



Čas přípravy
5–10 minut



Čas realizace
45 minut



Prostor
klubovna



Roční období
podzim



Počet účastníků
minimálně 4



Věková kategorie
nečte/nepíše

MRAVENEČEK – MRAVENEČEK A RODINNÉ VZTAHY

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: k učení, ke komunikaci, občanská.

Konkrétní cíl:

Rozvoj řeči a pohádkové fantazie. Dítě ovládá svoji řeč – hovoří ve větách, samostatně dokáže vyjádřit své myšlenky. Rozumí slyšenému, dokáže reagovat a vést smysluplný rozhovor.

Schopnost rychlé reakce, soustředění.

Motivace:

Děti rády zkoumají, jak rostou rostliny a jak se o ně starat. Pokusíme se s nimi podniknout objevnou cestu za tajemstvím rostlin. Dále si přitom mohou vyzkoušet porovnávání a řazení různých matematických hodnot.

Legenda:

Dědek řepu zasadil

Zasadil dědek řepu: vyrostla veliká, převeliká. Dědek chtěl řepu ze země vytáhnout: táhne, potahuje – vytáhnout nemůže.

Pozval si tedy na pomoc babku. Babka si stoupla za dědka, dědek za řepu: táhnou, potahují – vytáhnout nemohou.

Babka přivolala vnučku. Vnučka se postavila za babku, babka za dědka, dědek za řepu: táhnou, potahují – vytáhnout nemohou.

Vnučka zavolala pejska. Pejsek se zařadil za vnučku, vnučka za babku, babka za dědka, dědek za řepu: táhnou, potahují – vytáhnout nemohou.

Pejsek pozval na pomoc kočičku, kočička se držela pejska, pejsek vnučky, vnučka babky, babka dědka, dědek řepy: táhnou, potahují – vytáhnout nemohou.

Kočíčka si vzpomněla na myšku a přivolala ji. Myška popadla kočičku, kočička pejska, pejsek vnučku, vnučka babku, babka dědka, dědek řepu: táhnou, potahují – vytáhnout nemohou.

Myška poprosila o pomoc mravenečka. Mraveneček se chytil myšky, myška kočičky, kočička pejska, pejsek vnučky, vnučka babky, babka dědka, dědek řepy: táhnou, potahují, a když řepu vytáhli, všichni se převálili.

Potřeby:

K tomuto metodickému listu je pracovní list T3A.

Fotografie (obrázky) své rodiny, kartičky s pohádkovými postavami nebo pohádkové PEXESO.

Další hry je možno čerpat z:

KLAUS W. VOPEL Skupinové hry pro život 4. Praha: Portál, 2009.

HAVÍŘOVÁ J. Společenské hry pro děti od 6 do 11 let. Havlíčkův Brod: Grada, 2005.

Provedení:

Proč si zvířátka a lidé pomáhají? Byl někdo důležitější než ostatní?

Kdy se řepa sklízí, co se z ní vyrábí? Jaké znáš ovoce/zeleninu? Kde je „doma“ získáváte (nakupování, zaměstnání)?

Kde je to „doma“?

Hry:

Moje rodina (pozor na tuto hru, pokud máte děti z neúplných rodin)

Dnes si budeme povídat o svých rodinách.

Přinesli jste si fotografii? (Pokud si ji někdo nepřinesl, dejte mu chvíli, ať si nakreslí obrázek své rodiny.) Můžete začít vyprávět o té svojí (podle fotografie) nebo můžete povídat o pracovním listu „Jak dědek řepu zasadil.“ Otázky typu: Kdo je jedináček? S kým žijí prarodiče? Kdo má sestru/bratra? Kdo má nevlastní rodinu? Čím jsi ve své rodině důležitý? Co děláte společně rádi? Jaké si myslíš, že by to bylo, kdybys neměl rodinu? Kde bys žil?

Pracovní list – Dědek řepu zasadil

Úkoly:

1. Vybarví obrázek z pohádky.

2. Trénujte na obrázku určování pozic, počtů a velikostí: před, za, první, poslední, počet, malý, velký...
3. Víš, jak roste řepa?

Uhodneš pohádkovou postavu?

(Děti mohou hrát i po dvojicích či trojicích.)

Po zemi v místnosti rozházíme kartičky z pohádkového pexesa nebo vlastnoručně vyrobené kartičky doplněné o obrázky pohádkových postavíček. Děti je sbírají. Za každou nalezenou získají bod. Když jsou již posbírány, sednou si děti dokola. Pokud mají pohádkovou dvojici, mohou získat bod navíc. Znají-li další pohádkové postavy z dané pohádky, mohou za každou další postavu získat bod navíc.

Postavy:

Seďm trpaslíků, dvanáct měsíčků, Karkulka, liška, Smolíček, rybář, drak, Mařenka, máma, jezinky, seďm krkavců, Popelka, Křemílek, Zlatovláska, dědeček, čert, Manka, bleška, Arabela, Káča, Sněhurka, jelen, děd Vševěd, Šípková Růženka, zlatá rybka, Rumcajs, vlk, Štaflík, táta, Otesánek, princ Bajaja, Petr, koza, Xenie, Maruška, ježibaba, babička, Budulínek, Plaváček, princezna, Jeníček, Špagetka, Rumburak, Jiřík, Vochoňmůrka, Bob, Bobek, Pat, Mat, Krakonoš, Trautenberk, Pejsek, Kočička, Emanuel, Maková panenka, Káťa, Škubánek, Mach, Šebestová...

Sněhurka a seďm obřiků

Znamé pohádky jsou ideální pro jazykové hrátky. Děti mohou zaběhnuté věci obměnit zcela podle svého. Každý může vyprávět celou svoji pohádku nebo se můžeme střídat po větách či po částech... Nutné je, aby vyprávěnou pohádku děti dobře znaly. (Pokud máme k dispozici magnetofon, můžeme si pohádky nahrát.)

Pokud se nám zdají již děti unavené dlouhým povídáním, můžeme si dát:

Přilepenou babu

Běháme kolem stolu, přičemž musíme mít vždy jednu ruku na desce stolu. Směr honičky může baba kdykoli změnit.

Tento metodický list pomáhá naplňovat Ideál Pionýra: Pomoc – Pionýr je statečný a kamarádský, pomáhá ostatním.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Při povídání o rodině pozor na děti z neúplných rodin. Když dítě nechce vyprávět – nenutit! Rovněž pozor na děti s dyslálií – vrozená vada řeči by mohla dítě uvést do pozice „zesměšňovaného“ – snažte se proto dítě před pocitem méněcennosti uchránit a raději ho nevyvolávejte k povídání o rodině.

Při vyhledávání pohádkových postav na kartičkách je dobré přiřadit tyto děti k některému šikovnému kamarádovi do dvojice.

Během schůzky se snažte každé dítě alespoň jednou pochválit (nejlépe např. za znalost pohádek nebo za vybarvení pracovního listu – i když nebude dokonalé).

Děti s poruchou prostorového vnímání by mohly mít problémy s určováním pozic (před, za, první, poslední...) postav na pracovních listech, proto jim se správným řešením pomozte.

Bystřejší děti mohou vyprávět o tom, jak roste řepa (viz pracovní list).

Moje poznámky: