



“Kde to je?”

Ref. 20522



KDE TO JE?

Ref. 20522



OBSAH

2 HRY k poznávání prostorových pozic, jejichž obsah tvoří:

- 25 oboustranných LAMINOVANÝCH KARTIČEK:
 - Přední strana kartičky s **modrým okrajem**: každá kartička obsahuje 6 fotografií domu se 2 zvířátky stojícími v OPAČNÝCH POZICÍCH.
 - Zadní strana kartičky s **červeným okrajem**: každá kartička obsahuje 6 fotografií domku se 2 zvířátky stojícími v RŮZNÝCH POZICÍCH.
- DŘEVĚNÝ DOMEK k sestavení
- 150 KULATÝCH ŽETONŮ
- 4 DŘEVĚNÁ ZVÍŘÁTKA: SOVA, MÝVAL, VEVERKA a KRÁLÍK
- tabulka s přehledem pozic

Karton laminovaných kartiček, dřevěný domek i zvířátka pocházejí z trvale udržitelného lesa.

DOPORUČENÁ VĚKOVÁ SKUPINA

Od 4 do 7 let.

CÍLE HRY

- Osvojení prostorových pojmů: nahoře/dole (nad/pod), vpředu/vzadu (před/za), vpravo/vlevo (na jedné/druhé straně), uvnitř/venku.
- Hra je svou povahou velmi vhodná k procvičování prostorových pojmů v cizím jazyce.

JAK HRÁT „KDE JE ZVÍŘÁTKO?“

1. Postavte domek tak, aby jej všichni žáci dobře viděli.
2. Rozdejte kartičky mezi žáky.
3. Učitel nebo žák umístí dvě zvířátka na jednu z pozic znázorněných v tabulce. Žák, který drží kartičku s fotografií, která odpovídá dané kombinaci, položí na kartičku kulatý žeton. Vítězem se stává žák, který jako první vyplní svou kartičku.



HRA 1: OPAČNÉ POZICE – KARTIČKY S MODRÝM OKRAJEM

Pomocí 25 kartiček si lze osvojit následující **opačné pozice**:

- **nahoře/dole** (nad/pod)
- **vpředu/vzadu** (před/za)
- **vpravo/vlevo** (na jedné/druhé straně)
- **uvnitř/venku**

Na různých fotografiích najdeme **4 zvířátka: sovu, mývala, veverku a králíka**. Na každé fotografii jsou zobrazena dvě zvířátka, z nichž každé stojí v navzájem opačné poloze. 4 protikladné pozice a 4 zvířátka umožňují celkem **48 rozličných kombinací**. Každá kartička obsahuje 6 fotografií: 4 opačné pozice plus 2 další.

HRA 2: PROSTOROVÁ ORIENTACE – KARTIČKY S ČERVENÝM OKRAJEM

Pomocí 25 kartiček si lze osvojit následující **prostorové pozice**:

- **nahoře/dole** (nad/pod)
- **vpředu/vzadu** (před/za)
- **vpravo/vlevo** (na jedné/druhé straně)
- **uvnitř** (pozici „venku“ jsme nezahrnuli, protože by mohla být zaměněna s polohou „před“ nebo „vedle“)

Na různých fotografiích najdeme **2 zvířátka: sovu a králíka**. Na každé fotografii se každé zvířátko objevuje v jiné poloze. 7 pozic a 2 zvířátka umožňují **42 různých kombinací**.

DALŠÍ VARIANTY HRY

S domkem a zvířátky:

- Dříve než začneme hrát s kartičkami, učitel by měl ukázat pozice pouze s domkem a zvířátky:
 - S domkem a jedním zvířátkem (nebo dvěma zvířátky za sebou) může vymyslet příběh s opačnými prostorovými pozicemi: vpředu-vzadu, blízko-daleko, kolem, ...
 - Se dvěma nebo třemi zvířátky bez domku lze kombinovat rozmanité pozice: mezi, vedle, za, ...

Oběma způsoby se žák seznámí se základními polohami, které později uvidí na kartičkách, a také s dalšími, které nebylo možné ve hře obsáhnout: blízko-daleko, kolem, mezi, ...



S kartičkami:

- Učitel rozdává kartičky mezi žáky a řekne jim, aby je otočili buď modrým, nebo červeným okrajem nahoru. Podle zvolené barvy učitel (nebo žák) vybere odpovídající zvířátka, postaví je na různá místa kolem domku a nahlas vysloví názvy zvířátek i jejich pozice. Jako pomůcka mohou sloužit tabulky s různými kombinacemi pozic na fotografiích. Žák s kartičkou, která obsahuje fotografii znázorňující stejnou pozici, položí na kartičku kulatý žeton. Vyhrává žák, kterému se jako prvnímu podaří vyplnit svou kartičku.

Pro usnadnění úkolu učitelé lze okopírovat tabulku se všemi kombinacemi zvířátek a poloh. Jednotlivé varianty můžeme během hry zaškrtnout, abychom se vyhnuli opakování.



