

TŘÍDÍCÍ SET - PRŮVODCE HROU

Tato komplexní sada obsahuje více než 630 barevných objektů k třídění, 6 třídících misek, 8 místný plastový podnos, 3 otáčivé hodiny s šipkou, kostku s čísly.

Hra byla designována, aby dětem fyzicky předala zkušenost se základní matematikou, jako například: počítání, třídění, přiřazování. Dále dětem pomáhá s učením barev, rozpoznáváním čísel a další.

Začněte s tím, že dáte hráčům čas na to, aby hru pořádně prozkoumali a osvojili si tvary a barvy hracích objektů, poté s nimi projděte doporučené aktivity.

Nechť děti tvořit a hrát si jak chtějí, protože možností her je nekonečně mnoho!

AKTIVITY

NÁZEV AKTIVITY	NÁVOD
1,2,3, ZAP!	<p>Klíčové pojmy: Rozpoznávání čísel a počítání Co potřebujete: Číselnou kostku a objekty k počítání Průběh hry: Každé dítě si vybere nějaký objekt k počítání, který ho bude doprovázet počas této hry. První na řadě hodí kostkou, aby dostal své herní „ZAP“ číslo. Pokud na kostce padne č. 6, napočítá hráč nahlas 6 objektů, místo čísla 6 však řekne „ZAP“, například: 1,2,3,4,5, ZAP! Pokud zapomene říct „ZAP“ na správném místě, musí vrátit všech 6 nabraných objektů zpět. Poté je na řadě hráč další, který hledá své „ZAP“ číslo. Hra pokračuje dokud se všechny děti nevystřídají.</p>
TŘÍDÍM, TŘÍDÍŠ, TŘÍDÍME!	<p>Klíčové pojmy: Třídění a rozčleňování, seznámení hráčů s objekty Co potřebujete: Třídící plastový podnos, všechny objekty k třídění Průběh hry: Vyprázdněte obsah podnosu na stůl a předměty pořádně zamíchejte dohromady. Poté vložte vždy 1 kus do volného prostoru na podnosu. Nechte děti objekty třídít dokud nebudou na správném místě. (VIZ. OBRÁZEK A)</p>
CO K ČEMU PATŘÍ?	<p>Klíčové pojmy: počítání, párování slov s objekty Co potřebujete: volný papír, číselné otáčivé hodiny s šipkou, všechny objekty k třídění Průběh hry: Napište všechny následující slova na čisté listy papíru zvlášť: „céčka“, ovoce, geo tvary</p>

	<p>, dinosauři, dopravní prostředky, zvířata, žetony. Karty s nápisem rozložte na stůl, na každou dejte 1 příslušný objekt, který odpovídá slovu na kartě. První hráč, který je na řadě zatočí s hodinami s šípkou, vybere si jednu kartu se slovem, napočítá počet objektů, podle toho na jakém čísle šípka zůstala. Objekty si vloží na svou kartu. Na řadě je další hráč. Hra pokračuje dokud se všechny děti nevystřídají. (VIZ. OBRÁZEK C)</p>
POČÍTEJ A TŘÍĎ!	<p>Klíčové pojmy: Počítání Co potřebujete: třídící misky a všechny objekty k třídění Průběh hry: Umístěte třídící misku na stůl. Řekněte libovolné číslo, například : „Pět“ a požádejte dítě, aby počítalo do 5ti a přitom dalo do každé misky stejný počet objektů. (VIZ. OBRÁZEK G)</p>
PŘIDEJ NEBO UBER!	<p>Klíčové pojmy: Poznávání čísel, počítání, přidávání Co potřebujete: Třídící misky, malé kartičky vyrobené z papíru, všechny objekty k počítání Průběh hry: Nejprve napište na kartičky základní a jednoduché početní příklady a vložte je do misek. Hráč si vybere typ objektů, který bude počítat, například zvířata. Požádejte dítě, aby nejprve přečetlo první číslo v příkladu a tolik vložilo zvířat do misky. Podle toho jak zní celý příklad, musí dítě buď určitý počet odebrat a nebo naopak přidat. Nechte dítě vysvětlit, co se právě stalo. (VIZ. OBRÁZEK I)</p>
MAŠINKA Z CÉČEK!	<p>Klíčové pojmy: méně nebo více Co potřebujete: otáčivé hodiny s barvami, céčka Průběh hry: Nechte dítě si vybrat svou barvu céček na mašinku. Zatočte šípkou, ten kdo sbírá stejnou barvu céček jako padla na otáčivých hodinách, si 1 céčko vezme a přidá ke sbírce. Po nějaké chvíli zastavte hru a poměřte, kdo má delší mašinku. Zeptejte se dětí, kdo má nejdelší mašinku a kdo má nejkratší mašinku. Kolik céček je v zelené mašince? (VIZ. OBRÁZEK E)</p>
SBĚR OVOCE...	<p>Klíčové pojmy: Rozeznávání čísel a počítání Co potřebujete: Otáčecí hodiny s čísly, objekty ve tvaru ovoce Průběh hry: Dejte všechno ovoce na hromádku. Hráč zatočí hodinami, číslo které padne, znamená, kolik si musí vzít ovoce z hromádky. Až nezbyde žádné ovoce k počítání, je hra u konce. Hráč s nejvíce ovocem vyhrál.</p>

<p>LICHÝ NEBO SUDÝ?</p>	<p>Klíčové pojmy: rozeznávání lichý a sudých čísel Co potřebujete: Otáčecí hodiny s čísly, barevné žetony. Průběh hry: První hráč zatočí otáčecími hodinami a padne mu nějaké číslo, tolik si vezme žetonů. Ty vystaví do dvou řad. Pokud jsou řady stejné, je počet sudý. Pokud jeden žeton přečnívá, je počet lichý. Zeptejte se dítěte, zda-li je číslo sudé nebo liché. (VIZ. OBRÁZEK F)</p>
<p>VÍTĚZ BERE VŠECHNO!</p>	<p>Klíčové pojmy: počítání, méně více... Co potřebujete: Otáčecí hodiny s barvami, dinosauři Průběh hry: Hra se hraje s dvěma hráči, či s několika páry hráčů. První hráč zatočí hodinami a tolik dinosaurů, kolik padne na hodinách si musí vzít. Druhý hráč udělá to samé a výsledek si mezi sebou porovnají. Ten, který má větší počet bere vše, tedy i dinosaury druhého hráče. Hra se hraje dokud nezbyde žádný dinosaur.</p>
<p>1 AŽ 10 A ZASE ZPÁTKY!</p>	<p>Klíčové pojmy: Počítání, počítání pozpátku Co potřebujete: Kostka s čísly, dopravní prostředky Průběh hry: Všechny dopravní prostředky dejte na hromadu. Hráč je na řadě a hází kostkou, takový počet autíček si poté vezme k sobě. V případě, že hráč už má u sebe 10 autíček, začne takový počet, který padne na kostce dávat zpět na hromadu.</p>
<p>DINOSAURÍ RODINKA</p>	<p>Klíčové pojmy: řešení problému a rozeznávání barev Co potřebujete: barevné otáčecí hodiny, dinosauři Průběh hry: Každé dítě si vybere jeden druh dinosaura. První hráč zatočí hodinami, a vezme si 1 dinosaury barvy, která padla. Další hráč na řadě udělá to samé. Úkolem je vytvořit rodinku dinosaurů od každé barvy. Pokud hráči padne barva červená a červeného dinosaura již má, hra přejde na dalšího hráče. Dítě průběžně počítá, kolik dinosaurů má a kolik jich ještě potřebuje Hra pokračuje do té doby než hráči utvoří dinosauří rodinku.</p>
<p>ZVÍŘECÍ VZORCE</p>	<p>Klíčové pojmy: vzorce Co potřebujete: zvířata Průběh hry: Ze zvířat utvořte vzorec, a požádejte dítě, aby vzorec duplikovalo. Poté porovnejte. (VIZ. OBRÁZEK H.)</p>
<p>ZATOČ A PŘIDEJ!</p>	<p>Klíčové pojmy: Přidávání, čísla a tvary, počítání Co potřebujete: otáčecí hodiny s tvary, otáčecí hodiny s čísly</p>

Průběh hry: Nechte dítě zatočit otáčecími hodinami najednou. (Dítě si například vytočí číslo 5 a tvar trojúhelník). To znamená, že si hráč vezme 5 trojúhelníků. Podruhé nechte hráče zatočit. (například padne číslo 2 a tvar šestiúhelník). Dítě si tedy vezme 2 šestiúhelníky. Dítě poté spočte kolik objektů má dohromady. (z příkladu $5+2=7$)

