrných tvarů.

FYZICKÉ - Zkoumání a rozlišování za účelem získání informací o vlastnostech předmětu po hmatu (pohybem rukou nebo pohybem předmětu).

TVOŘIVOST - Převyprávění nebo vytváření jednoduchých příběhů.

SOCIÁLNÍ - Zapojení do hry, aktivity s hraním rolí, slovní hry s vrstevníky.

Věděli jste?

Studie ukazují, že vystouplý prvek je snadněji odhalitelný než prvek prohloubený.

Činnosti jsou smysluplné, pokud integrují zkušenosti a znalosti žáka z domova a ze školy. To dává váhu zkušenostem dětí a jejich zázemí a činí učení pro ně smysluplným a odpovídajícím jejich kulturním zvyklostem.

Prostorové schopnosti nám umožňují představovat si, otáčet, manipulovat a navigovat objekty v naší mysli.

Z housenky motýl



10 minut



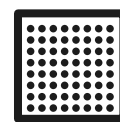
1 dítě



12 kostek



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

Umístěte 4 kostky vertikálně kamkoliv na podložku, tak aby mezi nimi bylo dostatek místa pro křídla.

1. Prozkoumej podložku a najdi čtyři housenky.
2. Pomoz jim, aby se staly motýlem.
Ke každé přidej dvě křídla, na každou stranu jedno.
3. Představ si a vyprávěj příběh těchto housenek.
Co se stalo? Co se děje nyní?

Doporučení pro pedagogy

Dítě může najít několik způsobů, jak křídla umístit: to je skvělé! Je třeba podporovat kreativitu.

Požádejte dítě, aby napodobilo motýla a pohybovalo jeho křídly.

Podpořte dítě ve vyjadřování pocitů a emocí pomocí otevřených otázek.

Možné varianty

Změňte počet kostek.

Přidejte větší křídla pro vytvoření větších motýlů.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

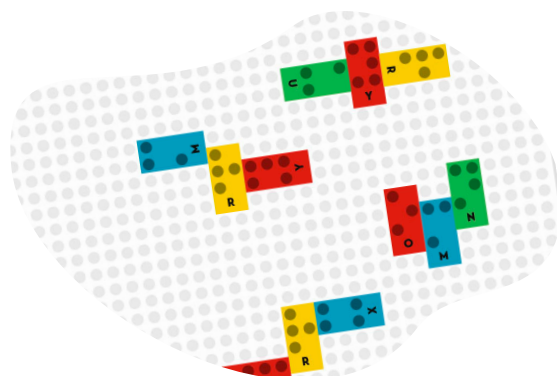
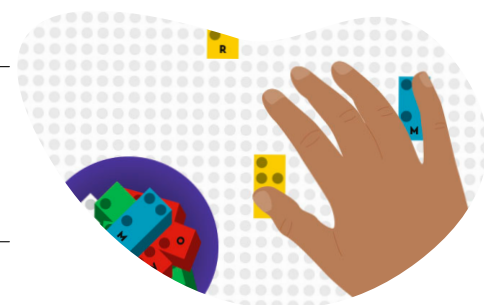
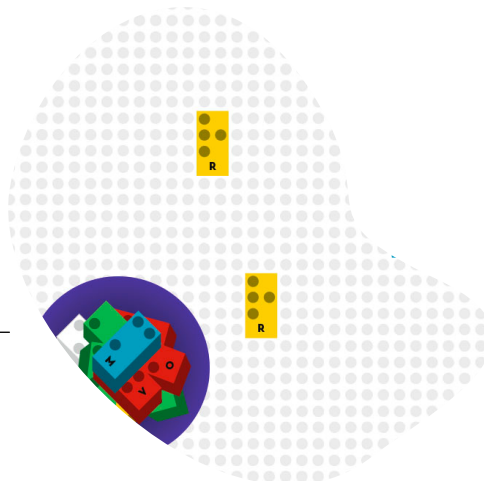
EMOČNÍ - Vyjádření různých pocitů a emocí způsobem odpovídajícím danému prostředí a situaci.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávání prostorových vztahů.

FYZICKÉ - Rozvoj motorických dovedností a rozvoj řeči těla.

SOCIÁLNÍ - Zapojení do hry, herních aktivit, slovních her s vrstevníky.

TVOŘIVOST - Používání mluveného jazyka k rozvoji porozumění prostřednictvím domýšlení, vytváření hypotéz, představ a zkoumání nápadů.



Věděli jste?

Hmatové čtení vyžaduje dobré poznávací schopnosti, proto je třeba podporovat a stimulovat hmatové zkoumání.

Hravé zážitky nabízejí dětem bezpečný prostor, kde mohou zkoušet a riskovat, kde získávají pocit vlastní iniciativy a řídí své vlastní aktivity.

Zmrzlí tučňáci



10 minut



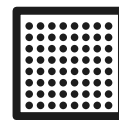
1 dítě



10 kostek



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

Vytvořte sloupec s 5 svislými kostkami na základní desce: začněte v levém horním rohu s 1 kostkou, nechte 3 mezery, umístěte pod ni druhou kostku, nechte další 3 mezery, umístěte třetí kostku atd. Pátá kostička bude v levém dolním rohu. Dalších 5 kostek umístěte do misky.

1. Na podložce je pět tučňáků, kterým je zima a potřebují kamaráda, aby je zahřál.
2. Umístí tučňáka z misky na pravou stranu vedle každého zmrzlého tučňáka. Tím se kamarád zahřeje!

Doporučení pro pedagogy

Podpořte dítě, aby používalo obě ruce.

Požádejte dítě, aby vysvětlilo, jak určuje rozdíl mezi levou a pravou stranou kostky.

Zeptejte se: „Jak můžete tuto činnost udělat zábavnější?“

Možné varianty

Začněte s více než 5 kostkami na základní desce.

Přidejte více než jednoho tučňáka a zeptejte se, kterému z nich je nejtepleji.

Umístěte základní kostky na podložku náhodně tak, aby dítě mohlo přidávat tučňáky vlevo, nahoře nebo dole od základní kostky.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Ovládání pohybových dovedností a emočního nasazení pro úspěch v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávání prostorových vztahů.

FYZICKÉ - Nacházení předmětů hmatem: cílené vyhledávání předmětů.

SOCIÁLNÍ - Rozlišování mezi osobními a společnými zájmy.

TVOŘIVOST - Reprodukce, sestavení, uspořádání, propojení grafických vzorů a následné vytvoření nových.

Věděli jste?

U nevidomého dítěte může být osvojení laterality opožděné. Aby se dítě naučilo Braillovo písmo, musí tento pojem znát, pochopit a integrovat.

Aby malé děti mohly dělat pokroky, je třeba, aby jim postupy raného vzdělávání vycházely vstříc tam, kde se nacházejí, a vyzývaly je k dalším krokům.

Jabloně



10 minut



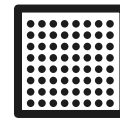
1 dítě



**10 kostek
s písmenem G**



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

1. Vyberte si z misky kostku jabloně.
2. Hleďte výstupky na kostce: to jsou jablka!
Hladká část kostky je kmen.
3. Umístěte jablko k podložce.
Dbejte na to, aby stromek nebyl vzhůru nohama!
4. Vysaďte co nejvíce stromů a vytvořte sad!

Doporučení pro pedagogy

Podpořte a názorně předved'te hmatové zkoumání kostky.
Označte plochý prostor jako spodní část kostky a vysvětlete orientaci kostky v Braillově písmu: dole je prostor, nahoře výstupky!

Možné varianty

Využijte také jiné kostky, nejen s písmenem G.

Předpřipravte několik kostek na podložku.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

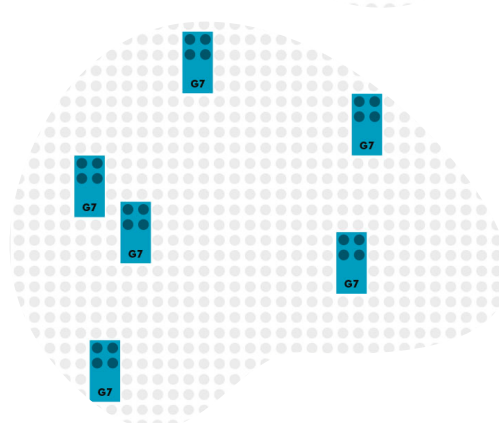
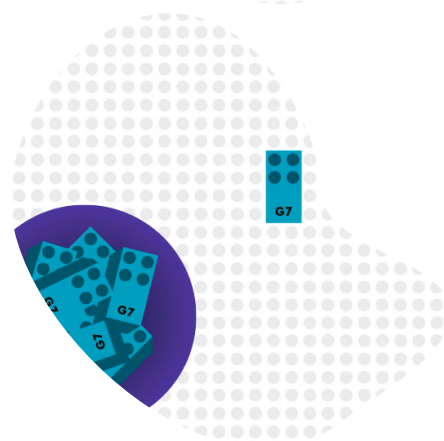
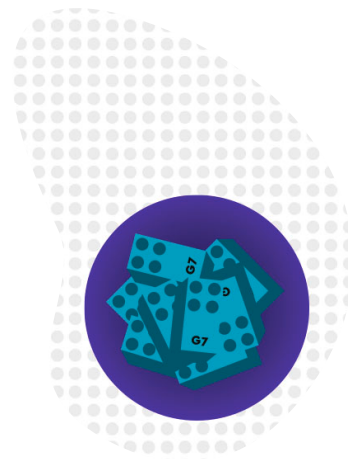
EMOČNÍ - Realizace uměleckého projektu.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávání prostorových vztahů.

FYZICKÉ - Rozvíjení síly prstů a ruky.

SOCIÁLNÍ - Rozlišování mezi osobními a společnými zájmy.

TVOŘIVOST - Vyjadřování sebe sama prostřednictvím výtvarných a uměleckých děl: prozkoumejte různé pracovní činnosti.



Věděli jste?

Facilitace učení dětí se liší od pojetí výuky jako „předávání obsahu“, protože cílem je, aby malé děti porozuměly pojmům a rozvíjely širokou škálu dovedností, které mohou uplatnit.

Najdi bláznivou kachničku



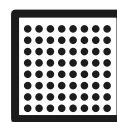
10 minut



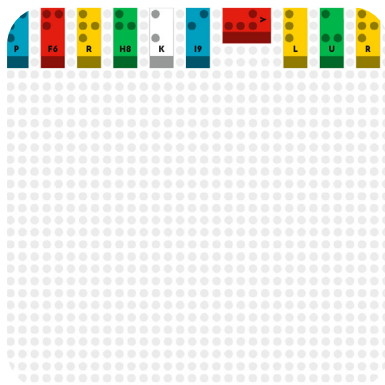
1 dítě



10 nebo více
kostek



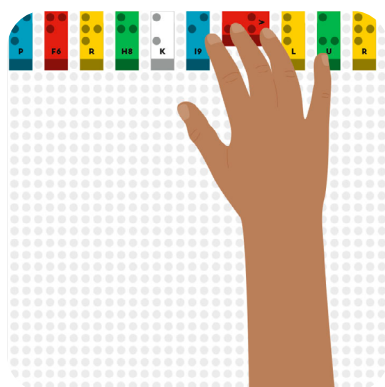
1 podložka



Pojďme hrát

V horní části podložky vytvořte řadu kostek v pozici pro čtení. Jednu z těchto kostek umístěte v opačném směru.

1. Prozkoumejte podložku.
2. Najdi bláznivou kachničku, která vybočuje z řady.
3. Vezmi kachničku a umísti ji do řady správně.



Doporučení pro pedagogy

Zeptejte se: „Proč myslíš, že kachnička vybočovala z řady?“

Požádejte: „Vytvoř mi řadu kachniček s jednou bláznivou.“

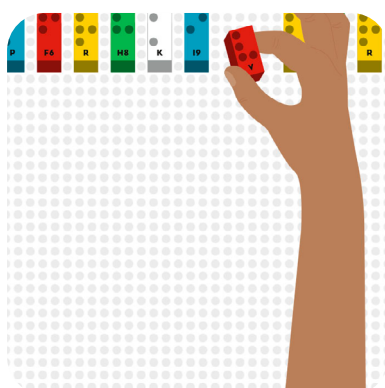
Možné varianty

Změňte orientaci kostek (nechte dostatek místa pro otáčení kostek).

Utvořte sloupce.

Změňte počet bláznivých kachniček.

Změňte počet řad.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

FYZICKÉ - Pojmenování prostorových vztahů.

Porovnávání – zjišťování podobností, rozdílů
a vlastností: třídění a přiřazování

SOCIÁLNÍ - Dodržování pravidel v aktivitách, které vede dospělý,
střídání se na tahu.

TVOŘIVOST - Reprodukce, sestavení, uspořádání, propojení grafických vzorů
a následné vytvoření nových.

Věděli jste?

Protože vývoj dítěte je velmi komplexní, vycházíme z celostního pohledu a zdůrazňujeme význam fyzických, sociálních, kognitivních, kreativních a emočních dovedností dítěte a jejich vzájemné propojení a interakci.

Pokračuj v řadě



10 minut



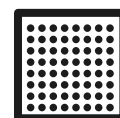
1 dítě



**12 nebo
více kostek**



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

Vlevo nahoře na základní desce začněte jednoduchý vzor zleva doprava se 4 kostkami: tj. jedna svislá kostka – jedna vodorovná – další svislá – jedna vodorovná... Zbytek kostek umístěte do misky.

1. Nahmatej kostky na podložce.
Jsou uspořádány v určitém pořadí.
2. Ber si kostky a pokračuj v řadě.

Doporučení pro pedagogy

Navrhněte zadání uspořádání kostek podle hudby:
např. krátký zvuk pro svislou kostku, dlouhý zvuk pro vodorovnou kostku.
Pohybujte prstem po vzoru a zpívejte danou písničku.

Změňte perspektivu: požádejte dítě, aby začalo nový rytmus,
který vy dokončíte.

Možné varianty

Změňte počet kostek

Měňte vzor: mezera mezi kostkami; 2 kostky vedle sebe, 1 samostatná,
2 vedle sebe...; mini věž ze 2 kostek, 1 samostatná, mini věž ze 2...

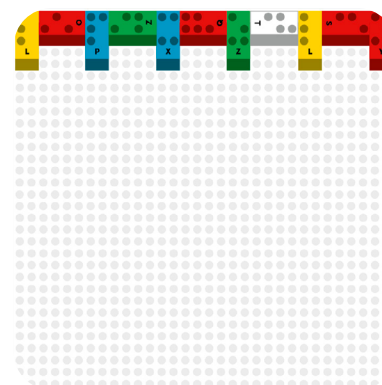
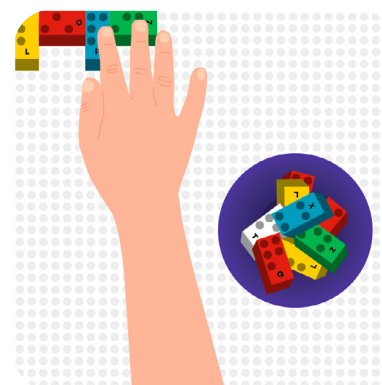
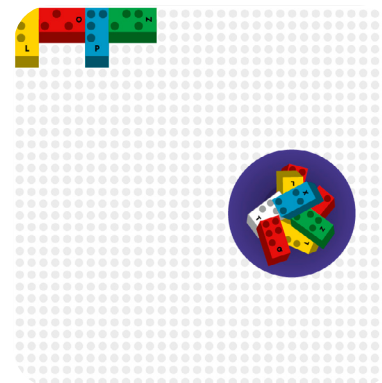
Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Rozpoznání účelu dané činnosti.

KOGNITIVNÍ - Sestavení řady identické s původní řadou.

FYZICKÉ - Rozvoj bilaterálního užívání rukou.

SOCIÁLNÍ - Plánování a provádění rutinních nebo nerutinních činností,
které vyžadují více kroků.



Věděli jste?

Emoční, sociální, tvůrčí a fyzické dovednosti mají stejnou hodnotu jako kognitivní dovednosti a musí být v hodnocení zdůrazněny.

Tato aktivita napomáhá rozvoji pěti komplexních dovedností: kognitivních, kreativních, emocionálních, fyzických a sociálních.

Piškvorky



15 minut



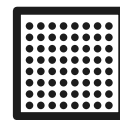
2 děti



10 kostek



1 miska



1 podložka

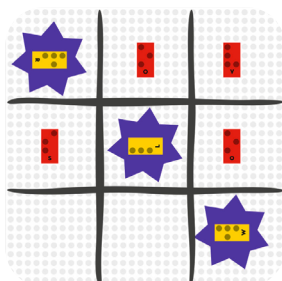
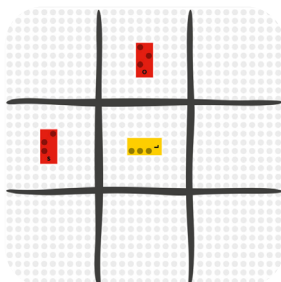
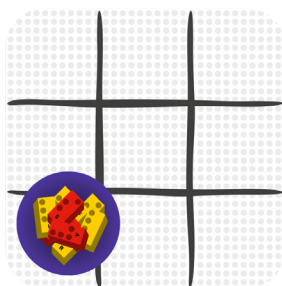
Hrajte s kostkami, které jsou vzhůru a těmi, které spí, a vyhrajte hru se třemi kostkami v řadě.

Možné varianty

Zvyšte počet čtverců – 4x4, 5x5 nebo až 20x20.

Změňte velikost čtverců na podložce.

Využijte pro každého hráče jiný druh kostek



Pojďme hrát

Podložku rozdělte na 9 čtverců, abyste vytvořili mřížku na piškvorky (3x3 čtverce). Mřížku lze vytvořit pomocí plochých nebo tenkých kostek LEGO, provazců z modelíny, velkých gumiček... Do misky umístěte 10 náhodných kostek.

První hráč

1. Umístí do jakéhokoliv čtverce kostku „jsem vzhůru“ – správná pozice pro čtení

Druhý hráč

2. Umístí do jakéhokoliv čtverce kostku „spím“.

Oba hráči

3. Pokračujte ve hře, dokud jeden z hráčů nevyhraje, když se podaří umístit 3 kostky v řadě (nahoru, dolů, napříč nebo diagonálně).
4. Pokud je všech 9 políček plných, aniž by byly 3 kostky v řadě, hra končí. Je to remíza.

Doporučení pro pedagogy

Vysvětlíte rozdíl mezi kostkami, které „jsou vzhůru“ a těmi, které „spí“.

Vysvětlíte pojem směrů: nahoru, dolů, napříč, šikmo.

Vytvoření mřížky něčím jiným, než jsou kostky LEGO, je důležité pro to, aby nedocházelo k rušení přidotykovém zkoumání.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Dodržování zásad slušného chování: V případě potřeby přerušte řečníka společenským přijatelným způsobem.

KOGNITIVNÍ - Zapojení do řešení problému, pozorování, kladení otázek, manipulace, experimentování, vytváření hypotéz s využitím známých matematických nástrojů nebo postupů.

FYZICKÉ - Objevování „prostorového uspořádání stránky“: Využijte výchozí body na podložce.

SOCIÁLNÍ - Zapojení do hry, slovní hry s vrstevníky.

TVOŘIVOST - Slovní popis postupů mezi spoluhráči.

Věděli jste?

Mezi kognitivní dovednosti patří soustředění, řešení problémů a flexibilní myšlení, dítě se učí řešit složité úkoly a vytvářet účinné strategie pro hledání řešení.

Kde je Lily?



15 minut



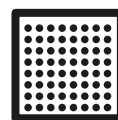
1 dítě



20 kostek,
1 s písmenem L



1 miska



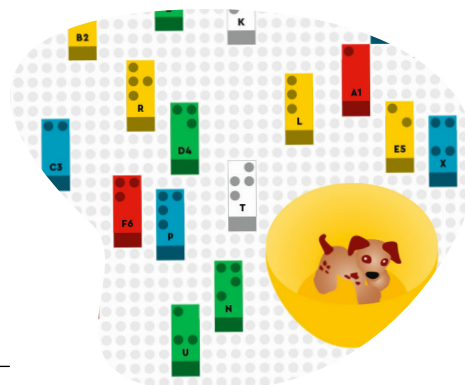
1 podložka malou postavu
pejska



Pojďme hrát

Pomozte Alíkovi najít Lily pomocí prozkoumávání desky hmatem a hledání kostky s určitou sestavou bodů.

1. Lily je jediná kostka na základní desce s body 1, 2 a 3.
2. Lily má psa Alíka, který ji má moc rád.
Bohužel Alík nemůže Lily najít, protože na pláži je mnoho lidí.
3. Prozkoumejte pláž a pomozte Alíkovi najít Lily.
4. Až Lily najdete, vezměte Alíka z misky a dejte ho k jeho kamarádce.



Doporučení pro pedagogy

Uveďte příklad kostky s Lily (kostka s písmenem „L“).

Zkuste aktivitu bez postavy psa, pouze hledejte Lily.

Nabídněte strategie zkoumání hmatem: „Prozkoumej plochu tak, jako bys četl text na stránce, tj. zleva doprava a shora dolů.“

Možné varianty

Změňte kostku, vyberte písmeno kostky „A“ pro Alíka místo malé postavičky.

Připravte několik kostek s písmenem L a do misky umístěte několik psích postaviček.

Schovejte kostku s písmenem L mezi běžné LEGO kostky.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

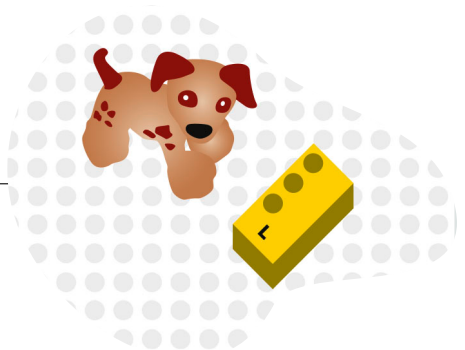
EMOČNÍ - Ovládání pohybových dovedností a emočního nasazení pro úspěch v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Určování polohy bodů podle Braillova písma.

FYZICKÉ - Nacházení předmětů hmatem: cílené vyhledávání předmětů.

SOCIÁLNÍ - Dodržování jednoduchých pokynů a pravidel ze strany dospělých.

TVOŘIVOST - Spontánní zapojování do volného a následně řízeného zkoumání různých pomůcek a materiálů.



Věděli jste?

Smysluplné je, když dítě dokáže propojit nové zkušenosti s něčím již známým. Při hře děti často zkoumají, co viděly a dělaly nebo co viděly dělat ostatní, aby pochopily, co to znamená. Tím mohou vyjádřit a rozšířit své chápání prostřednictvím různých médií, znaků a pomůcek.

Sbírání kytiček



20 minut



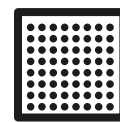
2 děti



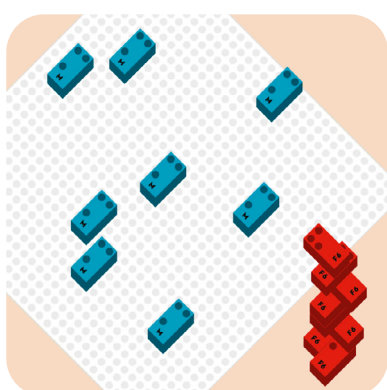
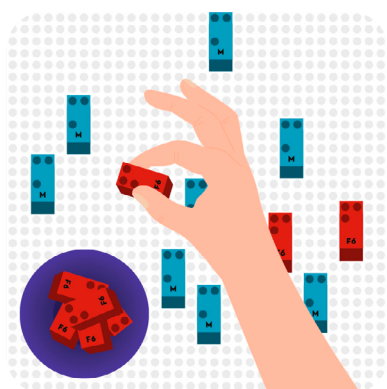
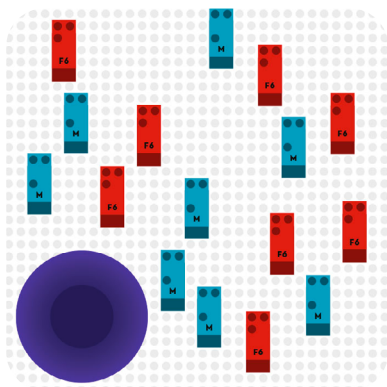
16 kostek s písmeny K
(květina) a H (houba)



1 miska



1 podložka



Pojďme hrát

Umístěte na podložku svisle 16 kostek (pozice pro čtení) na náhodných místech.

1. Prozkoumejte všechny květiny a houby, které tu rostou.
2. Seber všechny květiny (kostky s prvním a třetím bodem).
3. Dej je do misky.
4. Z květin postav kytki.

Doporučení pro pedagogy

Přípravná cvičení

Všimněte si rozdílu mezi písmeny K a H opakováním bodů (K bod jedna a bod tři).

Vyzkoušejte si skládání písmen K a H v obalu od vajíček.

Další možnosti

Zeptejte se: „Pro koho jsou tyto květiny?“, „Jaká je vaše oblíbená vůně květin?“.

Možné varianty

Změňte počet kostek.

Přidejte další kostky s jinými písmeny (T pro trávu atd.).

Zvolte takové varianty písmen, které jsou snadněji/hůře rozeznatelné.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Realizace uměleckého projektu.

KOGNITIVNÍ - Používání čísel pro označení pořadí, pozice.

FYZICKÉ - Rozvíjení hmatových dovedností: určování, které slovo nebo písmeno je jiné/stejně.

SOCIÁLNÍ - Zapojení do hry, slovní hry s vrstevníky.

TVOŘIVOST - Uspořádání předmětů ve hře: zapojení do několika známých herních sekvencí.

Věděli jste?

Usnadňování učení dětí se liší od pojetí výuky jako „předávání obsahu“, protože cílem je, aby malé dítě porozumělo pojmům a rozvíjelo širokou škálu dovedností, které může uplatnit.

Twister



20 minut



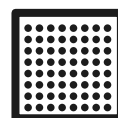
1 dítě



5 různých
kostek



1 miska



1 podložka



6 různých podložek
s jiným povrchem

Pojďme hrát

Uspořádejte podložky na podlaze tak, jak jsou uspořádány body v písmenech. Připevněte je k podlaze. Kostky dejte do misky.

1. Vyber si kostku z misky a umísti ji na podložku.
2. Vnímej výstupky na kostce a jejich uspořádání.
Říkáme jim body.
3. Napodob uspořádání bodů tak, že se dotkneš daných podložek na podlaze různými částmi těla (např. rukama, nohama, loktem atd.).

Doporučení pro pedagogy

Uveďte příklad kostky s Lily (kostka s písmenem „L“).

Zkuste aktivitu bez postavy psa, pouze hledejte Lily.

Nabídněte strategie zkoumání hmatem: „Prozkoumej plochu tak, jako bys četl text na stránce, tj. zleva doprava a shora dolů.“

Možné varianty

Vyzkoušejte si několik přípravných cvičení při hře se šestibodem:

- Dej ruku na bod pět.
- Dej nohu na bod tři.
- Dej koleno na bod šest.
- Řekni, na kterém bodě je tvá noha.
- Můžeš dát ruce na dva různé body?

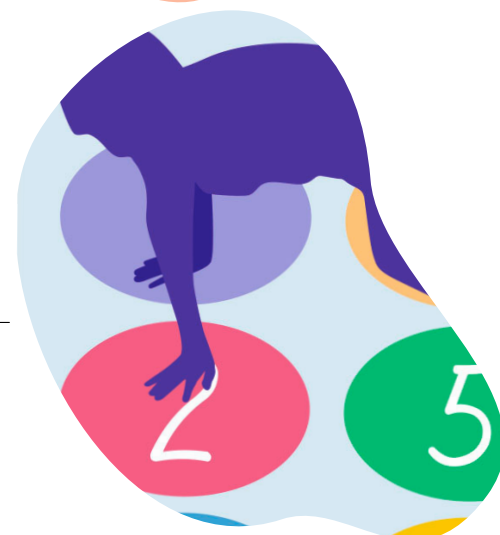
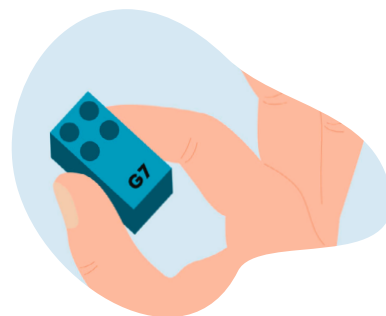
Zeptejte se: „Jaké části těla můžeš využít pro toto cvičení?“

Disky mohou být vyrobeny z různých materiálů a jsou vhodnější než destičky, protože svým tvarem připomínají kulaté body.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

KOGNITIVNÍ - Určování částí těla. Využívání čísel k určení množství.

FYZICKÉ - Koordinace různých pohybů v rámci aktivity.
Rozvoj pohybových aktivit a řeči těla.



Věděli jste?

Fyzické zapojení těla do výuky pomáhá lépe integrovat pojmy, zejména ty, které se týkají prostoru.

Zdá se, že radostná a opakující se povaha hravých aktivit podporuje zapojení a učení dětí.

Parkoviště



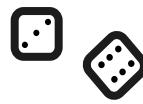
15 minut



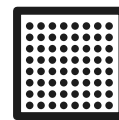
2 děti



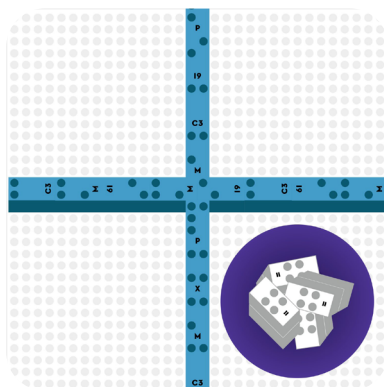
všechny
kostky



2 hrací
kostky



1 podložka



Pojďme hrát

Hráči se střídají

1. Hod' kostkou a přečti číslo. Toto číslo znamená počet pasažérů ve tvém autě (počet výstupků).
2. Najdi své auto se správným počtem pasažérů.
3. Hod' kostkou ještě jednou. Toto číslo značí číslo parkovacího místa.
4. Zaparkuj auto na dané místo.

Hra končí, když je parkoviště plné.

Doporučení pro pedagogy

Přípravná cvičení

Vysvětlete, že parkoviště je podobné šestibodu. Vyjmenujte nahlas všechna parkovací místa.

Stavění aut ze 2 kostek umožňuje snadnější hmatovou detekci.

Možné varianty

Navrhněte, aby parkoviště postavili hráči.

Týmová hra

První hráč hodí kostkou a najde auto, druhý hráč hodí kostkou a zaparkuje auto.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

KOGNITIVNÍ - Propojení čísel 1 až 6 se šestibodem.
Použijte číslo pro označení pořadí, pozice.

FYZICKÉ - Používání a vytváření zobrazení polohy.

SOCIÁLNÍ - Dodržování pravidel při hrách pod vedením dospělého, střídání se ve hře.

TVOŘIVOST - Zapojování se do tvořivé hry s ostatními.

Věděli jste?

Sociální interakce je silným nástrojem pro učení i hru. Díky sdělování svých myšlenek, porozumění druhým prostřednictvím přímé interakce a sdílení myšlenek si děti mohou nejen užívat přítomnost s ostatními, ale také budovat hlubší porozumění a silnější vztahy.

Cesta pro kuličku



10 minut



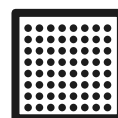
1 dítě



**16 a více
různých kostek**



1 miska



1 podložka



1 kulička

Pojďme hrát

Umístěte první kostku do levého horního rohu podložky a druhou o 2 políčka níže. Ostatní kostky dejte do misky.

1. Prozkoumejte podložku a hledejte okraje vybudované cesty.
2. Postavte cestu pomocí kostek z misky.
3. Nechte kuličku kutálet z jednoho konce dráhy na druhý.
4. Hru si můžete užít i s ostatními dětmi.

Doporučení pro pedagogy

Zeptejte se: „Kudy vede tvoje cesta?“.

Zeptejte se: „Kudy jede tvoje kulička?“.

Možné varianty

Změňte velikost kuličky nebo použijte míček: přizpůsobte cestu míčku nebo kuličce.

Rozšiřte cestu a vytvořte tunely.

Hra s vrstevníky

Stavte společně.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

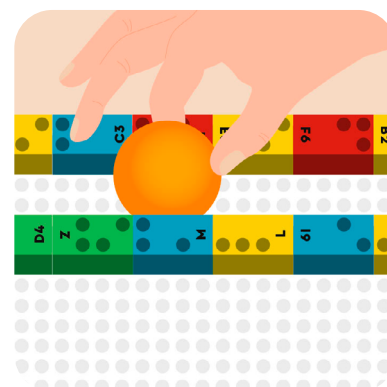
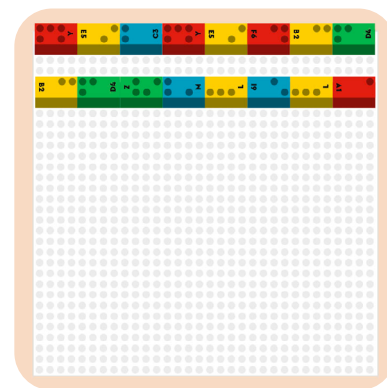
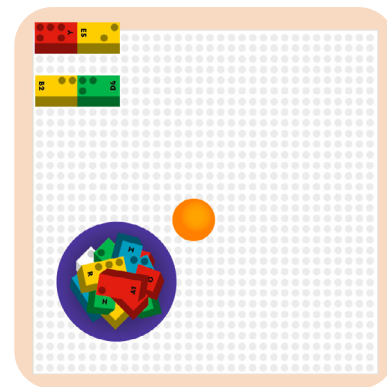
EMOČNÍ - Rozpoznávat pokyny: start, stop atd.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávat a použít pojmy: souměrnost, pravý úhel, rovnost délek, střed, symetrie.

FYZICKÉ - Rozvíjet jemnou motoriku.

SOCIÁLNÍ - Předvídat možné problémy, stanovit kroky k jejich řešení včetně alternativních řešení.

TVOŘIVOST - Organizovat předměty při hře: hrajte s několika různými pomůckami.



Věděli jste?

Hra dává dětem příležitost rozvíjet dovednosti, učit se, řešit problémy a rozvíjet zdravé vztahy.

Prostorové dovednosti nám umožňují představovat si v mysli předměty a otáčet je nebo s nimi manipulovat a pohybovat s nimi.

Najdi poklad



20 minut



1 dítě



10 kostek



1 miska



1 nádoba
s pískem, rýží, ...



Lžice, lopatky
pro volnou hru

Pojďme hrát

Do velké nádoby s rýží schovejte 10 kostek.

1. Hledejte ukrytý poklad.
2. Když najdete poklad, uložte ho do misky.
3. Najděte 10 kousků pokladu.
4. Schovejte poklad pro dalšího hráče.

Doporučení pro pedagogy

Zvolte vhodné plnění velké nádoby. Některé konzistence/materiály jsou atraktivnější.

Nabídněte gumové rukavice těm, kteří mohou mít problém dotýkat se náplně nádoby.

Možné varianty

Změňte náplň nádoby pro hledání.

Změňte počet kostek nebo je nahraďte jinými předměty.

Doplňte o běžné kostky LEGO a vyzvěte děti, aby hledaly pouze LEGO Braille Bricks.

Hra s vrstevníky

V jedné nádobě může hledat více dětí, děti si mohou vzájemně poklad schovat.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Znat cíl činnosti.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávat, klasifikovat a třídit trojrozměrné tvary.

FYZICKÉ - Náhodně vyhledávat předměty, aktivně pracovat rukou a dotýkat se předmětů, záměrně hledat předměty.

SOCIÁLNÍ - Rozumět pravidlům a pokynům, respektovat je a dodržovat.

TVOŘIVOST - Vymýšlet různé činnosti s jednou sadou předmětů.

Věděli jste?

Mnoho dětí se zrakovým postižením má averzi vůči dotyku, případně potíže dotýkat se mokrých, vlhkých nebo mastných materiálů nebo materiálů, které na rukou zanechávají stopy.

Hravé prožitky mají v raném vzdělávání smysl, protože jsou pro děti velmi poutavé - vedeny vnitřní zvědavostí a nadšením se více snaží, déle vytrvávají a více přemýšlejí.

Želva nebo ještěrka



15 minut



1 dítě



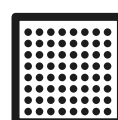
10 kostek LEGO
Braille Bricks



1 miska
s vodou



10 kostek LEGO
nebo DUPLO



1 podložka



1 nádoba
s rýží, ...

Pojďme hrát

Hledejte, rozlišujte a pomáhejte zvířatům vrátit se do jejich oblíbených domečků. Do nádoby s pískem schovejte těchto 20 kostek.

1. Hledej 20 zvířat ukrytých v písku. Kostky LEGO Braille Bricks jsou ještěrky, ostatní kostky LEGO jsou vodní želvy.
2. Našel jsi ještěrku? Připevni ji do jejího oblíbeného domečku: k podložce.
3. Našel jsi vodní želvu? Vypuť ji do oceánu, to je její domov.
4. Povzbuzuj zvířátka, aby řekla něco o svém domově!

Doporučení pro pedagogy

Podpořte diskuzi o želvách a ještěrkách, vlastnostech zvířat, o životním prostředí, ...

Poskytněte dětem hmatatelné ukázky zvířat (plastová či plyšová zvířata, figurky, ...).

Umístěte zvířata do misky bez písku pro případ, že by mělo dítě problém dotýkat se písku.

Nabídněte jinou možnost, jak ještěrku připevnit (kromě podložky): k modelině či jinému povrchu.

Možné varianty

Změňte počet kostek nebo jejich početní rozdělení mezi zvířaty.

Použijte jiné předměty pro vodní želvy, aby je děti jednodušeji rozlišily (míčky, kuličky, jiné kostky, ...).

Změňte velikost a tvar vodních želv (kombinujte klasické kostky nebo DUPLO kostky různých tvarů).

Hra s vrstevníky

Děti se mohou střídat.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

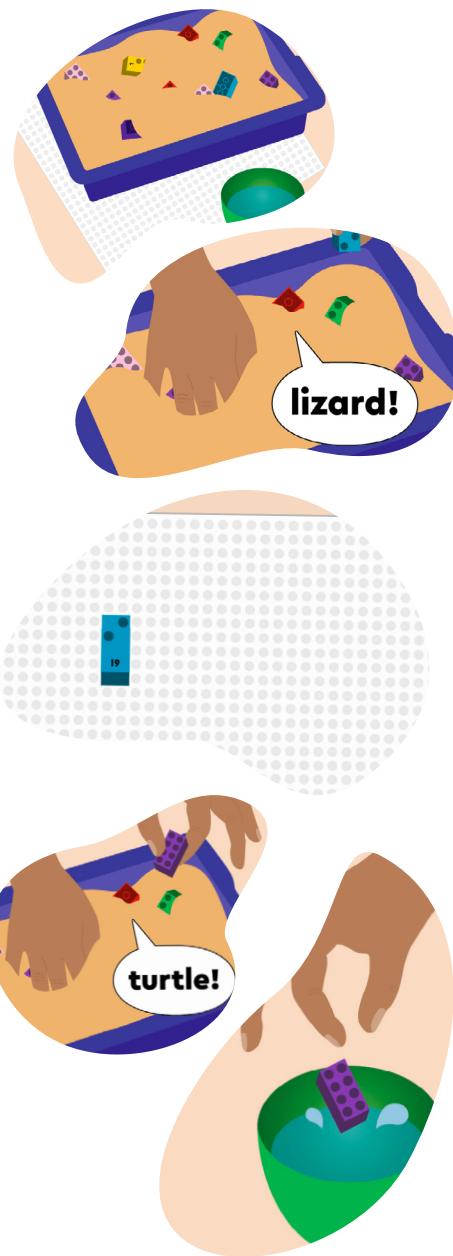
EMOČNÍ - Ovládat motorické dovednosti a emoce, pro úspěch v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávat, klasifikovat a třídit trojrozměrné tvary.

FYZICKÉ - Porovnávat a objevovat podobnosti, odlišnosti a preference: třídit a přiřazovat.

SOCIÁLNÍ - Účastnit se diskuze, prezentovat, dramatizovat, improvizovat a vyprávět.

TVOŘIVOST - Vymyslet nebo převyprávět jednoduchý příběh.



Věděli jste?

Při této zábavné činnosti děti sdílejí nové smyslové zkušenosti, učí se zkoumat, manipulovat, rozvíjet představivost, třídit, ... a zároveň se u toho baví!

Obtisky v modelíně



20 minut



1 dítě



10 kostek
s písmenem „A“



1 miska



modelína

Pojďme hrát

Vložte 10 kostek s písmenem „A“ do misky.

1. Rozválejte kuličku modelíny na placku silnou asi 2 cm.
2. Vyberte a umístěte tolik kostek, aby tvořily řadu po celé délce placky.
3. Zatlačte je do modelíny, abyste vytvořili nahoře oblohu a dole oceán.
4. Vyberte další kostku, nahmatejte na ní výstupek a obtiskem s ní vytvořte několik ptáků na obloze a několik ryb v oceánu.
5. Opatrně prozkoumejte modelínu, abyste objevili otisky zvířat na placke.
6. Přidejte i další detaily!

Doporučení pro pedagogy

Zeptejte se: „Proč si myslíš, že je více ryb, než ptáků?“

Zeptejte se: „Řekneš mi něco o svém obrázku?“

Zeptejte se: „Jaké další obrázky/zvířata můžeš vytvořit?“

Možné varianty

Připravte placku modelíny předem s oddělovací linkou nebo bez ní.

Vytvořte oddělovací linku pouze s LEGO kostkami.

Použijte jiné písmeno.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Realizovat umělecké cítění.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznat prostorové vazby.

FYZICKÉ - Rozvíjet sílu rukou a prstů.

SOCIÁLNÍ - Rozlišovat mezi osobními a kolektivními zájmy.

TVOŘIVOST - Vyjadřovat se skrz tvoření a výtvarnou činnost: objevovat různé tvořivé aktivity.

Věděli jste?

Výhodou použití modelíny pro představení kostek LEGO Braille Bricks může být zjednodušení manipulace s kostkami a jejich spojování.

Tajemný les



10 minut



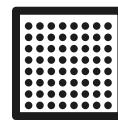
1 dítě



16 kostek



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

Přichyťte podložku zadní stranou ke stěně pomocí lepicí gumy (hmoty).
Připevňte jednu kostku vodorovně k podložce, v levém dolním rohu.

1. Přidávejte kostky na podložku, aby strom rostl.
2. Nechejte dítě, aby si hrálo volně podle sebe.

Doporučení pro pedagogy

Navrhnete dítěti, aby vytvořilo celý kouzelný les.

Zeptejte se: „Co z něj dělá kouzelný les?“

Možné varianty

Připevňte na začátku na podložku více, než jednu kostku nebo i více stromů.

Nepřipevňujte na začátku žádnou kostku, nechejte podložku prázdnou.

Hra s vrstevníky

Zapojte do skládání více dětí.

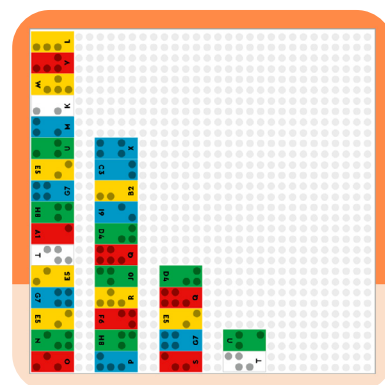
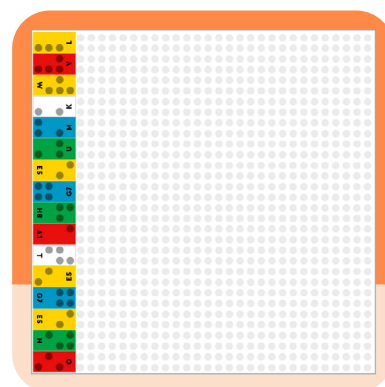
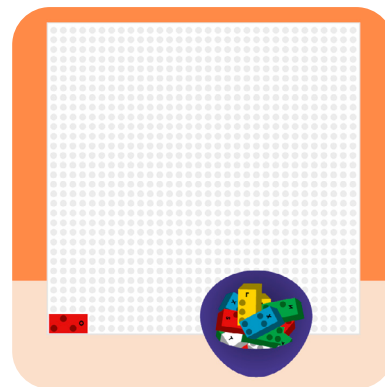
Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Realizovat umělecký projekt.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávat a používat pojmy jako zarovnání, pravý úhel, shodnost délek, střed, souměrnost.

FYZICKÉ - Rozvíjet používání obou rukou.

SOCIÁLNÍ - Zapojit se do hry, předvádět aktivitu, komunikovat s vrstevníky.



Věděli jste?

Tvůrčí dovednost znamená přicházet s nápady, vyjadřovat je a přetvářet je ve skutečnost vytvářením asociací, symbolizací a reprezentací myšlenek a poskytováním smysluplných zkušeností ostatním.



10 minut



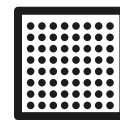
1 dítě



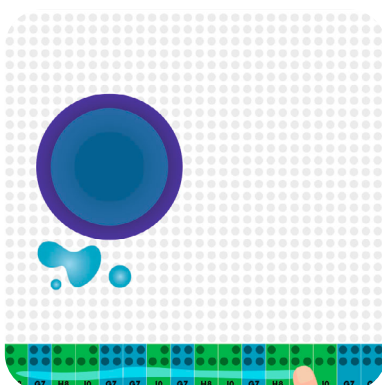
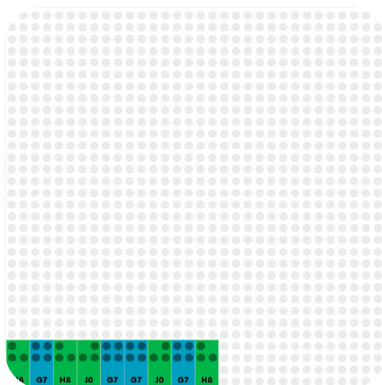
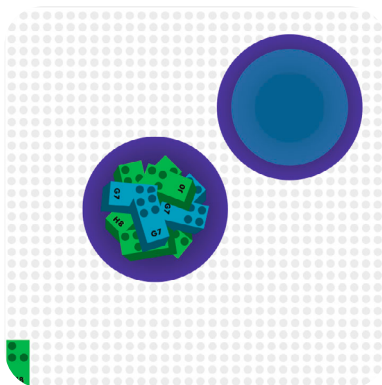
16 kostek s písmeny
„H, G, J”



1 miska



1 podložka



Pojďme hrát

První kostku umístěte v pozici pro čtení do levého dolního rohu podložky. Ostatní kostky dejte do misky.

1. Prozkoumejte podložku, abyste našli zdroj, kde řeka začíná.
2. Přidávejte další kostky, aby řeka tekla plynule po spodní části podložky: plochá místa na spodní části kostek jsou jako voda.
3. Nechejte řeku téct co nejdál!
4. Přejíždějte prstem po vodě od pramene, abyste se ujistili, že je řeka hladká a klidná.

Doporučení pro pedagogy

Podporujte a předvedte, jak zkoumat kostky pomocí hmatu.

Popište plochý prostor na spodní části kostky a vysvětlete dětem, jak v Braillově písmu kostky orientovat: ve spodní části je plocha, nahoře jsou výstupky.

Zeptejte se: „Kam řeka teče?“, „Co by mohly představovat výstupky nad vodou?“.

Možné varianty

Změňte počet startovních kostek umístěných na začátku podložky.

Zvolte další písmena: kostky s bodem 3 a bodem 6 zvětší šířku vody; kostky s písmeny „C“ a „A“ vytvoří řeku s větším množstvím vody.

Vytvořte více řek nad sebou.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Ovládat motorické dovednosti a emoční nasazení pro úspěch v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Naučit se sledovat výstupky svými prsty: řada bodů zleva doprava.

FYZICKÉ - Zkoumat a získat nové informace o hmatových vlastnostech předmětu.

SOCIÁLNÍ - Plánovat a provádět rutinní i náhodné činnosti vyžadující více kroků.

TVOŘIVOST - Sestavit, uspořádat, propojit grafické vzory a následně vytvářet nové.

Věděli jste?

Prostorové dovednosti nám umožňují představovat si objekty v mysli, otáčet je nebo s nimi manipulovat a orientovat se v nich.

Schody



15 minut



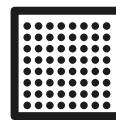
1 dítě



16 kostek
od „A“ po „J“



1 miska



1 podložka



1 LEGO
mini figurka

Pojďme hrát

Kostky z části „A“ až „J“ poskytují největší plochu, protože obsahují pouze první dvě řady výstupků - 1, 2, 4, 5.

Do misky dejte všechny kostky.

1. Postavte na podložce schodiště s hladkými schody.
2. Udělejte schodiště co nejvyšší.
3. Vystoupejte po schodech s figurkou LEGO nebo svými prsty.

Doporučení pro pedagogy

Hloubka schodů se může lišit (1 nebo 2 výstupky), podle toho jak schody sestavíte.

Zeptejte se: „Kam vedou tyto schody?“

Zkuste najít skutečné schodiště, aby si dítě mohlo schody osahat.

Možné varianty

Používejte pouze kostky s písmenem „G“ (snadno nahmatáte rozdíl mezi částí s výstupky a částí bez nich).

Změňte kostky

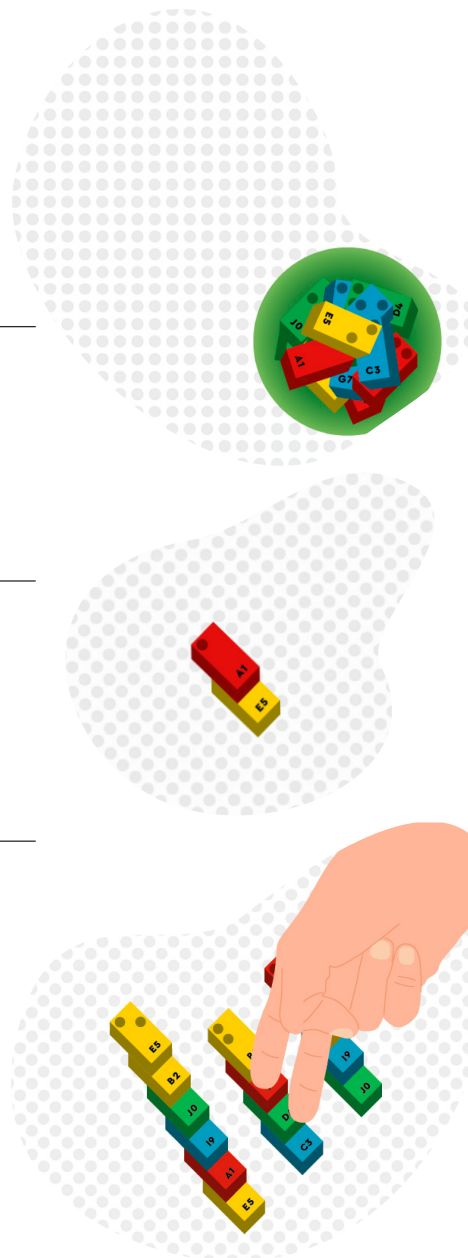
Písmena s výstupky 3 a 6 poskytují menší prostor pro následné kroky.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Ovládat motorické dovednosti a emoce, aby dítě uspělo v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznávat a používat pojmy zarovnání, pravý úhel, rovnost délek, střed, souměrnost.

FYZICKÉ - Zkoumat a získávat informace o taktilních vlastnostech předmětu. Organizovat: vyhledávat předměty a třídit je podle umístění, funkce, vlastností.



Věděli jste?

Děti mají různé vzdělávací zájmy a potřeby. Kombinujte tedy postupy - volnou hru, řízenou hru a instrukce tak, abyste vyšli vstříc dětem podle jejich potřeb a podpořili tím jejich růst a učení se hrou.

Vlaková dráha



10 minut



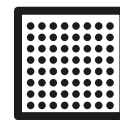
1 dítě



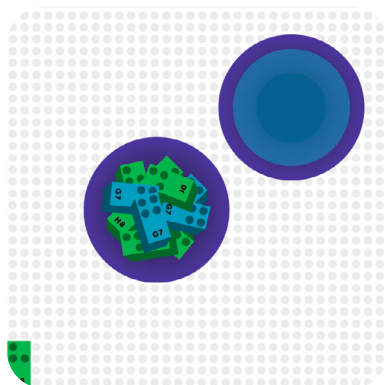
16 kostek



1 miska



1 podložka



Pojďme hrát

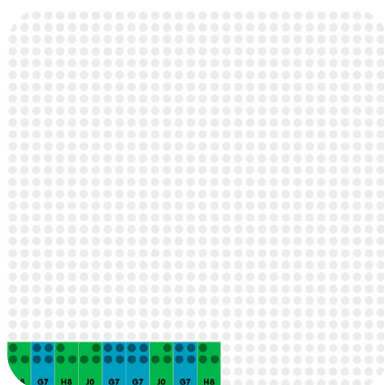
Připevněte 1 kostku na podložku: v pozici ke čtení, do levého horního rohu podložky (začátek dráhy).

1. Přidávejte kostky a vytvořte dlouhou vlakovou dráhu v horní části podložky.
2. Předstírejte, že váš prst je vlak jedoucí po trati.

Doporučení pro pedagogy

Zeptejte se: "Kam vlak jede?"

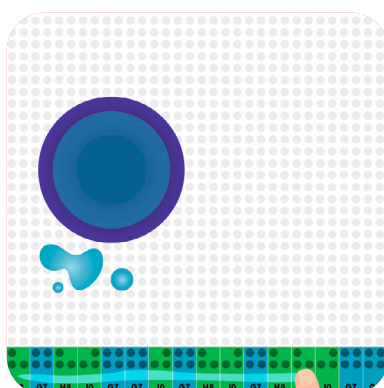
Připevněte podložku ke zdi svisle, abyste změnili perspektivu a usnadnili prostorovou orientaci.



Možné varianty

Změňte počet kostek na začátku aktivity.

Přidejte víc vlakových drah (pod sebou).



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Ovládat motorické dovednosti a emoční nasazení pro úspěch v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Rozlišovat pojmy a vztahy mezi velikostmi: délka, šířka, výška.

FYZICKÉ - Učit se prostřednictvím akce, pozorování, analýzy vlastních činností a pozorované aktivity: opakovat gesta pro upevnění dovedností.

SOCIÁLNÍ - Dodržovat pokyny a pravidla.

TVOŘIVOST - Využívat přizpůsobené hry/materiály ve volném čase.

Věděli jste?

Děti mají různé zájmy a potřeby v oblasti učení - nabídněte jim a kombinujte různé postupy (volná hra, řízená hra a výuka) tak, abyste je podpořili v růstu tam, kde to potřebují.

Dvojčata



10 minut



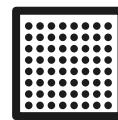
1 dítě



**5 párů kostek
např. 2x písmeno "S"...**



**1 menší
sáček**



1 podložka

Pojďme hrát

Rozdělte kostky podle písmen do dvou skupin.

Na podložku připevněte 5 kostek: v pozici ke čtení, zleva nahoře, vynechejte mezi kostkami místo. Další 5 kostek dejte do sáčku.

1. Nahmatejte na podložce jednu kostku.
2. Najděte v sáčku stejnou kostku.
3. Připevněte ji pod původní stejnou kostku.

Doporučení pro pedagogy

Podporujte dítě, aby zkoumalo hmatem kostky a počítalo výstupky.

Možné varianty

Zvyšte počet kostek.

Přidejte do sáčku i kostky, které se neshodují se vzorem.

Společná hra s vrstevníky

Střídejte se v hledání a umisťování kostek.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

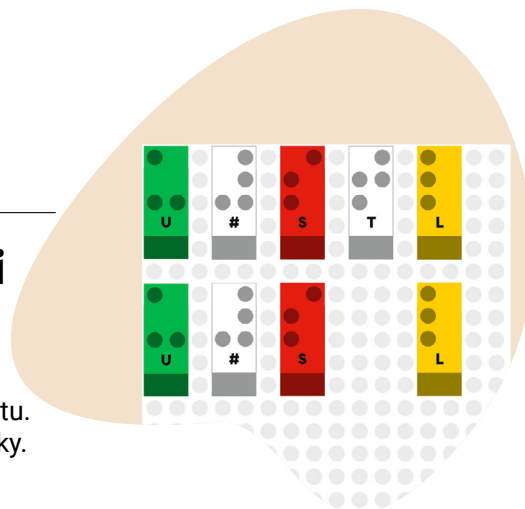
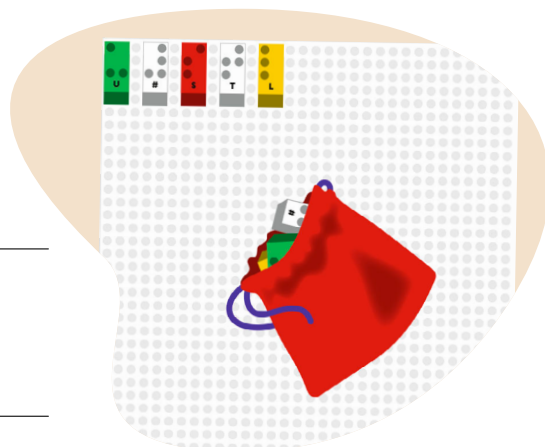
KOGNITIVNÍ - Používat čísla k vyjádření pořadí, pozice.

Sestavit sadu kostek identickou se vzorem.

FYZICKÉ - Zkoumat a získávat informace o hmatových vlastnostech předmětu.

Určovat prostorové vztahy v rámci braillovského znaku, řádku, stránky.

TVOŘIVOST - Sestavovat, organizovat, propojovat grafické vzory a následně vytvářet nové.



Věděli jste?

Hra s vrstevníky dokáže odstraňovat bariéry a podpoří sociální rozvoj!

Experimentální učení rukama je zábavné: děti učením rozvíjí své schopnosti a sebevědomí!

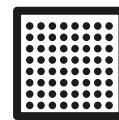
Používání obou rukou při hře rozvíjí motorické dovednosti a propriocepci (proces, při kterém jsou pohybem těla stimulovány nervy, takže si lépe uvědomují polohu svého těla).

Had


15 minut

2 děti

**všechny kostky
s písmeny**

1 miska

1 podložka

Pojďme hrát

Umístěte jednu kostku na podložku do levého horního rohu, ve správné pozici pro čtení. Ostatní kostky dejte do misky.

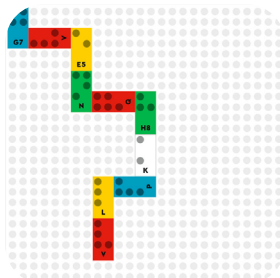
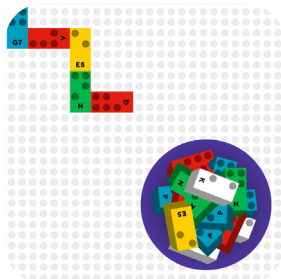
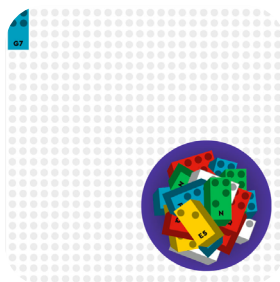
Hráč 1

1. Najdi kostku na podložce - to je hlava hada.
2. Spočítej body na kostce.
3. Vyber z misky stejný počet kostek: tj. 3 body na kostce = vezmi 3 další kostky.
4. Prodlužuj hada tak, že k jeho hlavě připevniš další kostky. Může růst všemi směry, ale poslední kostka musí být umístěna na ve správné pozici pro čtení.

Hráč 2

5. Najdi ocas hada (poslední kostku).
6. Spočítej body na této kostce.
7. Vyber z misky stejný počet kostek: tj. 3 body na kostce = vezmi 3 další kostky.
8. Prodlužuj hada tak, že k jeho ocasu připevniš další kostky ve všech možných směrech.

Nezapomeň, že poslední kostka musí být umístěna na správné pozici pro čtení. Pokračujte ve hře a prodlužujte hada, dokud máte místo na podložce.



Doporučení pro pedagogy

Vyrobte hada z modelíny. Prozkoumejte různé možnosti polohy jeho těla (stočený, rovný, vlnitý, ...).

Přidejte hmatovou značku na hlavu (malá kulička modelíny, další cihla na vytvoření schodku...), abyste si ji na podložce nepletli s ocasem.

Možné varianty

Vezměte si větší základní desku nebo jich použijte více.

Lze hrát samostatně nebo s více hráči.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Ovládat motorické dovednosti a emoční nasazení v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Upevňovat znalost malých čísel: počítat a přiřazovat.

FYZICKÉ - Zkoumat a rozlišovat informace o hmatových vlastnostech předmětu.

SOCIÁLNÍ - Spolupracovat, organizovat práci ve skupině, zpřístupnit vlastní dovednosti a znalosti.

TVOŘIVOST - Rozvíjet fantazii: použít hračku připomínající „skutečný“ předmět k jeho reprezentaci.

Věděli jste?

Řízená hra může vést k lepším výsledkům v oblasti čtenářské a matematické gramotnosti, sociálních dovedností a seberegulace než samotná výuka nebo volná hra.

Vajíčkový twister



10 minut



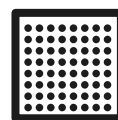
1 dítě



5 kostek s písmeny
„C“, „D“, „E“, „G“, „P“



1 miska



1 podložka

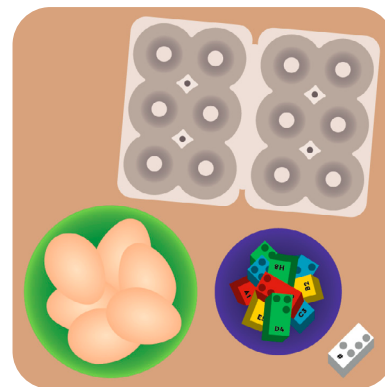


1 plato
od vajec

Pojďme hrát

Vložte kostky do misky. Plato od vajec (velikost 6 - 2 sloupce a 3 řádky), nastavte jej do správné pozice pro čtení.

1. Vyberte jednu kostku a umístěte ji do levého horního rohu podložky.
2. Nahmatejte výstupky na kostce.
3. Vytvořte svými prsty stejný vzor výstupků tak, že umístíte jeden prst na každé odpovídající místo v platu od vajec.
4. Použijte tolik prstů, kolik potřebujete. U některých písmen možná budete muset použít obě ruce.



Doporučení pro pedagogy

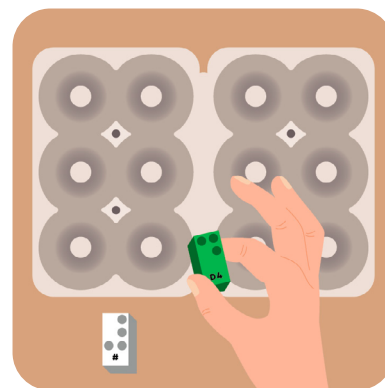
Prozkoumejte všechny body Braillova písma v platu od vajec.

Možné varianty

Vyberte kostky s různým počtem bodů.

Hra s vrstevníky

Jedno dítě má na starosti „bod 1“, „bod 2“ a „bod 3“, druhé dítě „bod 4“, „bod 5“ a „bod 6“.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

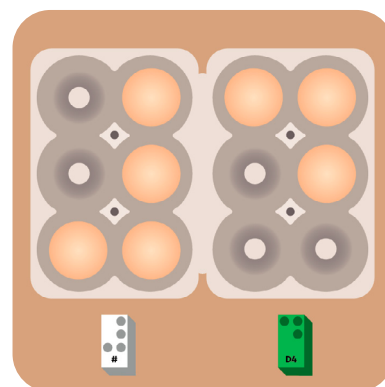
KOGNITIVNÍ - Sestavit sadu identickou se vzorem.

Spojit čísla 1 až 6 s pozicemi bodů Braillova písma:

- Určit prostorovou polohu bodů ve znaku.
- Určit číslo bodu v konkrétním znaku.

FYZICKÉ - Rozvoj jemné motoriky: použití jednoho prstu.

TVOŘIVOST - Zapojit se do volného i řízeného zkoumání různých nástrojů a různých metod.



Věděli jste?

Plato na vejce je vynikající pomůcka: je to vlastně velká braillovská buňka! Děti se naučí 6 pozic i znaky Braillova písma. Díky řešení složitějších úkolů a vymýšlení strategie děti rozvíjí soustředění i flexibilní myšlení.

Braillovo písmo na těle



20 minut



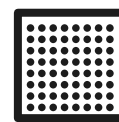
1 dítě



4 kostky s písmeny
„A“, „B“, „C“, „K“



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

Kostky vložte do misky.

Představte si jednotlivé body Braillova písma na svém těle:

bod 1 = pravé rameno

bod 2 = pravý bok

bod 3 = pravé koleno

bod 4 = levé rameno

bod 5 = levý bok

bod 6 = levé koleno

1. Z misky vyberte kostku a umístěte ji na podložku.

2. Nahmatejte výstupky na kostce.

3. Ukažte na svém těle všechny výstupky, které jste na kostce našli.

Pokud si například vyberete písmeno „C“, ukažte pravé rameno (bod 1) a levé rameno (bod 4).

Doporučení pro pedagogy

Proveďte několik předběžných cvičení:

- Ukaž mi na sobě bod 2, bod 4, bod 1 a 2, ...
- Který bod Braillova písma je tvé levé koleno?

Lehněte si na zem a představte si, že tělo je jako kostka LEGO Braille brick na podložce.

Navrhněte dítěti, aby si kostku položilo na vlastní hrudník a nahmatalo na ní jednotlivé výstupky, a teprve poté mu ukažte jednotlivé části odpovídající bodům na vlastním těle.

Možné varianty

Vyzkoušejte tuto aktivitu s panenkou, hmatovou kresbou, s jiným dítětem, ...

Vyzkoušejte tuto aktivitu s dalšími písmeny.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Dodržovat jednoduché pokyny a pravidla ze strany dospělých.

KOGNITIVNÍ - Spojovat body 1 až 6 s pozicí braillových bodů.

FYZICKÉ - Rozvíjet motorické dovednosti a budovat řeč těla.

SOCIÁLNÍ - Dodržovat zdvořilé chování.

TVOŘIVOST - Popisovat, co jsme vytvořili.

Věděli jste?

,Používání vlastního těla při učení pomáhá lépe upevňovat pojmy - zejména ty, které se týkají prostoru.

Tělesné dovednosti znamenají fyzickou aktivitu, vědomý pohyb prostřednictvím nácviku smyslově - pohybových dovedností, rozvoj prostorového vnímání a péči o zdravé tělo.

Staň se kuchařem



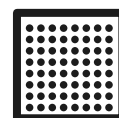
10 minut



1 dítě



**všechny kostky
s písmeny**



2 podložky

Pojďme hrát

Připravte si jednu podložku s kostkami podle abecedy, aby se lépe hledaly kostky s písmeny. Každá kostka představuje jednu ingredienci.

1. Představ si sendvič, který bys chtěla jíst.
2. Na podložce s písmeny si najdi kostky s prvními písmeny tvých ingrediencí.
3. Na své podložce si sestav sendvič.

Doporučení pro pedagogy

Navrhněte „Představte si, že si objednáváte svůj oblíbený sendvič v legrační restauraci“.

Zeptejte se: „Jak jste si sendvič poskládali? Na hromádku? Rovnou na základní desce?“.

Nabídněte nápady na další sendviče: „Č“ jako čokoláda, „M“ jako marshmallow“.

Možné varianty

Využijte jiná písmena k vytvoření příběhu: J jezero, S stromy, D dům...

Určete, že cihly jsou potraviny v supermarketu nebo oblečení v komodě.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

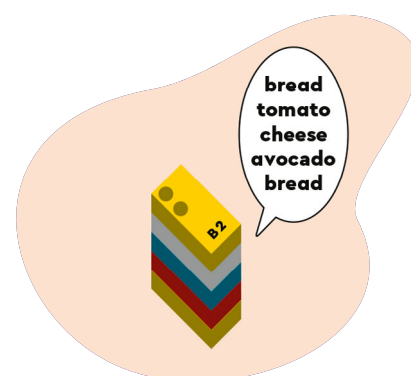
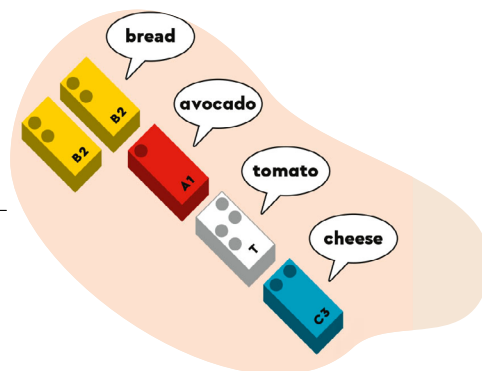
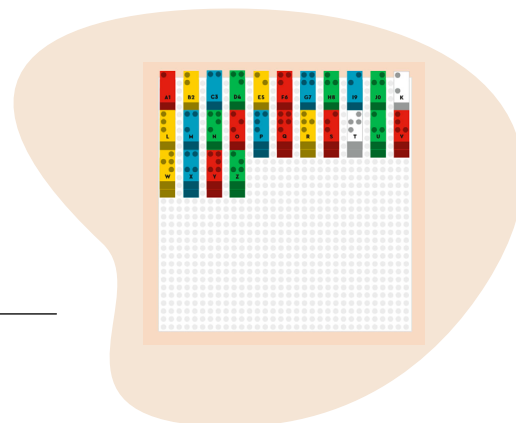
EMOČNÍ - Diskutování o tom, co máme a nemáme rádi.

KOGNITIVNÍ - Vyprávění, vyjádření, analýza: vysvětlení, jak se chovat v reálné situaci: uvedením několika klíčových slov popisujících činnost.

FYZICKÉ - Učení se předem plánovat akce.

SOCIÁLNÍ - Zapojení do hry, herních aktivit, slovní hry s vrstevníky.

TVOŘIVOST - Převyprávění nebo vymýšlení jednoduchých příběhů.



Věděli jste?

Děti se učí lépe, když se aktivně zapojují, a ne pasivně, když jsou pro ně činnosti smysluplné a když se učí společně s ostatními.

Při hře v imaginárním obchodě děti využívají matematické schopnosti a řečové dovednosti.

Hod'a najdi číslo



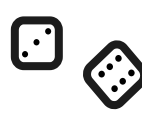
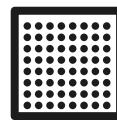
15 minut



2 děti

kostka
s číselným znakem

2 misky

12 kostek s čísly
(2x "1", 2x "2"...)Hrací
kostka

1 podložka

Pojďme hrát

Hledání, určování a sbírání konkrétních číselných kostek na podložce při hře s vrstevníky.

Umístěte všechny kostky s čísly kamkoli na podložku v různých polohách (svisle, vodorovně).

Hráč 1

1. Hod' kostkou, přečti číslo.
2. Najdi na podložce všechny kostky s daným číslem.
3. Dej je do misky.

Hráč 2

4. Postupuj stejně a dále se střídejte, dokud na podložce nezůstane žádná kostka.

Vyhrává hráč s větším počtem kostek

Doporučení pro pedagogy

Vysvětlete „Kostka s číselným znakem umístěná v levém horním rohu podložky znamená, že všechny kostky jsou čísla.“

Navrhnete: „Dokážete si představit matematický příklad podle stejných pravidel?“

Možné varianty

Používejte dvě kostky a využijte čísla až do 12.

Umístěte různý počet stejných kostek.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Sdílení pravidel, rolí a zodpovědnosti.

KOGNITIVNÍ - Upevnění znalostí o malých číslech: Přiřazení psaného čísla, uspořádání kostek, ukazování na prstech, kartičky s body, které odpovídají počítanému množství (do 10).

FYZICKÉ - Objevování „prostorové uspořádání stránky“:
Využívání záchytných bodů na podložce.

SOCIÁLNÍ - Spolupráce s ostatními žáky v rolích vedoucích i vedlejších.

TVOŘIVOST - Samostatné aktivity po určitou dobu.

Věděli jste?

„Hra je člověku vlastní od narození. Je zdrojem poznání, vztahů, interakcí a učení. Právě ze hry si každé dítě utváří svou individualitu a roli ve společnosti.“ Jennifer Vega

Osvobod' zvířata



10 minut



1 dítě



**5 kostek s písmeny
"R", "S", "K", "P", "H", "Č"**



2 misky

Pojďme hrát

Každá kostka představuje jedno zvíře. R = ryba, S = sýkorka, K = kos, P = papoušek, H = holub, Č = čáp.

1. Vyber si kostku z misky.
2. Pokud jsi našel rybu, rychle jí dej do vody.
3. Pokud jsi našel ptáčka, pomoz mu uletět.
4. Pokračuj, dokud neosvobodíš všechna zvířata.

Doporučení pro pedagogy

Zeptejte se: „Řekni mi, jak se ptáci mohou pohybovat?“, „Kde žije ryba?“.

Navrhnete: „Vymyslete příběh o těchto zvířatech, proč jsou spolu?“.

Zeptejte se: „Jaká je tvoje strategie, abys zvířata co nejrychleji osvobodil?“.

Možné varianty

Změňte počet cihel a rozmanitost písmen.

Měňte kategorie slov: zvířata, ovoce, zelenina...

Přidejte časovač.

Udělejte z toho společnou aktivitu.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

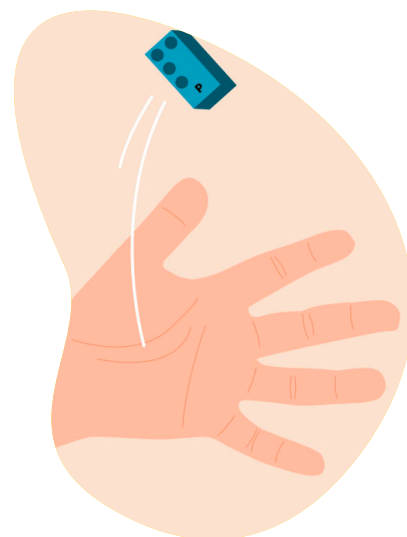
EMOČNÍ - Ovládání motorických dovedností a emočního nasazení pro úspěšné zvládnutí jednoduchých úkonů.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznání znaků Braillova písma.

FYZICKÉ - Zkoumání a rozlišování za účelem získání informací o hmatových vlastnostech předmětu.

SOCIÁLNÍ - Spolupráce a sdílení: organizace práce ve skupině za účelem vypracování společného úkolu/společné práce.

TVOŘIVOST - Uspořádání předmětů při hře: vytváření a zapojení do kreativní dramatiky a činností.



Věděli jste?

Klíčem k výuce je aktivní zapojení žáků. Pedagogové mohou sdílet své myšlenky a rozhodnutí, vést objevné diskuse, v nichž děti sdílejí a zdůvodňují své nápady, nebo podporovat aktivní účast prostřednictvím zpětné vazby.

Ohrada pro býka



15 minut



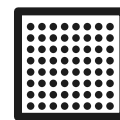
2 děti



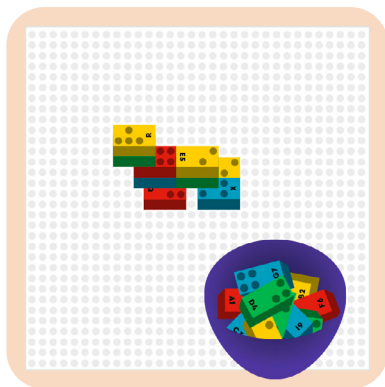
všechny
kostky



1 miska



2 podložky



Pojďme hrát

Vyjměte všechny kostky s čísly a vložte je do misky, ostatní si nechte v krabici.

Oba hráči

1. Z krabice vyndejte 10 kostek, abyste postavili býka uprostřed podložky.

Oba hráči se střídají

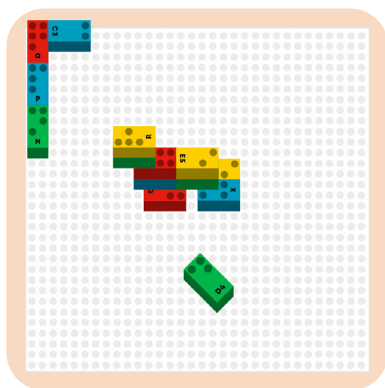
2. Z misky vyndejte číslo a přečtěte ho.

3. Z krabice si vezměte stejný počet kostek jako je dané číslo.

4. Po obvodu podložky začněte stavět ohradu, protože býk potřebuje hodně prostoru.

5. Pokud dokončíte plot jako první, vyhráváte!

Dávejte pozor: plot musíte dokončit s přesným počtem kostek, které jsou nutné k dokonalému obehnání býka. Pokud je počet, který vyberete z misky, příliš velký, nemůžete plot postavit a musíte svůj tah vynechat.



Doporučení pro pedagogy

Zeptejte se: "Okolo čeho/koho můžeme ještě stavět ohradu?"

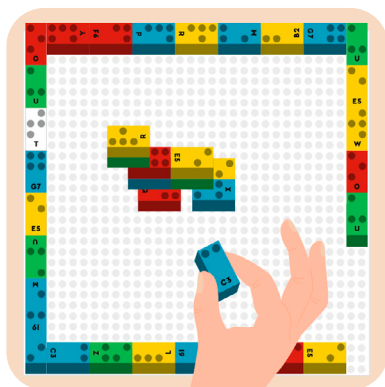
Podporujte rozvoj osobních strategií a hledání různých řešení.

Možné varianty

Navrhněte různé typy konstrukcí: dvoupatrová zeď, obdélník 5 x 4, čtverec...

Změňte velikost podložky.

Do misky dejte pouze malá čísla.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Uznání vlastní hodnoty.

KOGNITIVNÍ - Interpretace úspěchu/neúspěchu vysvětlením příčin nebo důsledků činnosti, použití určitého nástroje.

FYZICKÉ - Zapojení se do činnosti v průběhu času a zkoumání různých možností pomocí předmětů, s nimiž se dá manipulovat.

SOCIÁLNÍ - Předvídání možných problémů, stanovení kroků k jejich řešení včetně alternativních řešení.

TVOŘIVOST - Využívání vhodných her/materiálů ve volném čase.

Věděli jste?

Dospělí mají důležitou roli při pomoci malým dětem při hře, včetně seznámení s pravidly a postupem střídání.

Uhodni první písmeno



20 minut



2 děti



**2 stejné sady 10 kostek
s různými písmeny**



2 misky

Pojďme hrát

Každý hráč má svoji misku se sadou písmen.

Hráč 1

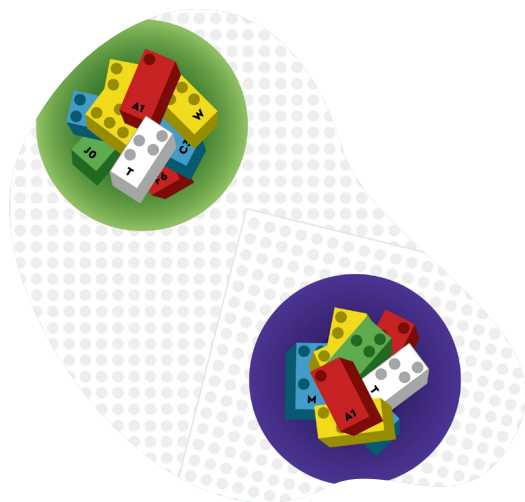
1. Vyberte si písmeno.
2. Přečtěte písmeno potichu.
3. Vymyslete slovo začínající na toto písmeno.
4. Řekněte slovo nahlas.

Hráč 2

5. Uhádněte písmeno.
6. Najděte ho v misce.

Oba hráči

7. Porovnejte své kostky s písmenem a zjistěte, zda jsou stejné. Pokud se liší, zjistěte, jaké by mělo být písmeno (dítě může mít správný zvuk, ale špatnou kostku), a najděte ho.



Doporučení pro pedagogy

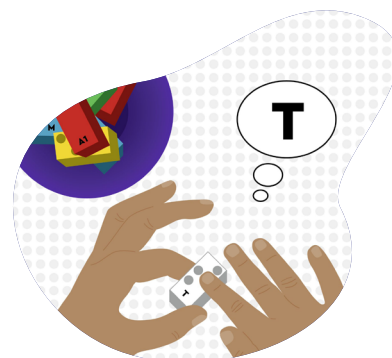
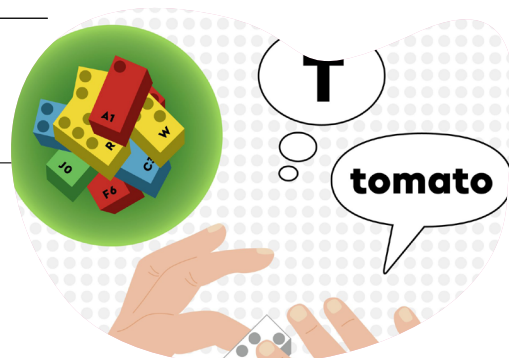
Zeptejte se: „Jak moc jsi si jistý, že máš pravdu?“

Možné varianty

Vybírejte písmena, která se snadněji čtou hmatem nebo která jste se již dříve naučili.

Zvyšte nebo snižte počet písmen.

Vyzvěte dítě, aby si vybralo 2 písmena a vytvořilo slova, která tato písmena obsahují.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Podporovat propojení přečteného s vlastními zkušenostmi.

KOGNITIVNÍ - Objevit funkci psaného slova a požádat o opravu.
Rozpoznat znaky Braillova písma.

SOCIÁLNÍ - Plánovat a provádět rutinní i nerutinní činnosti vyžadující více kroků.

Věděli jste?

Děti mají tendenci diskutovat o podrobnostech během těchto aktivit s vrstevníky a vykazují vyšší úroveň seberegulace během činností a her v malých skupinách.

Vyber číslo



20 minut



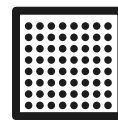
2 děti



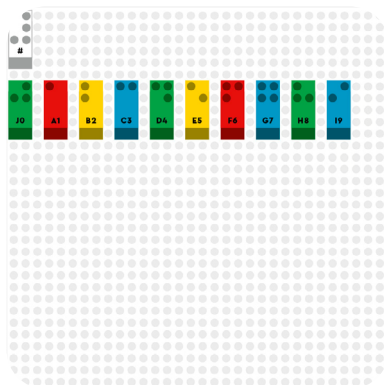
**10 kostek
s čísly "0" až "9"**



**1 kostka
s číselným znakem**



1 podložka



Pojďme hrát

Umístěte kostku s číselným znakem do levého horního rohu podložky - díky tomu bude zřejmé, že kostky ukazují čísla. Kostky od „0“ do „9“ zarovnejte na podložce vodorovně.

Hráč 1

1. Představte si v hlavě číslo od 0 do 9.
2. Zatleskejte tento počet rukama.

Hráč 2

3. Počítejte tleskání.
4. Najděte kostku odpovídající počtu tlesknutí.

Oba hráči

5. Diskutujte o odpovědi.



Doporučení pro pedagogy

Zeptejte se: „Jak poznáte kostky ukazující čísla? Jak poznáte, že to nejsou písmena?“

Ponechte dostatek času na zkoumání kostek.

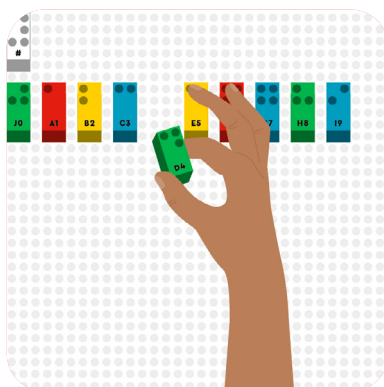
Možné varianty

Změňte počet kostek.

Odstraňujte průběžně kostky, které byly během hry odhaleny

Umístěte kostky náhodně na základní desku (jinak, než od 0 do 9).

Hrajte ve stylu hry „Kuba řekl“: pokud hráč 1 před tlesknutím řekne „Kuba řekl“, musí hráč 2 najít správnou kostku, pokud hráč 1 neřekne „Kuba řekl“, hráč 2 nedělá nic.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

KOGNITIVNÍ - Pojmenovat, číst, psát a znázorňovat čísla.
Rozpoznat znaky Braillova písma: číslice 0-9.

SOCIÁLNÍ - Klást relevantní otázky k rozšíření porozumění a znalostí.

FYZICKÉ - Určit prostorové vztahy.

Věděli jste?

Matematické dovednosti nejsou jen o číslech: závisí také na seberegulaci, exekutivních funkcích a prostorových dovednostech.

Dominový kříž



20 minut



2 děti



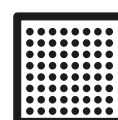
**4x číslo 1, 2, 3, 4,
1x číslo 5**



1 miska



**1 kostka s
číselným znakem**



1 podložka

Pojďme hrát

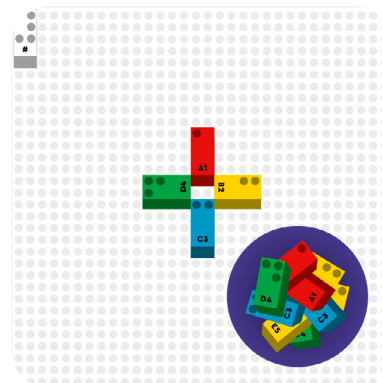
V levém horním rohu podložky je umístěn číselný znak, který označuje, že kostky představují čísla. Umístěte 4 kostky očíslované od „1“ do „4“ do kříže na podložku. Ostatních 13 kostek je v misce.

Hráč 1 a Hráč 2

1. Vezměte si z misky 6 kostek.
2. Umístěte kostky na podložku a střídejte se přitom.
3. Umisťujte vedle sebe pouze stejné kostky.
4. Pokud nemůžete hrát žádnou kostku, odevzdejte ji.

Vítěz - ten, komu jako prvnímu dojdou kostky.

Remíza - když je kostka číslo 5 jedinou zbývajícím kostkou v misce.



Doporučení pro pedagogy

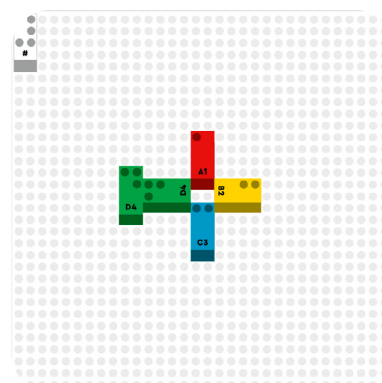
Připomeňte zrakově postiženým hráčům, že ostatní vidící hráči mohou vidět jejich kostky, pokud nejsou schované.

Možné varianty

Změňte použitá čísla, např. 1, 3, 5, 7 místo 1, 2, 3, 4.

Vytvořte 2 křížky s 8 různými čísly.

Když se hráčům nepodaří přiřadit žádnou kostku, vezmou si z misky kostku navíc.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

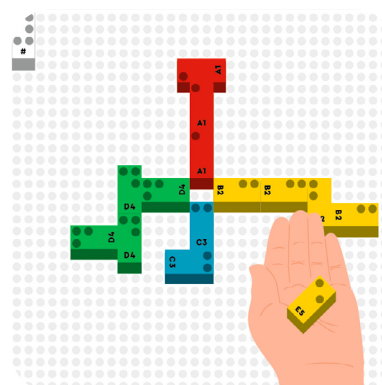
EMOČNÍ - Znat účel činnosti.

KOGNITIVNÍ - Pojmenovat, číst, psát a znázorňovat čísla.

FYZICKÉ - Učit se prostřednictvím činnosti, pozorování, analýzy vlastní a pozorované činnosti: učit se předem plánovat činnosti.

SOCIÁLNÍ - Žádat a přijímat pomoc od ostatních, využívat vrstevníky jako zdroj informací.

TVOŘIVOST - Věnovat se samostatným herním činnostem po dobu přiměřenou schopnostem.



Věděli jste?

Hravé momenty přirozeně využívají vlastnosti, které podporují učení dětí: aktivitu a myšlení, hledání smyslu a radosti z prožitku, zkoušení nápadů a interakci s ostatními.

Zapamatuj si písmena



20 minut



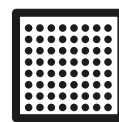
2 děti



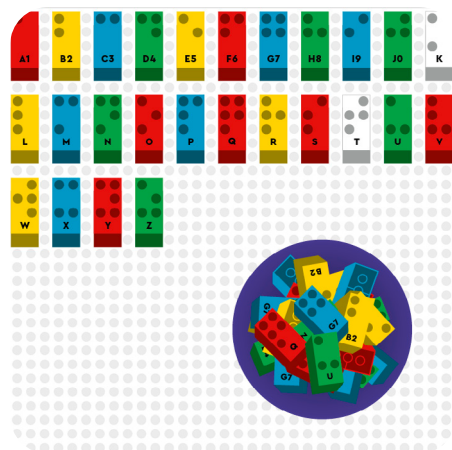
2 sady kostek s výběr
od "A" do "Z"



1 miska



2 podložky



Pojďme hrát

Uspořádejte sadu písmen v abecedním pořadí na jednu z podložek.
Zbytek kostek umístěte do misky.

Hráč 1

1. Uspořádejte sadu písmen v abecedním pořadí
na jednu z podložek.

Hráč 2

2. Přečtěte si 4 písmena.

3. Zapamatujte si co nejvíce z těchto písmen
a vraťte podložku hráči 1.

4. Na druhé podložce vezměte písmena, která si pamatujete
a umístěte je na podložku dole.

Oba hráči

5. Diskutujte o odpovědi.

Doporučení pro pedagogy

Zeptejte se: "Porovnejte svoji strategii pro zapamatování a nalezení kostek
s druhým hráčem".

Zeptejte se: „Jak můžeme tuto aktivitu usnadnit/ztížit/upravit pro více hráčů?“.

Možné varianty

Začněte s menším počtem kostek abecedy, např. od „A“ po „J“.

Změňte počet písmen, která si máte zapamatovat.

Přidejte časovač: více nebo méně času
na přečtení/nalezení správných písmen.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Určit důsledky chování v sociálních interakcích.

KOGNITIVNÍ - Prozkoumat stránku v Braillově písmu prostřednictvím hmatu:
hledat oběma rukama na stránce s logickou hmatovou
strategií - shora dolů a ze strany na stranu.

FYZICKÉ - Objevovat „prostorové uspořádání stránky“.
- Vyhledávat předměty; třídit nebo kategorizovat podle umístění,
funkce, atributu.

SOCIÁLNÍ - Spolupracovat s cílem usnadnit individuální učení.

Věděli jste?

Zapojení žáci projevují motivaci a odhodlání k učení a často překračují stanovené cíle a očekávání.

Iterativní: když mají děti možnost opakovaně zkoumat nové pojmy, učí se procesem pokusů a omylů.

Nakupování



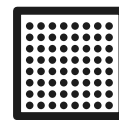
10 minut



2 děti



všechny kostky
s písmeny



2 podložka

Pojďme hrát

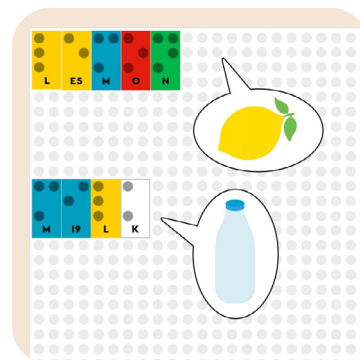
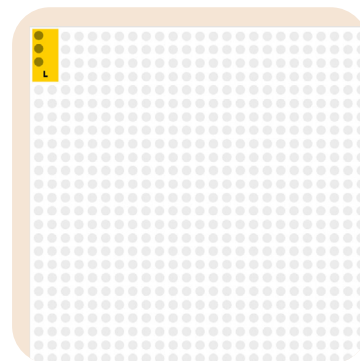
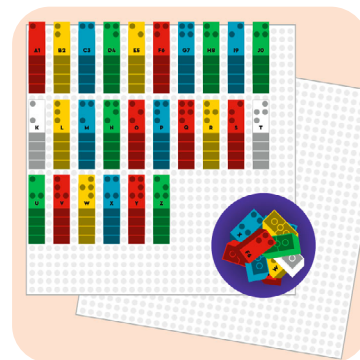
Rozšiřování slovní zásoby a uspořádání písmen pro tvorbu a psaní slov.
Rozvoj a podpora dovednosti zapamatování.
Připravte si jednu z podložek s písmeny podle abecedy
pro usnadnění psaní slov.

Hráč 1

1. Vyber si písmeno.
2. Umísti ho k levému hornímu rohu společné podložky.
3. Vymysli něco, co se dá koupit na trhu a začíná na toto písmeno. Najdi potřebná písmena a doplň zbytek slova.
4. Řekni celou větu:
„Šel jsem na trh a koupil jsem ... (řekněte slovo).“

Hráč 2

5. Opakuj kroky 1 až 3.
6. Řekni celou větu: „Šel jsem na trh a koupil jsem ...
(zopakujte dříve jmenované věci z trhu a přidejte svůj nový kousek)“



Doporučení pro pedagogy

Doporučte: „Jak si můžeš zapamatovat všechna slova bez čtení?“

Navrhnete „Vyprávějte příběh s použitím všech nových slov“.

Podpořte spolupráci mezi hráči.

Možné varianty

Navrhnete konkrétní téma pro nová slova (ovoce, školní předměty, kuchyňské předměty).

Všechna slova musí začínat stejným písmenem.

Neskládejte celá slova na podložku.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Rozvíjení slovní zásoby a porozumění při čtení.

KOGNITIVNÍ - Zapojení do psaní určitých slov.

FYZICKÉ - Zlepšování dovedností v oblasti porozumění poslechu:
porozumění daným slovům.

SOCIÁLNÍ - Vyjadřování a zdůvodňování odpovědí, argumentů a názorů.

TVOŘIVOST - Psaní jako volnočasová aktivita.

Věděli jste?

Přestože je gramotnost vážná věc,
lze se jí učit hravou formou.

Pokud jsou pojmy pro malé děti
nové nebo velmi složité, je pro jejich
učení obzvláště důležité kvalitní
zadávání pokynů.

Jaké je to zvíře?



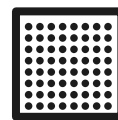
20 minut



2 děti



všechna písmena



1 podložka

Pojďme hrát

Umístěte krabici s písmeny a podložku doprostřed mezi děti.

Hráč 1

1. Vyber si jakoukoliv kostku.
2. Vymysli zvíře, které začíná na dané písmeno.
3. Charakterizuj své zvíře pomocí pohybu a zvuku.

Hráč 2

4. Hádá, jaké je to zvíře.

Oba hráči

5. Spolupracujte a v krabici najděte kostky, abyste mohli napsat slovo (zvíře) na podložku.

Doporučení pro pedagogy

Navrhnete: „Představte si, že jste v ZOO nebo v džungli. Co slyšíte?“

Možné varianty

Najděte slova v jiném tématu (zeměpis, dějepis, fyzika...), místo zvířat.

Pro snadnější hledání uspořádejte písmena v abecedním pořadí na jiné podložce.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Dodržování jednoduchých pokynů a pravidel ze strany dospělých.

KOGNITIVNÍ - Poznávání významu psaného slova:
zapojení se do psaní určitých slov.

FYZICKÉ - Věnování se samostatným herním aktivitám po určitou dobu.

TVOŘIVOST - Používání mluveného jazyka k rozvoji porozumění prostřednictvím domýšlení, vytváření domněnek, představ a zkoumání myšlenek.

Věděli jste?

Děti mají tendenci diskutovat o podrobnostech během herních stavebních aktivit s vrstevníky a vykazují vyšší úroveň seberegulace během aktivit a her v malých skupinách.

Skryté slovo



20 minut



2 děti



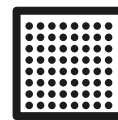
kostky
s písmeny



2 misky



klasické LEGO
kostky



1 podložka

Pojďme hrát

Do jedné misky dejte kostky s písmeny, do druhé klasické kostky.

Hráč 1

1. Vymysli si slovo ze tří nebo čtyř písmen.
2. Najdi kostky s písmeny, které budeš potřebovat.
3. Schovej kostky pro dané slovo tak, že postavíš stavbu z klasických kostek LEGO a kostek s písmeny.

Hráč 2

4. Najdi kostky s písmeny ve stavbě.
5. Napiš slovo se všemi nalezenými kostkami.

Oba hráči

6. Diskutujte a porovnávejte vytvořená slova.

Doporučení pro pedagogy

Na další podložce můžete uspořádat písmena v abecedním pořadí, pro snadnější hledání písmen. Toto lze připravit předem nebo jako zahřívací aktivitu pro dítě.

Navrhnete „Představte si příběh, ve kterém je vaše slovo hlavní postavou“.

Možné varianty

Skryjte další slova.

Změňte počet písmen ve slově.

Sestavte z kostek stavbu tak, aby se vztahovala ke skrytému slovu.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

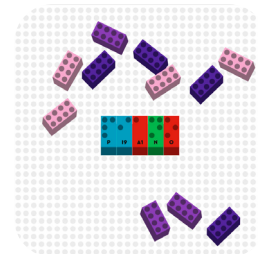
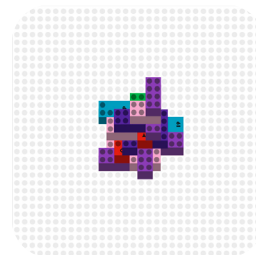
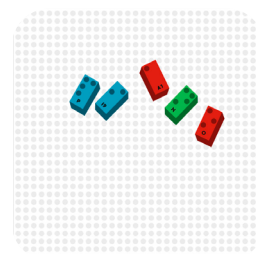
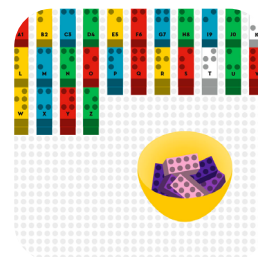
EMOČNÍ - Rozvíjení slovní zásoby a porozumění při čtení: diskuse o významu slov, propojení nových významů s již známými.

KOGNITIVNÍ - Obohacení slovníku, osvojení gramatického a lexikálního pravopisu.

FYZICKÉ - Manipulace, záměrný pohyb s předmětem.

SOCIÁLNÍ - Plánování a provádění rutinních i nerutinních činností vyžadujících více kroků.

TVOŘIVOST - Přizpůsobení práce podle požadavků a zájmu čtenáře.



Věděli jste?

Nejnovější výzkumy ukazují, že zvědavost a pozitivní zážitky souvisejí s učením.



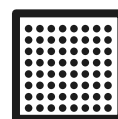
30 minut



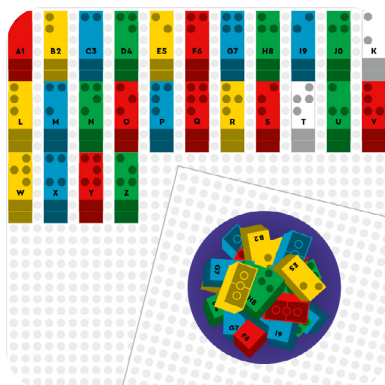
1 dítě



všechny kostky



2 podložky



Pojďme hrát

Uspořádejte několik kusů každého písmene v abecedním pořadí na další podložce pro snadné hledání písmen. Ostatní kostky budou použity pro stavbu.

1. Sestavte 3D výtvar představující ovoce, zvíře, kus nábytku, osobu...
2. Na podložce napište slovo, které tento výtvar pojmenuje.

Doporučení pro pedagogy

Barvy kostek mohou mít význam v mistrovských dílech. Nevidomé děti chápou, že každá cihla má určitou barvu, a mohou je podle toho využít (zelená pro listy, žlutá pro slunce...).

Když dítě cítí obdiv a uznání ke svému výtvaru, podněcuje ho to k novým nápadům a technikám.

Požádejte: „Povězte mi příběh o svém uměleckém díle.“

Zeptejte se: „Proč sis vybral slovo, které jsi napsal?“

Možné varianty

Nejprve napište název a nechte dítě vytvořit mistrovské dílo.

Navrhněte své dílo po vzoru Pabla Picassa.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Rozvíjení zájmu o umění a umělecká díla.

KOGNITIVNÍ - Vysvětlení, jak se chovat v reálné situaci: uvedením několika klíčových slov popisujících činnost.

FYZICKÉ - Zapojení do činnosti v průběhu času a zkoumání různých možností pomocí manipulovaných předmětů: provádění stále složitějších sestav.

SOCIÁLNÍ - Plánování a provádění rutinních nebo nerutinních činností, které vyžadují více kroků.

TVOŘIVOST - Vyjadřování se prostřednictvím ručních prací a uměleckých děl: experimentovat s různými uměleckými médii a vytvářet originální umělecká díla.

Věděli jste?

Děti mají tendenci diskutovat o podrobnostech během herních stavebních aktivit s vrstevníky a vykazují vyšší úroveň seberegulace během aktivit a her v malých skupinách.

Detektiv



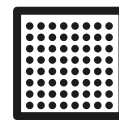
20 minut



2 děti



kostky s písmeny



2 podložky

Pojďme hrát

Umístěte na jednu z podložek kostky podle abecedy, abyste mohli snadno najít kostky s písmeny ve hře.

Hráč 1

1. Napište krátkou větu a udělejte 3 chyby.

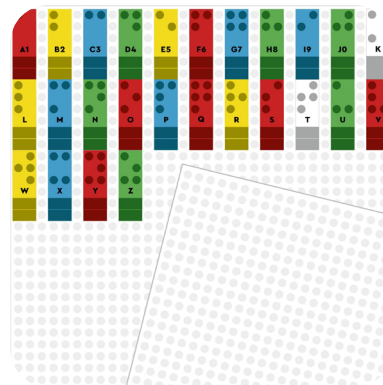
Hráč 2

2. Přečtěte větu.

3. Hledejte chyby a navrhněte úpravu.

Oba hráči

4. Diskutujte o chybách a jejich opravě.



Doporučení pro pedagogy

Navrhněte: „Použijte podložku se základní abecedou k rychlému napsání věty.“

Zeptejte se: „Jaká je vaše strategie čtení slov a opravování chyb?“

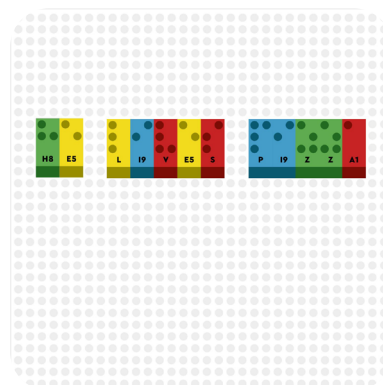
Možné varianty

Změňte počet chyb a délku věty.

Nahraďte věty slovy, která změňte na množné číslo (např. kočka/kočky, myš/myši).

Pracujte s interpunkčními znaménky, velkými písmeny.

Umístěte několik potřebných písmen k opravě do misky.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

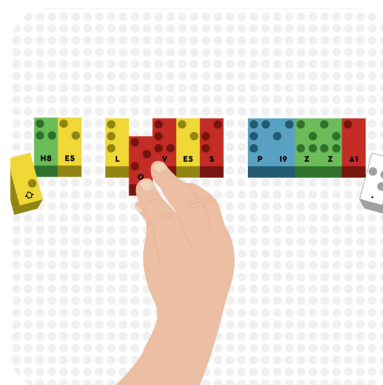
EMOČNÍ - Diskutovat o významu slov, spojovat nové významy s těmi již známými.

KOGNITIVNÍ - Navrhnout opravy, které se blíží psané formě (syntax, slovní zásoba, časová shoda).
- Uplatňovat pravidla pro braillové spojky, interpunkci a matematická znaménka.

FYZICKÉ - Rozvíjet hmatové dovednosti: Udržet stopu podél braillova písma.

SOCIÁLNÍ - Vyjádřit a zdůvodnit odpovědi, argumenty a názory.

TVOŘIVOST - Provádět operace s písmeny a slabikami slov: odstraňovat, přidávat, obracet, vyhledávat, nahrazovat.



Věděli jste?

Gramotnost lze vyučovat zábavnou formou.

Pokud jsou pojmy pro malé děti nové nebo velmi složité, je pro jejich učení obzvláště důležitá kvalitní výuka.

Slova a mezery



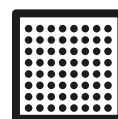
20 minut



2 děti



sada kostek
s písmeny



1 podložka

Pojďme hrát

Hráč 1

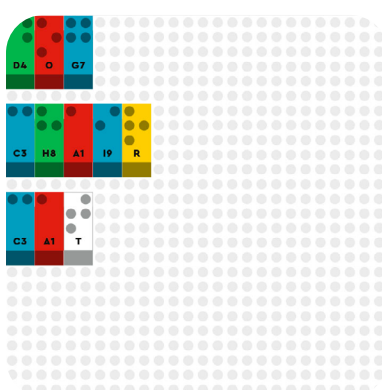
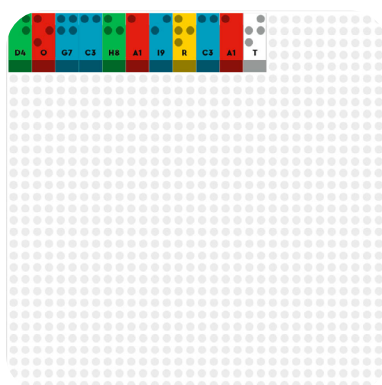
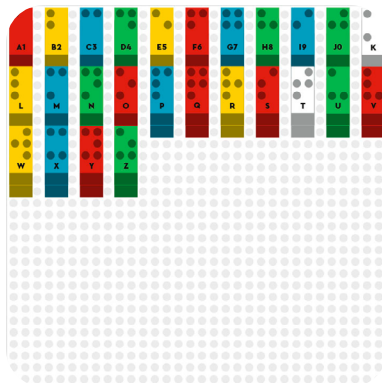
1. Napište řadu několika slov v horní části podložky, aniž byste mezi slovy nechali mezery.

Hráč 2

2. Přechtěte písmena.
3. Určete slova zleva doprava.
4. Odeberte jednotlivá slova a umístěte je do sloupce pod sebe.

Oba hráči

5. Porovnejte správnost a diskutujte o slovech.



Doporučení pro pedagogy

Na další odkládací desce uspořádejte několik písmen v abecedním pořadí, abyste je mohli snadno najít. Tuto aktivitu si můžete připravit předem nebo ji pro dítě použít jako zahřívací aktivitu.

Zeptejte se: „Jaká byla vaše strategie při manipulaci s kostkami, rozlišování slov a jejich přemísťování?“

Možné varianty

Navrhněte povinná písmena, která musí být použita.

Určete, že slova musí být slovesa, podstatná jména, přídavná jména, určitá témata, ...

Změňte délku slov nebo počet řádků.

Dávejte pokyny: Najdi 3. slovo, najdi 2. písmeno 4. slova, ...

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Rozvíjet slovní zásobu a porozumění při čtení.

KOGNITIVNÍ - Rozvíjet porozumění pojmům, např. vynechávání mezer mezi slovy.

FYZICKÉ - Rozvíjet oboustranné používání rukou.

SOCIÁLNÍ - Spolupracovat s ostatními žáky v roli vůdce i následovníka.

TVOŘIVOST - Provádět operace s písmeny a slabikami slov: odstraňování, přidávání, obracení, vyhledávání, nahrazování.

Věděli jste?

Slovní hry jsou příležitostí k procvičení gramotnosti.

Děti se učí více, když se aktivně zapojují do činnosti (na rozdíl od pasivní činnosti), když jsou pro ně činnosti smysluplné a když se učí společně s ostatními.

Přeházená písmena



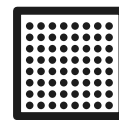
20 minut



2 děti



všechna písmena abecedy



1 podložka

Pojďme hrát

Kostky s písmeny i podložku nechte volně položenou mezi hráči.

Hráč 1

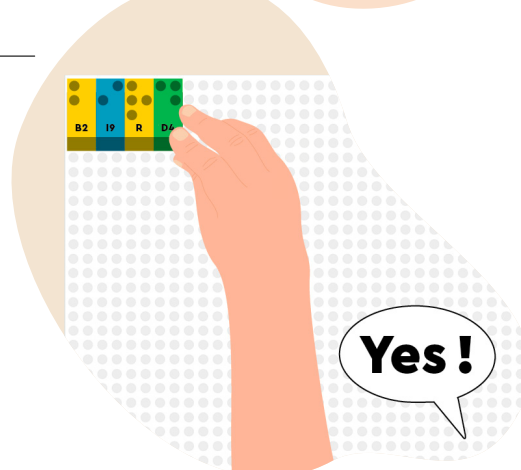
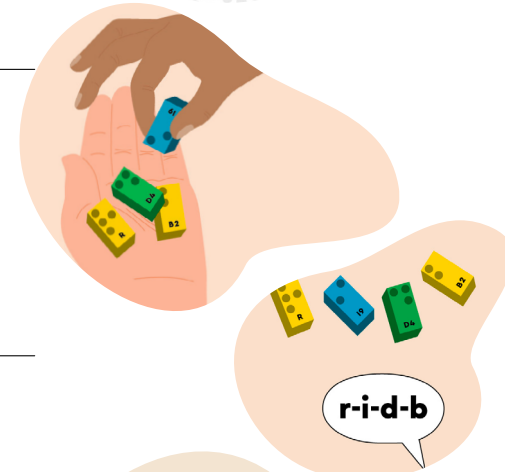
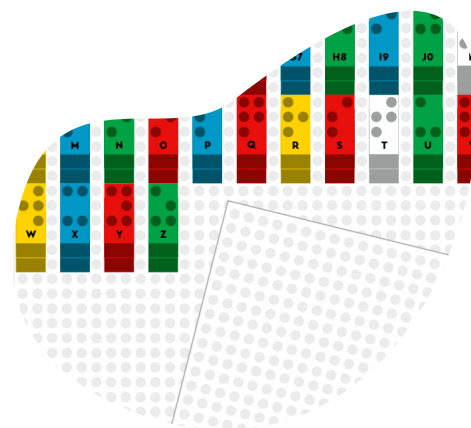
1. Vymyslete si slovo a najděte k němu písmena.
2. Smíchejte písmena v ruce a dejte je druhému hráči.

Hráč 2

3. Přečtěte písmena.
4. Vytvořte slovo s použitím všech těchto písmen.
5. Umístěte slovo na podložku.

Oba hráči

6. Porovnejte svá slova a diskutujte o nich.



Doporučení pro pedagogy

Nápomocné mohou být nápovědy ke slovu: definice, umístění písmen,...

Zeptejte se: „Představte si příběh o svém slově. Vymyslete další slova pro svůj příběh.“

Další písmena mohou být předem uspořádána v abecedním pořadí na další základní desce. To může být zahřívací aktivita!

Možné varianty

Určete určitý počet nebo povinná písmena, která se mají použít.

Změnit počet hráčů.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Vyžádat si informace/pomoc od vhodných osob v různých prostředích.

KOGNITIVNÍ - Vyhledávat slovo v Braillově písmu.

SOCIÁLNÍ - Diskutovat, hrát role, improvizovat a debatovat: postupně používat vhodnou slovní zásobu a/nebo hodnocení k popisu situace, používat argumenty.

TVOŘIVOST - Provádět operace s písmeny a slabikami slov: odstraňte, přidejte, obraťte, najděte, nahraďte.

Věděli jste?

Děti se učí lépe, když se aktivně zapojují, když jsou pro ně činnosti smysluplné a když se učí společně s ostatními.

Hry se slovy



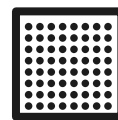
20 minut



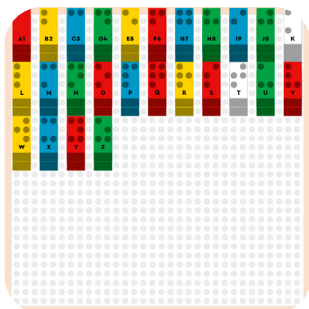
2 děti



všechny kostky
s písmeny



1 podložka



Pojďme hrát

Umísťujte písmena, jedno po druhém, a vytvářejte nová slova.

Hráč 1

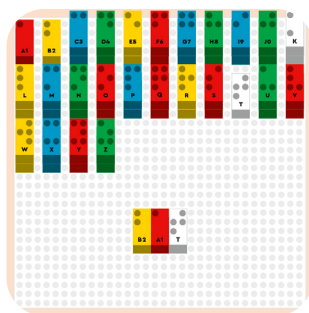
1. Vymyslete slovo na 3 písmena, najděte tato písmena a umístěte je na podložku.

Hráč 2

2. Změňte první slovo odstraněním a nahrazením kostky novým písmenem, nebo přidáním další kostky.

Oba hráči

5. Pokračujte takto tak dlouho, dokud již nebude možné vytvořit další slova.



Doporučení pro pedagogy

Další písmena lze předem uspořádat v abecedním pořadí na druhé podložce. Může se jednat o zahřívací aktivitu!

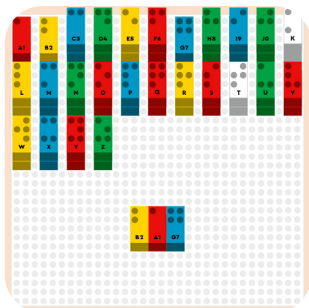
Podpořte spolupráci a pomoc mezi hráči.

Možné varianty

Začněte aktivitu zadáním konkrétního slova.

Změňte počet písmen ve výchozím slově.

Odstraňte, nahraďte nebo přidejte více než jedno písmeno.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

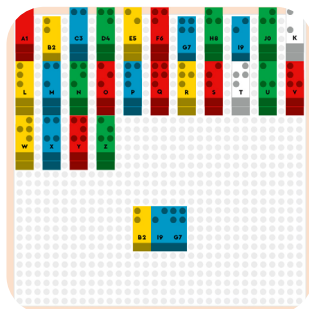
EMOČNÍ - Rozvíjet slovní zásobu a porozumění při čtení: diskutovat o významech slov, spojovat nové významy s již známými slovy.

KOGNITIVNÍ - Objevit funkci psaného slova: podílet se na psaní určitých slov.

FYZICKÉ - Rozvíjet hmatové dovednosti: vyhledat, přečíst a určit počet slov nebo písmen na řádku.

SOCIÁLNÍ - Předvídat možné problémy, určit kroky k jejich řešení včetně alternativních řešení.

TVOŘIVOST - Provádět operace s písmeny a slabikami slov: odstraňovat, přidávat, obracet, vyhledávat, nahrazovat.



Věděli jste?

Nechat děti jednat a podporovat je při aktivitě je pro ně podnětnější, než je řídit. Vnímejte je jako samostatné a poskytněte jim příležitost k rozvoji jejich myšlení a jednání.

Dejte čísla tam, kam patří

BRAILLOVO PÍSMO
rozvoj matematické gramotnosti



10 minut



2 děti



**LEGO
kostky**



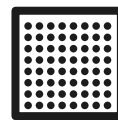
**kostky
s čísly**



**kostky J, D, S
a číselné znaky**



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

Určování číslic v řadě čísel. Řazení číslic do správných sloupců na podložce. Využijte klasické kostky pro rozdělení podložky do tří sloupců – J jednotky, D desítky, S stovky. Dejte všechny kostky s čísly do misky.

Hráč 1

1. Sestav si trojmístné číslo na podložce. Neříkej ho!
2. Dej nápořku: Počet desítek je ..., počet stovek je ... a počet jednotek je

Hráč 2

3. Umísti jednotlivé kostky na správné místo na podložce.
4. Přečti trojmístné číslo.
5. Porovnej si číslo s prvním hráčem.

Doporučení pro pedagogy

Vysvětlete „Kostka s číselným znakem umístěná v levém horním rohu podložky znamená, že všechny kostky jsou čísla.“

Vysvětlete číselné hodnoty jednotlivých sloupců, tj. levý sloupec se rovná stovkám...

Zeptejte se: „Jak můžete tuto aktivitu udělat, aniž byste museli naznačit sloupce na podložce?“

Možné varianty

Zvyšte počet sloupců a pracujte s miliony, tisíci...

Stejnou aktivitu použijte k provedení matematických operací s tří – až šestimístnými čísly.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

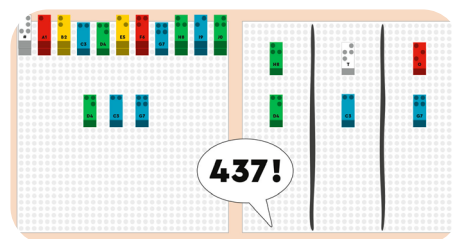
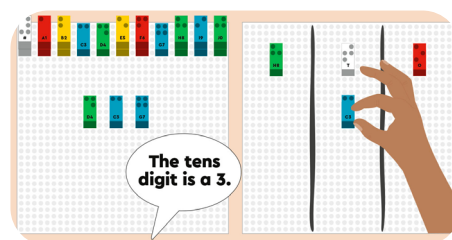
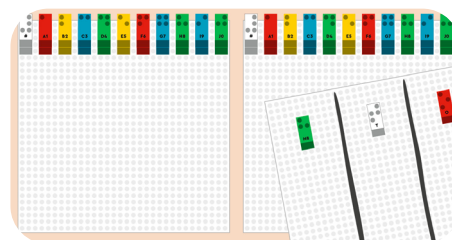
EMOČNÍ - Slovní vyjádření postupů při výměně mezi partnery.

KOGNITIVNÍ - Rozpoznání umístění každé číslice v trojčíslném čísle (stovky, desítky a jednotky).

FYZICKÉ - Uspořádání: najít předměty na jejich obvyklém místě; vrátit je na obvyklé místo; roztřídit nebo zařadit podle umístění, funkce, vlastnosti; shromažďování materiálu pro úkol.

SOCIÁLNÍ - Vyjádření a zdůvodnění odpovědí, argumentů a názorů: Kladení vhodných otázek k rozšíření porozumění a znalostí.

TVOŘIVOST - Slovní vyjádření postupů při výměně mezi partnery.



Věděli jste?

Fyzická hra je spojena s prostorovými dovednostmi a matematikou.

Cíle Udržitelného rozvoje při OSN (SDGs) odrážejí rostoucí shodu mezi odborníky na vzdělávání v tom, že je třeba, aby vzdělávání bylo vysoce kvalitní a podporovalo komplexní rozvoj žáků.



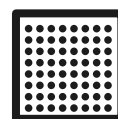
20 minut



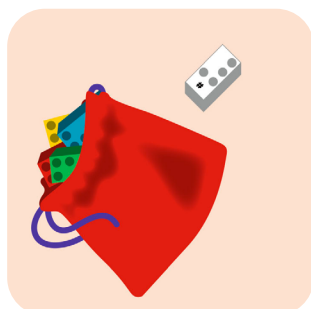
2 děti



12 kostek



1 podložka

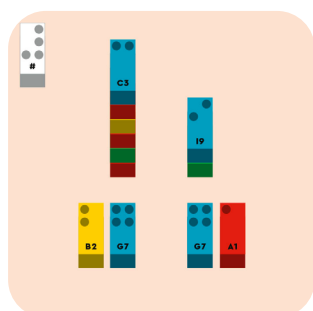
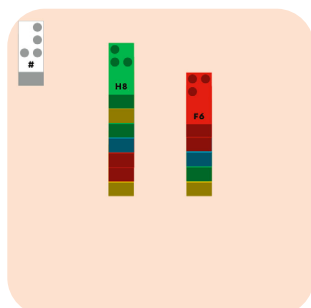
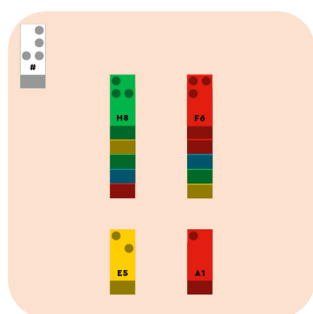


Pojďme hrát

Umístěte kostku s číselným znakem do levého horního rohu podložky. Každému hráči dejte 6 náhodně vybraných kostek.

Oba hráči

1. Postavte věž z kostek na podložce.
2. Sundejte horní kostku a položte ji na podložku.
3. Přečtěte a porovnejte svá čísla.
4. Ten, kdo má vyšší číslo, si vezme obě kostky a přidá je dospod své věže.
5. Pokud jsou vaše kostky stejné, vezměte si následující kostku a čísla opět porovnejte.
6. Kdo vyhraje, vezme si všechny čtyři kostky.
7. Opakujte aktivitu, dokud jeden hráč nemá všechny kostky.



Doporučení pro pedagogy

Vysvětlete „Kostka s číselným znakem umístěná v levém horním rohu podložky znamená, že všechny kostky jsou čísla.“

Zeptejte se: „Jak poznáte, že je číslo vyšší než jiné?“

Možné varianty

Změňte pravidla: vyhrává nižší číslo, vyhrává sudé číslo...

Tuto aktivitu můžete využít k výuce násobení: je třeba vynásobit 2 kostky. Vyhrává ten, kdo rychleji uvede správnou odpověď.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Dodržování pravidel slušného chování: používání běžné zásady slušného chování, rozpoznávání společensky přijatelného a nepřijatelného chování..

KOGNITIVNÍ - Sestavování čísel pro vyjádření množství.

SOCIÁLNÍ - Spolupráce a sdílení: pro podporu individuálního učení.

TVOŘIVOST - Vymýšlení různých aktivit, které je možno dělat samostatně nebo s ostatními.

Věděli jste?

Aktivity jsou interaktivní, pokud žáci pracují společně ve skupinách a používají strategie, které byly navrženy tak, aby maximalizovaly přínos kooperativního učení. Tyto příležitosti mohou odbourávat bariéry mezi jednotlivci a skupinou a podporovat mezilidské, komunikační a sociální dovednosti žáků.

Tref se do čísla



10 minut



2 děti



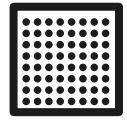
**20 kostek
s čísly 0–9**



**kostka
s číselným znakem**



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

Povzbudíte a podpoříte zkoumání podložky a určování číselných kostek při vytváření a řešení jednoduchých matematických rovnic. Kostky s čísly umístíte kamkoliv na podložce v různých pozicích (horizontálně, vertikálně).

Hráč 1

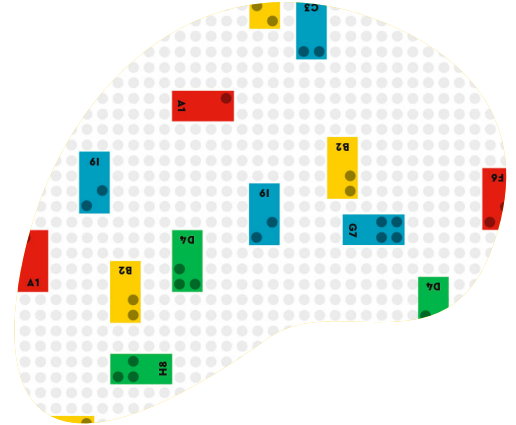
1. Řekni číslo mezi 10 a 30 – to je číslo, do kterého se musíme trefit.

Hráč 2

2. Přečti si čísla na všech kostkách na celé podložce.
3. Vyber a sečti kostky s čísly, jejichž součet se rovná cílovému číslu.
4. Dej je do misky.

Oba hráči

5. Zkontrolujte odpovědi.



Doporučení pro pedagogy

Vysvětlete „Kostka s číselným znakem umístěná v levém horním rohu podložky znamená, že všechny kostky jsou čísla.“

Zeptejte se: „Jaká je vaše strategie, abyste si zapamatovali, jak jsou cihly na základní desce uspořádány?“

Možné varianty

Změňte hodnoty čísel na podložce, přizpůsobte cílová čísla.

Na podložku dejte i dvojčíselná čísla.

Využijte jiné matematické operace k dosažení cílového čísla.



Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

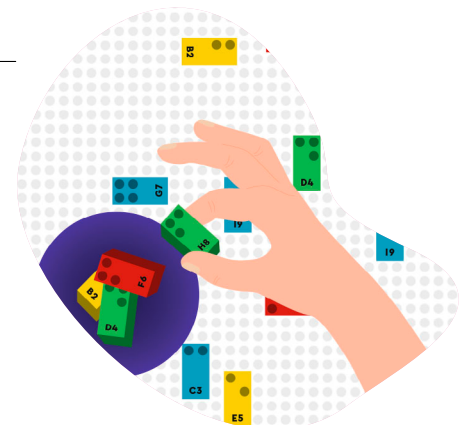
EMOČNÍ - Sdílení pravidel, rolí a odpovědnosti.

KOGNITIVNÍ - Stabilizace znalosti malých čísel: verbalizace rozkladu čísla.

FYZICKÉ - Vyhledávání předmětů hmatem: Záměrné hledání předmětu.

SOCIÁLNÍ - Plánování a provádění rutinních i nerutinních činností vyžadujících více kroků.

TVOŘIVOST - Reprodukce, sestavení, uspořádání, propojení grafických vzorů a následné vytvoření nových.



Věděli jste?

Dalším překvapením může být, že matematická gramotnost není jen o číslech: závisí také na seberegulaci nebo exekutivních funkcích a prostorových dovednostech.

Perfektní desítka



20 minut



2 děti



**kostky s čísly 1-9
(chybí pětka, pozor)**



modelína

Pojďme hrát

Rozložte velký plochý kus modelíny. Na modelínu položte kostky ve dvou řadách vzhůru nohama. Cílem je mít kostky tak, aby nebyly výstupky cítit. Pokud nemáte modelínu (nebo ji nemůžete použít), můžete kostky dát na podložku a na ně dát např. klasické LEGO kostky, které budou všechny stejné.

Hráč 1

1. Otoč dvě kostky a nech je na svých místech.

Hráč 2

2. Přečti čísla.
3. Sečti obě čísla.

Hráč 1

4. Nech si kostky, pokud se jejich součet rovná deset.
5. Otoč kostky zpátky, pokud se jejich výsledek nerovná deset.

Oba hráči

6. Pokračuj ve stejném pořadí.

Doporučení pro pedagogy

Vysvětlete „Kostka s číselným znakem umístěná v levém horním rohu podložky znamená, že všechny kostky jsou čísla.“

Zeptejte se: „Jaká je tvoje strategie pro zapamatování čísel?“

Možné varianty

Změňte počet kostek.

Změňte výsledné číslo, násobení místo sčítání...

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Rozpoznat společensky přijatelné a nepřijatelné chování.

KOGNITIVNÍ - Počítání s čísly: čtení, psaní a interpretace matematických příkazů zahrnujících sčítání (+), odčítání (-) a znaménka rovná se (=).

TVOŘIVOST - Vymýšlení různých činností s jedním souborem předmětů.

FYZICKÉ - Učení prostřednictvím akce, pozorování, analýzy vlastního jednání a pozorované činnosti. Osvojování si předběžného plánování akcí.

Věděli jste?

Řízená hra může vést k lepším výsledkům v oblasti čtenářské a matematické gramotnosti, sociálních dovedností a seberegulace než samotná výuka nebo volná hra.

Zábavná aktivita může vytvořit prostředí pro učení a umožnit malým dětem realizovat svůj potenciál.

Magický obdélník



15 minut



1 dítě



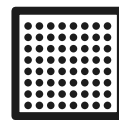
**9 kostek s čísly
(3 x 1, 2, 3)**



**kostka
s číselným znakem**



1 miska



1 podložka

Pojďme hrát

Umístěte kostku s číselným znakem do levého horního rohu podložky. Ostatní kostky dejte do misky.

1. Na podložce postavte obdélník 3 x 3 kostky (3 řady, 3 sloupce).
2. Vytvořte z něj magický obdélník tak, že kostky přeskládáte, aby se součet každé řady a každého sloupce kostek rovnal magickému číslu 6.

Doporučení pro pedagogy

Navrhnete větší mezeru mezi kostkami pro snadnější manipulaci.

Předvedte a vysvětlíte příklady nemagického a magického obdélníku.

Zeptejte se: „Co dělá tento obdélník magickým?“

Zeptejte se: „Jaká byla vaše strategie při dokončování této aktivity?“

Možné varianty

Vytvořte kouzelný obdélník se dvěma chybějícími kostkami.

Změňte kompozici magických obdélníků se stejnými 9 kostkami.

Vytvořte magický obdélník s čísly kostek „1“ až „9“.

Sestavte obdélník s kostkami s čísly „1“ až „16“
a vytvořte tvar 4 x 4 - magické číslo je 34.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

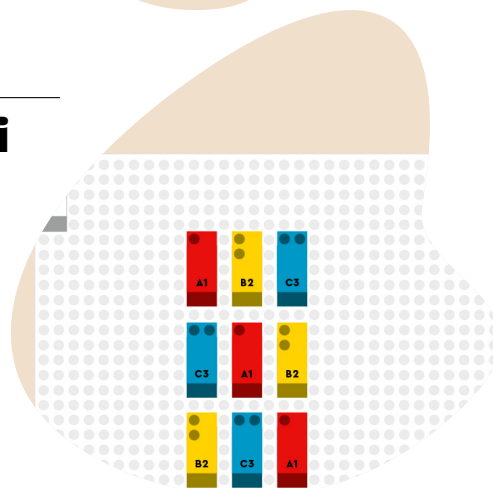
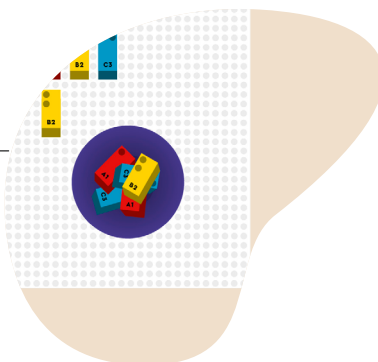
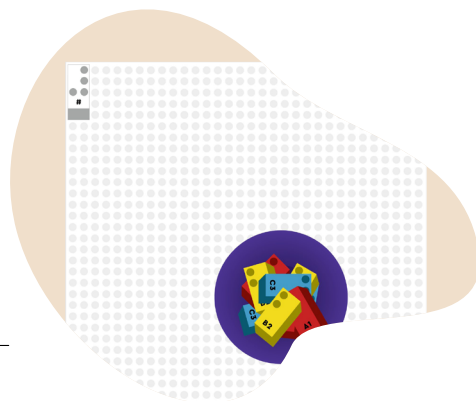
KOGNITIVNÍ - Řešit problémy, které vyžadují uspořádání více údajů nebo sestavení postupu, který kombinuje kroky uvažování (sčítání a odčítání...).

- Vysvětlit proces hry či aktivity.

FYZICKÉ - Oběma rukama sledovat přerušované čáry na stránce a určovat prostor mezi čarami.

- Rozpoznat reálné situace, které lze modelovat pomocí geometrických vztahů.

SOCIÁLNÍ - Plánovat a provádět rutinní i nerutinní činnosti vyžadující více kroků.



Věděli jste?

Matematická gramotnost není jen o číslech: závisí také na seberegulaci nebo exekutivních funkcích a prostorových dovednostech.

Tajný kód



15 minut



2 děti



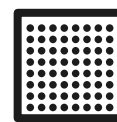
**kostky
s čísly**



**kostka
s číselným znakem**



1 miska



2 podložky

Pojďme hrát

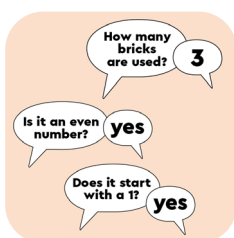
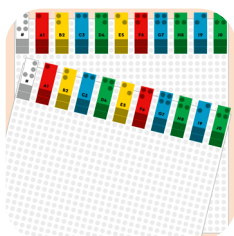
Umístěte kostku s číselným znakem do levého horního rohu na obě podložky. Ostatní kostky dejte do misky. Každému hráči dejte jednu podložku.

Hráč 1

1. Napište na podložku tajné číslo s použitím 3 nebo méně kostek.

Hráč 2

2. Uhodněte tajné číslo pomocí otázek, např.:
- Kolik kostek je použito?
 - Je to sudé číslo?
 - Je číslo na místě desítek liché nebo sudé?
 - Začíná číslem 7?
 - Je vyšší nebo nižší než 500?



Doporučení pro pedagogy

Navrhněte jak manipulovat s kostkami.

Diskutujte o strategii: „Jak si zapamatujete všechny otázky a odpovědi?“, „Které otázky fungují nejlépe?“.

Možné varianty

Stanovte časový limit nebo maximální počet otázek.

Zvyšte počet hráčů: otázky klade více hráčů.

Zvyšte počet kostek v tajence.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Ovládat motorické dovednosti a emoce, aby uspěl v jednoduchých činnostech.

KOGNITIVNÍ - Řešit problémy: zapojení se do přístupu, pozorování, kladení otázek, manipulace, experimentování, vytváření hypotéz s využitím známých matematických nástrojů nebo postupů.

FYZICKÉ - Učit se prostřednictvím činnosti, pozorování, analýzy vlastního jednání a pozorované činnosti: učit se metodou pokusů a omylů, příčin a následků.

SOCIÁLNÍ - Předvídat možné problémy, určit kroky k jejich řešení včetně alternativních řešení.

TVOŘIVOST - Určit různé volnočasové aktivity, které lze provádět samostatně nebo s jinými lidmi.

Věděli jste?

Rozvoj kognitivních dovedností pomáhá vytvářet účinné strategie pro řešení složitých úkolů.

Aktivity vyžadující soustředění, řešení problémů a flexibilní myšlení posilují kognitivní dovednosti dětí.

Stavíme příklady



15 minut



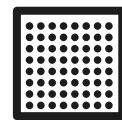
1 dítě



**kostky
s čísly**



**kostka
s číselným znakem**

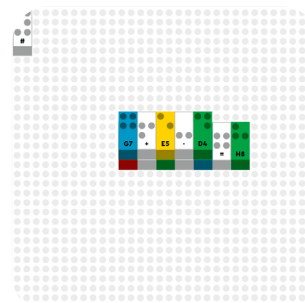
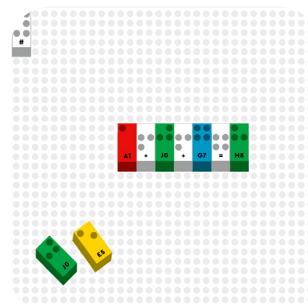
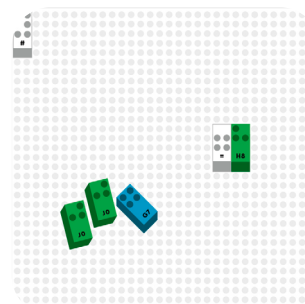
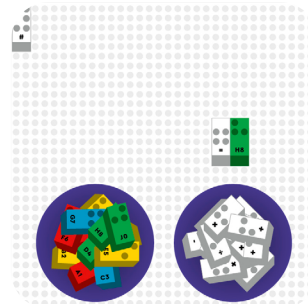


2 podložky

Pojďme hrát

Uspořádejte všechny číslice a matematický znak na odkládací podložce, abyste usnadnili hledání.

1. Vyberte tři kostky s čísly.
2. Použijte je k vytvoření správné matematické rovnice, pokud je to možné. Pokud to není možné, pokračujte ve vybírání po jedné kostce, až dokážete vytvořit správnou rovnici ze tří nebo více kostek.
3. Postavte první patro budovy tak, že správně umístíte rovnici na podložku.
4. Zopakujte výše uvedené pokyny a zahrňte zbylé kostky, abyste mohli postavit další patra budovy.



Doporučení pro pedagogy

Vysvětlete „Kostka s číselným znakem umístěná v levém horním rohu podložky označuje, že všechny kostky jsou čísla.“

Zeptejte se: „Jaká je vaše strategie pro stavbu nejvyšší budovy?“

Možné varianty

Zahrňte další kostky matematických operací.

Přidejte časovač.

Udělejte z toho společnou aktivitu pro více dětí.

Děti/žáci rozvíjí tyto schopnosti

EMOČNÍ - Sdílet pravidla, role a odpovědnosti.

KOGNITIVNÍ - Stabilizovat znalost malých čísel: verbalizovat rozklad čísla.

FYZICKÉ - Rozvíjet hmatové sledovací dovednosti: používat obě ruce ke sledování přerušovaných řádků na podložce a určovat prostor mezi řádky.

SOCIÁLNÍ - Spolupracovat a dělit se: spolupráce usnadňující individuální učení.

TVOŘIVOST - Zapojit se na přiměřenou dobu do samostatných herních aktivit.

Věděli jste?

Fyzická hra je spojena s prostorovými dovednostmi a matematikou.

www.societyforall.cz