



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

# NÁPADNÍK HER PRO ROZVOJ VNÍMÁNÍ

Metodická příručka

Mgr. Jana Juránková, Mgr. Martina Lenhartová, Mgr. Iva Nesvadbová, Věra Krsková

2012

## **OBSAH**

GRAFOMOTORIKA .....	2
ROZVOJ ZRAKOVÉHO VNÍMÁNÍ A PAMĚTI .....	5
ROZVOJ SLUCHOVÉHO VNÍMÁNÍ A PAMĚTI.....	9
ROZVOJ HMATOVÉHO VNÍMÁNÍ A PAMĚTI .....	16
ROZVOJ ČICHOVÉHO A CHUŤOVÉHO VNÍMÁNÍ .....	19
PROSTOROVÁ A SMĚROVÁ ORIENTACE .....	20
HRY PRO VŠESTRANNÝ ROZVOJ .....	23

# GRAFOMOTORIKA

## ROZCVIČKY, RYTMICKÁ GM CVIČENÍ

Jedna dvě, Honza jde .... Chůze v rytmu volně po prostoru (pochodování)

Kolo, kolo mlýnský.... Kroužíme rukama v ramenním kloubu oběma směry

Maluje sluníčko červené jablíčko, červené kulaté jablíčko je sladké. Kroužíme do rytmu v loketním kloubu, v polovině říkadla měníme směr.

Kroužím, kroužím dokulata, až vykroužím hroudu zlata. Kroužíme rukou v zápěstí

### Osmičky

Na tabuli před sebou namalovaná ležatá osmička, děti mají paže natažené před sebou, ruce jsou spojené, a ve vzduchu obtahují osmičku. Uklidňující cvik, navozující pocit bezpečí. Možno říkat básničku: Honily se myšky spolu, kolem židle, kolem stolu. Honily se myšky stále, už však byly o kus dále.

## GM ŘÍKADLA - KRESLENÍ ŘÍKADEL

*Náčiní: štětce, barvy, fixy, velké archy papíru*

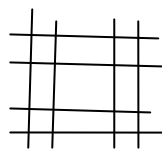
Větší cvičení malujeme vestoje, v předklonu; menší na kolenou, papír je na zemi. Děti se pomaleji unaví, než když mají malovat na svislou plochu. Dobré je malování oběma rukama – do písku, houbou na tabuli, štětcem a vodou na chodník apod.

Obecný postup u GM říkadel:

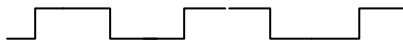
1. naučíme děti říkanku
2. malujeme před dětmi na tabuli
3. malujeme s dětmi prstem ve vzduchu
4. potom malují děti samy na papír, tabuli, zem
5. je možné využít pracovní předtištěný list

Prší, prší | | jen se leje | | kam koníčky \_\_\_\_\_ pojedeme \_\_\_\_\_

(píšeme čáry přes sebe, vznikne „kapesník“)



Šel zahradník do zahrady....



Had leze z díry.....



Zlatá brána otevřená...



Skákal pes ....



Můj kulatý míč, odskákal mi pryč.



Melu, melu kávu...



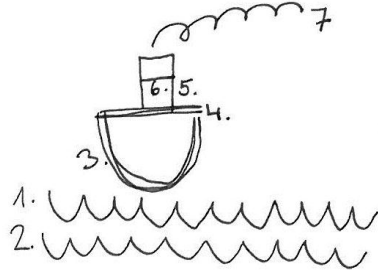
Já do lesa nepojedu...(větší tvar na přízvučné slabice)



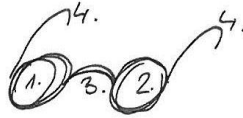
Sedí liška pod dubem, hraje karty s holubem.



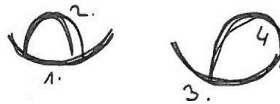
1. Vzhůru dolů, vzhůru dolů běží bílé vlnky spolu.
2. Houpy hou, jdou si, jdou, jedna vlnka za druhou.
3. Mezi nimi loď
4. plují proti vodě
5. Dej jim komín, který
6. kouří
7. a máš parník v širém moři



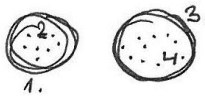
1. Okuláry, čáry, máry,
2. babičce se ztratily,
3. toulají se po světě,
4. že je, děti, najdete?



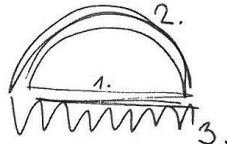
1. Jarka nese mouku
2. v zeleném klobouku.
3. Mařka nese krupici
4. v zelené čepici



1. Pekla vdolky z bílé mouky,
2. sypala je perníkem,
3. házela je Jeníkovi
4. otevřeným okýnkem



1. Řežu dříví na polínka,
2. ať má čím topit maminka,
3. řízy, řízy říz, do těch bílých bříz.



## CVIČENÍ PRSTŮ A DLANÍ

Můj palečku chlapečku,  
co jsi dneska dělal?  
s tímhle bratrem pracoval  
s tímhle bratrem maloval  
s tímhle bratrem tancoval  
s tímhle bratrem maličkým  
zpívali jsme písničky.

(kýváme ohnutým palcem)  
(zbytek ruky v pěst)  
(kývá ukazováček)  
(prostředníček)  
(prsteníček)  
(malíček)

Tenhle medvěd  
dal lištičce kmotřičce,  
dal mravenci do hrnce,  
ježkovi dal medu soudek,  
zajíčkovi dal na zoubek.  
Zvířátka se radují,  
Medvědovi děkují

(stejný doprovod jako předchozí)

(zamáváme rukama nad hlavou)  
(ruce dělají „pá, pá“)

Táta dupe dupy dup,  
máma cupe cupy cup,  
děda slape šlapy šlap,  
babka klape klapy klap,  
vnouček ťape ťap, ťap, ťap.  
Dupy dup, cupy cup, šlapy šlap,  
Klapy klap, ťap, ťap ťap.

(Ruce spojené konečky prstů, prsty jsou roztažené, jednotlivé páry na sebe postupně poklepávají, palec začíná)

### **Makovice**

*Pomůcky: zralá makovice*

Hmatové poznání - poslepu, sdílet dojmy, mluvit o ní, popis tvarů, vlastností

Hrkání - co nám připomíná - různé rytmy apod.

Makovice v rytmu – každý řekne slovo, které se rýmuje, všichni hrkají v rytmu (rukavice, blýskavice, uličnice...)

Kánon: seju mák, je kulatá, sypu, sypu, ... apod.

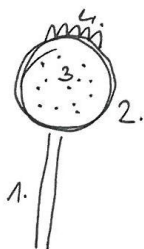
Čím by mohla být: každý předvede, co by mohla představovat

Loutka, každý vytvoří loutku z toho, co má po ruce

Každý se pokusí říct krátký příběh, pohádku na téma makovice

### **GM cvičení na motiv makovice:**

1. Stojí v poli hůlka,
2. Na té hůlce kulka
3. Zrníčka v ní hrkají
4. Ptáčkové je zobají



### **Deštník**

Ťuká, ťuká deštník  
na široký deštník.

(děti si ťukají ukazováčkem na špičky prstů od palce k malíčku)

Ťuká, ťuká prstíkem,  
kdo je pod tím deštníkem?

(opakujeme to samé, ale na druhé ruce)

### **Panenka**

To jsem já panenka,  
točí se mi sukénka.

(děti točí zápěstím na jednu stranu, obě ruce pracují zároveň)

Běžím, běžím k sluníčku,  
osušit si sukničku.

(opakujeme to samé, ale točí se na druhou stranu)

### **Pískový stůl**

*Pomůcky: pískoviště, pískový stůl, různé předměty na tvarování písku - hrabátka, hladítka apod.*

Děti si přirozeně hrají na písku a napodobují vedoucího hry. Písek tvarují - uhlazují, dělají v něm vlny, čáry, přesypají. Na pískovišti tvoří vrcholy a reliéfy. Na pískovém stole více pracují s hladítky, hrabátky - tvoří různé členité plochy, pracují s tlakem na náčiní - různé hloubky reliéfů.

### **Pomůžu**

*Pomůcky: barevné kousky vlny, provázků, lýka apod., dřívka od nanuku*

Každé z dětí dostane pytlíček s různým nálevkovým materiálem a nanuková dřívko. Úkolem dětí je namotat vždy jeden provázek na jedno dřívko.

### **Závody leváků**

*Pomůcky: papíry*

Připraví se jednoduchý závod pro děti s několika úkoly - složit papír do obálky, uvázat uzel, podepsat se, hod míčkem do košíku...atd.

Vše se vykonává jen levou rukou (leváci pravou) a stopuje se čas. Kdo dané úkoly splní jako první, vyhrává.

## **ROZVOJ ZRAKOVÉHO VNÍMÁNÍ A PAMĚTI**

### **Přírodní pexeso**

*Pomůcky: přírodniny*

Nasbíráme si různé přírodniny z určitého území. Poskládáme je na zem. Vyzveme děti, aby se na přírodniny pozorně minutu dívaly. Poté přírodniny zakryjeme šátkem. Děti mají za úkol doplnit dvojice (čas na hledání cca 5 minut)

### **Pexeso ve dvojici**

*Pomůcky: šátek, pexeso*

Po třídě (místnosti) rozmístíme kartičky pexesa. Jejich dvojice držíme v ruce. Dvojice hráčů dostane do ruky kartičku pexesa, musí je najít. Pravidla dvojice: jeden je nevidomý (má zavázány oči), ale má ruce. Druhý vidí, ale rukama drží nevidomého za ramena a vodí ho ke kartičkám pexesa. Když k němu přijdou, tak musí slovně nasměrovat nevidomého ke kartičce, ten ji obrátí. Pokud našli dvojici, schovají si ji a jdou si k vedoucímu hry pro další kartičku. Pokud dvojici nenašli, hledají dále. Ten, co vidí, nesmí nevidomému pomáhat s rukama (nasměrování). Vyhrává ta dvojice, která našla nejvíce dvojic.

### **Pohybové pexeso**

*Pomůcky: žádné*

Dva hráče odešleme za dveře. Zbývající hráči musí vytvořit dvojice – ale takové, aby nebyly hned zjištělné (nebudou spolu např. „nerozluční kamarádi“). Poté si každá dvojice připraví nějaký pohyb (např. jedna dvojice si hladí vlasy, druhá dvojice tleská, ...). Potom se všichni hráči rozmístí po místnosti – zamíchají se karty. Dva hráči, kteří byli za dveřmi, hrají klasické pexeso – odkrývají jednotlivé karty a snaží se najít dvojice. Vyvolaný žák předvede pohyb, na kterém se domluvil se druhým ve dvojici. Vítězí ten, kdo uhádl více dvojic.

### **Slepý drak**

*Pomůcky: šátek*

Děti si stoupnou do kruhu. Jeden hráč si stoupne doprostřed, zaváže se mu oči. Řekne, že si vymění místa Adam a Eva. Při výměně je musí chytit. Ten, kdo je chycen, se stává drakem.

### **Tichá pošta**

*Pomůcky: žádné*

Děti si stoupnou do kroužku. Všichni si zavrou oči – pouze první dva ne. První předává pohybovou zprávu druhému, ten si ji musí zapamatovat, probudí souseda a ukáže mu ji. Ten si ji zapamatuje a předává dál. Bude se výsledná zpráva lišit od té původní? Je nutné, aby všichni měli zavřené oči (popř. zavázat šátkem).

### **Hra na zrcadla**

*Pomůcky: žádné*

Žáci utvoří dvojice. Stoupnou si naproti sobě. Jeden dělá jakékoliv grimasy, druhý ho napodobuje. Hrajeme určitý čas, pak si role vymění.

### **Hra na schovávanou**

*Pomůcky: kartičky s libovolnými obrázky*

Schováme kartičky s obrázkem někde v místnosti. Když děti obrázek najdou, musí ho správně pojmenovat. Pokud tak udělají, obrázek tak získávají, jinak ho musí vrátit. Hrajeme o to, kdo bude mít více obrázků.

### **Vyhledej podobné obrázky**

*Pomůcky: kartičky s obrázky podstatných jmen po dvou stejných, nůžky, dějový obrázek*

Děti mají za úkol najít dva stejné nebo podobné obrázky mezi všemi rozstříhanými kartičkami (opice, indiáni, stromy, hrnce, auta). Můžeme pokračovat těžším úkolem, a to je najít k obrázku na kartičce odpovídající kresbu ve větším dějovém obrázku.

### **Hra na němého**

*Pomůcky: libovolné obrázky*

Úkolem dětí je hádat z pohybu rtů, které slovo říkáme. Dospělý má před sebou asi deset obrázků. Pokud dítě uhodne slovo správně, obrázek získává. Hrajeme o to, kdo má nejvíce obrázků.

### **Vyjmenuj, co je vpravo a co vlevo**

*Pomůcky: kartičky s obrázky podstatných jmen, listy papíru*

Děti drží v ruce kartičky s obrázkem a před sebou mají prázdný list papíru. Dáváme instrukce: „Polož obrázek nahoru, vpravo“ (složitější verze je: vpravo nahoru, vlevo dolů atd.) a děti podle nich kladou obrázky na list papíru. Pak se zase ptáme obráceně: „Kde je obrázek vlaku?“ Pokud je odpověď správná, děti si obrázek ponechají, jinak musí obrázek vrátit zpět. Hrajeme o to, kdo bude mít více obrázků.

### **Poskládej!**

*Pomůcky: různě dlouhá dřívka či špejle, kartičky s písmeny, slovy.*

Úkolem dětí je poskládat z dřívek či špejlí zadaná písmenka či slova. Učitel může diktovat či děti mohou napodobovat opisem z tabule či kartiček se slovy.

### **Dračí schovávaná**

*Pomůcky: maličký papírový drak, lepící gumička*

Děti stojí obráceny zády a mají zavřené oči. Malého papírového draka nalepíme samolepkou v prostoru místnosti. Na znamení učitele společně draka všichni hledají. Ten, kdo draka najde, neprozradí jeho umístění ostatním, ale pošeptá je učiteli a jde si sednout na koberec. Hrajeme do té doby, než najdou draka všechny děti.

### **Chodím, hledám**

*Pomůcky: využijeme předmětů ve třídě*

Učitel chodí po místnosti a říká: „Chodím, hledám, co mám znát, pojď mi, Janičko, pomáhat. Do všech koutů zajdi a zelenou barvu (věc, geometrický tvar, výrobek z daného materiálu) najdi.“

### **Co na obrázku přibylo?**

*Pomůcky: tabule a křídly (plakát, fixy)*

Učitel maluje obrázek na tabuli, po chvíli si děti položí hlavu na lavici a dospělý postupně dokresluje obrázek. Děti hledají, co přimaloval, když se nedívaly.

### **Dívám se a vidím**

*Pomůcky: využijeme předmětů ve třídě*

Učitel říká: „Dívám se a vidím něco ... (modrého). Co je to?“ Dítě musí, co nejrychleji najít nějaký předmět v této místnosti, na něž se označení hodí.

### **Na ozvěnu**

*Pomůcky: žádné*

Učitel říká slova rozložená na slabiky, děti opakují jako celá slova (ko – lo, kolo).

Učitel říká slova rozložená na hlásky, děti opakují jako celá slova (k – o – l – o, kolo)

### **Na jména**

*Pomůcky: žádné*

Učitel povídá: „Letí ptáček, letí, ptá se našich dětí.“ „Děti, děti, kdo tu je, kdo se na M jmenuje?“ Děti rychle odpovídají.

### **Ukrytá zpráva**

*Pomůcky: barevný papír, tužka, nůžky*

Pro každou skupinu dětí napíše učitel na barevný papír zprávu, kterou rozstříhá a schová ji v místnosti. Děti hledají pouze svoji barvu, nesmí sbírat a dotýkat se jiných barev. Skupina, která zprávu (větu) nejdříve složí a přečte, vyhrává.

### **Kimova hra**

*Pomůcky: obrázky s podstatnými jmény, šátek*

Položíme před děti několik obrázků, ty je pojmenují a snaží se je si zapamatovat. Pak obrázky přikryjeme šátkem a jeden obrázek schováme. Šátek odkryjeme a děti určují, který obrázek zmizel. Obměnou může být vyjmenovat všechny obrázky zakryté šátkem.

### **Obrázky v řadě**

*Pomůcky: obrázky s podstatnými jmény*

Poskládáme před děti několik obrázků v řadě a ty si je důkladně prohlédnou. Potom obrázky zamícháme. Děti mají znovu vytvořit původní řadu obrázků. Vedeme je ke skládání obrázků zleva doprava jako při čtení.

### **Hra na detektiva**

*Pomůcky: libovolné předměty*

Na stůl si připravíme pět předmětů (štětec, pero, tužka, guma, nůžky). Děti si je prohlédnou a potom se otočí. Učitel jeden předmět ubere nebo naopak přidá a děti určují změnu. Můžeme připravit i více předmětů, pokud je to pro děti velmi snadné.

### **Písmenka**

*Pomůcky: tabule, křída, klobouk*

Na tabuli napíšeme písmena A, M, E, J, I, ... Rozmístíme je po celé ploše tabule. Učitel v roli kouzelníka schovává jednotlivá písmena „kouzelným kloboukem“. Děti určují, které písmeno právě zmizelo.

### **Přírodní malíři**

*Pomůcky: papírová paletka polepená oboustrannou lepicí páskou*

Hru hrajeme v přírodě. Každý hráč dostane papírovou paletku a jeho úkolem je najít v předem určeném prostoru co nejvíce přírodních barev a ty si umístit na svou paletku. Vyhrává malíř s nejpestřejší paletkou.



### **Miniaturní hemžení**

*Pomůcky: papírové rámečky 30 x30cm, podložky na ležení*

Hru hrajeme v přírodě. Každý žák dostane rámeček a položí si ho na sebou zvolené místo v přírodě (vybrat si zajímavé místo, pohodlné k pozorování). Úkolem dětí je v časovém limitu z blízka pozorovat, co se děje v rámečku – miniaturním světě. Po ukončení časového limitu popsat, co každý viděl.

### **Něco se mi nezdá**

*Pomůcky: tužka, kartičky*

Hru hrajeme v přírodě, předem označíme prostor, ve kterém se hra odehrává. Děti si na chvíli zavřou oči nebo se otočí zády k prostoru. V této době vedoucí hry změní něco v prostoru, udělá něco nepravděpodobného, např. plody pod jiný strom, listy na jinou větvíčku apod. Děti se procházejí v prostoru a své pozorování si zapisují na kartičku, později je porovnají s ostatními.

### **Bystrý pozorovatel**

*Pomůcky: šátek, různé přírodniny*

Hru hrajeme v přírodě na předem označeném prostoru. Vedoucí hry nasbírá v označeném prostoru různé přírodniny, ukryje je pod šátek. Úkolem dětí je sledovat přírodniny pod šátkem a dobře si je zapamatovat. Poté vedoucí opět šátkem přikryje přírodniny a děti se snaží nalézt stejné přírodniny v prostoru ve stanoveném časovém limitu. Nepřinášejí přírodniny na určené místo, ale dobře si je pamatují. Po ukončení časového limitu vedoucí postupně ukazuje přírodniny a úkolem dětí je pojmenovat kde se nachází stejná přírodnina – např. šípek – na keři vpravo od nás, šišky – pod vysokým stromem za námi apod.

### **Všímám si**

*Pomůcky: žádné*

Hru můžeme hrát v přírodě, ale i v místnosti, ve známém i cizím prostředí. Svět kolem nás vnímáme jen okrajově, spoustu věcí bereme jako samozřejmost, nevšimneme si jich nebo je nedokážeme popsat. Úkolem hráčů je odpovídat na jednoduché otázky, z každodenního života, které ale ostatní hráči dokáží zkontrolovat. Např.: kolik máme ve třídě oken, na kterou stranu se otvírají dveře školy, kdy nejčastěji cítíme skořici, jakou barvu má šípek, kde je na hodinách umístěna číslice 3 apod.

### **Udělej to stejně**

*Pomůcky: barevné kostky, různé předměty denní potřeby a hračky*

Vedoucí hry určuje pořadí, v jaké děti hrají. Děti mají před sebou narovnané v řadě různé hračky a předměty (6 - 8). Pozorně si prohlédnou a zapamatují pořadí předmětů. Vedoucí předměty shrne do krabice a úkolem hráče je vyrovnat předměty ve správném pořadí. Modifikace je dodržovat správné pořadí stejných předmětů různých barev.

### **Půlky**

*Pomůcky: jednoduché obrázky rozstřižené napůl*

děti hrají hru podobnou klasickému pexesu. Přepůlené obrázky zamícháme a rozložíme lícem dolů. Každý hráč obrací postupně po dvou kartičkách a hledá správné poloviny obrázku. Pokud nenalezne k sobě patřící poloviny, obrázky vrací zpět do hry. Stejně poloviny se bere k sobě. Kdo má na konci hry nejvíce obrázků, vyhrává. Je vhodné zvolit obrázky o přibližně stejné velikosti a polepit je z vrchní strany stejným papírem. (vhodné jsou například pohlednice).

### **Kdo má nejvíc?**

*Pomůcky: žádné*

Za tiché hudby se děti procházejí po třídě a pečlivě pozorují své spolužáky. Před zahájením procházení dostaly úkol. Např.. Kdo má na sobě nejvíc červené barvy? Kdo má na sobě hodinky? Kdo má nejvíc zničené přezůvky apod. Vedoucí hudbu přeruší a děti mají za úkol položit ruku na rameno toho hráče, koho se týká odpověď.

### **Vyjadřování pocitů**

*Pomůcky: žádné*

V této hře je předáváno nonverbálně, tedy tónem hlasu, mimikou.

Na začátku se hráči naučí tuto jednoduchou básničku:

Stojí, stojí bedla,  
ráda by si sedla,  
vzala by si pletení,  
noha už jí dřevění.

Potom se každý hráč postupně pokusí sdělit ostatním nějakou informaci nebo svou náladu (je mi zima, jsem ospalý, svět je krásný, stydím se). Nesmí přitom však říct nic jiného než uvedenou básničku. Samozřejmě, že hráč nemusí říkat pravdu, jde o komunikaci.

## **ROZVOJ SLUCHOVÉHO VNÍMÁNÍ A PAMĚTI**

### **Na netopýry**

*Pomůcky: šátek, píšťalka*

Dětem zavážeme oči. Stoupneme si doprostřed louky, prostoru. Občas pískneme. Netopýři letí za zvukem. Kdo se nás jako první dotkne? Během hry se můžeme přemísťovat, vždy však musíme písknout.

### **Hádej, co slyšíš?**

*Pomůcky: šátek, píšťalka*

Dětem zavážeme oči. Vydáváme potom zvuky (šustění papíru, listí, ořezávání tužky, otloukání kamenů, zlomení větvičky, ...) – kdo uhádne, o jaký zvuk se jedná?

### **Lesní orchestr**

*Pomůcky: šátek, píšťalka*

Hra vhodná do lesa, do přírody. Každý si najde nějaké přírodní nástroje, na které bude hrát. Nejdříve si sám vyzkouší, jak mu jeho nástroj hraje. Pak pod taktovkou dirigenta spustí celý orchestr. Hrajeme a posloucháme.... (zvuky – šustění listí, klacky o sebe, klacek o kůru stromu, klacek o kámen, kámen o kámen, praskání větví, pískání na trávu, ...)

### **Sluchové pexeso**

*Pomůcky: různé malé krabičky (od kinder vajíček) s různými materiály*

Vytvoříme dvojice krabiček se stejným materiálem (rýže, kroupy, těstoviny, korálky, kamínky, ...). Rozdáme krabičky. Děti si vyberou krabičku (vajíčko) a pomocí sluchu hledají dvojici. Když si myslí, že svoji dvojici našly, přivolají vedoucího – ten zkontroluje správnost. Hra se hraje tak dlouho, dokud se nenajdou všechny dvojice.

### **Zaklínání deště**

*Pomůcky: žádné*

Hráči stojí v kroužku. Vedoucí hry stojí mezi hráči a mění herní situaci. Uvede hru tím, že v Africe na Sahaře žije domorodý kmen, který již dlouho neměl vodu. Hrozí nemoci, smrt. V kmenech je však

šaman, který přesvědčí domorodce, aby mu pomohli vyvolat déšť. Hru rozehrává vedoucí, který začne třít dlaněmi o sebe. Soused začne po něm ihned opakovat, přidává se další a pořád vyluzují tento zvuk (mrholení). Když přijde k vedoucímu, ten řekne, že mrholení přechází ve velmi slabounký déšť, a začne tleskat dvěma prsty o dlaň. Postupně se přidávají další (než na mne přijde řada, pořád dělám ten předchozí zvuk). Déšť sílí, sílí, zvyšují intenzitu zvuku – louskání prstů, tleskání dlaní o stehna, tleskání dlaněmi, dupání, tleskání + dupání. Pak začne déšť slábnout – vedoucí mění zvuky v opačném pořadí, až nakonec nedělá žádný zvuk, k němu však dojíždí zvuk hráčů v kolečku.

### **Na dvorku**

*Pomůcky: žádné*

Dětem přidělíme role zvířat. Na daný pokyn začnou vydávat zvuk přiděleného zvířete. Najdou se stejná zvířata?

### **Na spáče**

*Pomůcky: žádné*

Všichni hráči spí a učitel říká libovolná slova. Hráči se probudí, jakmile uslyší slovo, které začíná hláskou „A“ nebo „T“, podle toho, jak se domluví.

### **Kouzelné slovíčko**

*Pomůcky: kartičky s obrázky podstatných jmen, sloves*

Vybereme jednu kartičku s obrázkem a položíme ji před děti. Odříkáváme řadu různých slov, a když děti zaslechnou slovo z obrázku, bouchnou na bubínek nebo tlesknou.

### **Nechytej**

*Pomůcky: kartičky s různými slovy, míč*

Vybereme jednu kartičku se slovem. Předříkáváme různá slovíčka a děti chytají na každé slovo míč. Pokud uslyší předem vybrané slovo, nesmějí míč chytit.

### **Vyskoč**

*Pomůcky: kartičky se slovy*

Vybereme jednu kartičku se slovem a položíme ji před děti. Předříkáváme různá slovíčka a děti přitom sedí ve dřepu. Pokud uslyší předem vybrané slovo, vyskočí.

### **Dvojice slov**

*Pomůcky: obrázky s podstatnými jmény*

Bereme obrázky jednotlivě, ukazujeme je dětem a název každého obrázku řekneme dvakrát. Slovo opakujeme stejně, nebo změnímme výslovnost záměnou hlásky (mech – mach, delfín – telfín). Děti mají určit, zda slova byla stejná, nebo každé jiné. Pokud odpoví správně, získávají obrázek. Kdo bude mít více obrázků? Později hrajeme tuto hru bez obrázků.

### **Poznáš slovo?**

*Pomůcky: kartičky s obrázky podstatných jmen či sloves*

Před dětmi jsou kartičky s obrázky. Dospělý rozkládá slova a děti je skládají. Kdo řekne slovo správně, získává obrázek. Hrajeme o největší počet obrázků. Později můžeme hrát i bez obrázků.

### **Poslouchej a vybírej!**

*Pomůcky: kartičky s obrázky podstatných jmen*

Rozdáme dětem kartičky s obrázky. Obrázky pojmenováváme a děti vybírají. Jmenujeme obrázky se správnou výslovností a se záměnou hlásek. Úkolem dětí je vzít do ruky pouze obrázky vyslovené dobře. Uvedeme záměny jako: padák – vadák, houby – chouby, židle – šidle, župan – žapan, ...

### **Na datla**

*Pomůcky: libovolné obrázky, kroužky (kostky, ...)*

Tuto hru uvedeme slovy: „Datel ťuká do stromů. My budeme jako on vytukávat slova.“ Děti slova z obrázků vytukávají, popř. vytleskávají. Počet slabik děti znázorňují určenými symboly (kroužky) nebo počtem kostek.

### **Tleskej a najdi zatoulané slovo**

*Pomůcky: libovolné obrázky (slova jednoslabičná, dvouslabičná,...)*

Před dětmi jsou obrázky, které mají stejný počet slabik (např. dvouslabičné), jedno je mezi nimi kratší či delší. Úkolem dětí je toto slovo najít a vyřadit.

### **Krátce – dlouze**

*Pomůcky: bzučák nebo flétna, kratší a delší papírové pásky*

Děti napodobují sled krátkých a dlouhých zvuků podle učitelky na bzučáku nebo na flétně. Později přejdeme k jednoslabičným slovům a výrazně je vyslovujeme – např. hůl, dům, dým, pes, les, loď. Pro názornost mohou mít děti několik kratších a několik delších papírových pásků, které si skládají podle délky slabik.

### **Poznávání slabik, hlásek**

*Pomůcky: libovolné obrázky s podstatnými jmény*

Slabika na začátku slova: Vybereme několik obrázků. Děti slova roztleskávají na slabiky a určují první slabiku ve slově. Které obrázky mají stejnou první slabiku?

Slabika na konci slova: Hrajeme obdobně jako předchozí hru.

Samohláska na začátku slova: Vybereme slova, která začínají hláskami a, e, i, o, u. Děti slova roztleskávají a určují první hlásku.

### **Jedeme dál**

*Pomůcky: libovolné obrázky*

Děti sedí v kruhu a podávají si obrázek rubem vzhůru, přitom rytmizují: „Jedeme, jedeme,...“ dokud učitelka neřekne: „Stát!“ U koho obrázek zrovna zůstal, otočí jej, pojmenuje a určí první slabiku, později hlásku.

### **Hledání slov na danou slabiku (hlásku)**

*Pomůcky: libovolné obrázky*

Úkolem dětí je hledat slovo na určenou slabiku (hlásku) mezi několika obrázky. Později hledají bez obrázků.

### **Slovní kopaná**

*Pomůcky: kartičky s obrázky podstatných jmen*

Vybereme kartičku s obrázkem a děti určují poslední slabiku. Na ní se potom snaží vymyslet nové slovo (např. kolo – lopata).

### **Na balíčky**

*Pomůcky: libovolné obrázky podstatných jmen*

Hru začínáme básničkou. „Auto veze balíčky pro kluky a holčičky. Copak první balík má? Vše, co na P začíná.“ Děti musí vybrat z obrázků věci, které začínají na požadovanou hlásku.

### **Vyhledávání hlásky**

*Pomůcky: libovolné obrázky*

Na začátku určíme, která souhláska se bude hledat. Pak předřikáváme slova podle obrázků a děti určují, zda slovo požadovanou hlásku obsahuje.

### **Židlová**

*Pomůcky: židle, bubínek*

Děti si postaví židle do kruhu. Jednu židli odebereme. Děti pochodují za zvuku bubínku a na daný signál se rychle posadí za židli. Dítě, které nemá židli, je vyřazeno ze hry. Vyřadí se také jedna židle. Hra končí, až zůstane jen jeden vítěz a žádná židle.

### **Kdo promluvil?**

*Pomůcky: žádné*

Děti sedí v kruhu se zavřenými očima. Koho učitel pohladí, řekne libovolné slovo. Ostatní hádají, kdo to promluvil.

### **Pepíčku, pípni!**

*Pomůcky: šátek*

Děti sedí v kruhu, jedno uprostřed se zavázanými očima. Dítě uprostřed kruhu řekne: „Pepíčku, pípni“. Učitel ukáže na dítě, které má pípnout, to pípne a dítě sedící uprostřed kruhu určí, kdo pípal.

### **Budík**

*Pomůcky: budík*

V místnosti schováme budík, necháme ho tikat nebo zvonit. Úkolem dětí je budík najít.

### **Kouzelná krabička**

*Pomůcky: malá krabička, drobné předměty*

Do malé krabičky dáváme postupně malé předměty (knoflík, kuličku, špejli apod.). Dětem nejprve předměty ukážeme a předvedeme, jaké zvuky vydávají při pohybu krabičky. Úkolem dětí je se zavřenými očima určit, který předmět je v krabičce.

### **Hádej slovo, které si myslím**

*Pomůcky: žádné*

Učitel řekne první slabiku, např. vá a děti říkají slova, která začínají na tuto slabiku. Můžeme i blíže určit hledanou věc: Je to ve třídě, stojí to na stole a začíná to slabikou vá (váza).

### **Ptáčku, jak zpíváš?**

*Pomůcky: tabule, křída*

Úkolem dětí je pípat podle dlouhých a krátkých čárek, které jsou napsané na tabuli.

Vzor:   - - - - -           - . - . - . - . -           . . - . - . - . .  
          . . . . .           - - . - - . - -           . . - . - . . . .

Obměna: Jeden žák si vybere vzor, podle kterého pípá, a ostatní žáci hádají, který to je.

### **Zazpívej ptáčku**

*Pomůcky: žádné*

Jeden z hráčů jde a dveře. Vedoucí hry vybere ptáčka, který jediný bude zpívat. Na pokyn - zazpívej ptáčku - se snaží změněným hlasem vyslovit píp, píp. Všechny děti v místnosti si dřepnou nebo sednou a skloní hlavy, aby jim nešlo vidět do tváře. Příchozí hráč hledá podle sluchu ptáčka, pokud kamaráda odhalí, vymění se a děti se prostřídají.

### **Všechno lítá, co peří má**

*Pomůcky: žádné*

Hru začínáme větou: „Všechno lítá, co peří má“ a doplňujeme ji dalšími slovy, např. čáp, stůl, kos, sýkorka, židle. Děti reagují pohybem jenom tehdy, když slovo označuje ptactvo.

### **Kdo dřív**

*Pomůcky: využití předmětů ve třídě*

Hru začínáme vyslovením nějaké hlásky. Hráči se snaží dotknout něčeho, co touto hláskou začíná, přičemž se dva hráči nesmějí dotýkat stejné věci. Ten, kdo se dotkne první, určí další hlásku.

### **Zatleskej**

*Pomůcky: žádné*

Hra začíná tak, že první hráč řekne slovo, druhý je vytleská a říká další slovo. Tak postupně pokračují všichni v kole.

### **Co veze vláček?**

*Pomůcky: kartičky s obrázky předmětů, ...*

Před dětmi jsou volně rozložené kartičky s obrázky. Říkáme: „Vláček jede a veze .... (vyjmenujeme několik obrázků, nejvíce sedm).“ Úkolem dětí je si slova zapamatovat, obrázky najít a seřadit je přesně tak, jak zněla instrukce (skládáme zleva doprava).

### **Přijela tetička a přivezla ...**

*Pomůcky: kartičky s obrázky předmětů, potravin, ...*

Před děti rozložíme kartičky s obrázky. Děti se střídají ve vybírání kartiček s obrázky, co vše tetička přivezla. Obrázky pokládají na jednu společnou hromádku tak, že je vidět vždy jen poslední obrázek. Ten, kdo přikládá novou kartičku, musí zopakovat všechna předchozí slova, a to ve správném pořadí.

### **Ztracená ovečka**

*Pomůcky: šátek*

Dítě se zavázanýma očima hledá v houfu ztracenou ovečku, která volá „bé, bé, bé“. Obměnou jsou další zvířátka.

### **Na tělo**

*Pomůcky: žádné*

Předvedeme pohyb doprovázený zvukem (tleskání, dupání, pleskání). Děti si pohyby vyzkouší, a potom se otočí. Učitel opakuje jednotlivé pohyby a zvuky a děti je opakuje.

### **Kdo je pod deštníkem?**

*Pomůcky: žádné*

Děti si sednou do „tureckého sedu“. Rukama nad hlavou znázorní deštník. Učitel mezi nimi chodí a odřikává báseň: „Ťuká, ťuká deštník, na široký deštník. Ťuká, ťuká prstíkem, kdo je pod tím deštníkem?“ Na poslední verš učitel zaťuká na jeden deštník, tento označený hráč napodobí hlas některého zvířete. Děti hádají, co je to za zvíře.

### **Vodoměrka**

*Pomůcky: šátek, láhev s vodou – víčko s dírkou, kudy se dá vodou stříkat*

Hru hrajeme v přírodě. Označíme kruh na místě, kde jsou dobře slyšet kroky – listí, suchá tráva, drobné větvičky. Jeden z hráčů si zaváže oči a stojí uprostřed s lahví s vodou. Představuje vodoměrku,

kteřá poslouchá, kdo se k ní chce přiblížit. Toho, koho uslyší, se snaží postříkat z lahve. Kdo, je zasažen, vypadává ze hry.

### **Hlasy přírody**

*Pomůcky: podložky*

Hru hrajeme v přírodě. Úkolem je soustředit se a poslouchat hlasy v přírodě. Na začátku hry se žáci postaví do kruhu zády dovnitř. Na pokyn udělají 30 kroků vpřed a na místě se pohodlně posadí nebo položí na podložky. Po určenou dobu naslouchají různým zvukům a ukazují na prstech počet zvuků, které jsou schopni rozlišit sluchem. Hra není o tom, kdo napočítá více zvuků, ale o kvalitě. Např. někdo slyší šum větru, bzukot včely a kukačku - ukáže 3 prsty, kukačka utichne - ukáže dva prsty. Po ukončení časového limitu se vrátí do počátečního kruhu a mají všichni postupně za úkol vyjmenovat zvuky, které slyšeli, ale také právě změny, které zaregistrovali. Následuje rozhovor o zvucích, které slyšeli - příjemné, nepříjemné, jaké v nich vzbuzovali pocity. Starší mohou pocít z hlasů přírody namalovat.

### **Noční pozorovatel**

*Pomůcky: svítilny, podložka na sezení*

Hru hrajeme v noční přírodě. Před hrou poučíme děti o bezpečnosti při chůzi v lese. S pomocí svítilny dorazíme na určené místo, každý si vyhledá vhodné místo a posadí se na podložku. Po určenou dobu všechny děti zhasnou svítilny a sedí a vnímají temnou přírodu. Po ukončení časového limitu rozsvítí vedoucí hry jednu svítilnu a děti postupně popisují svoje pozorování. Pokud potřebují, vlastní svítilnou ukazují směr, odkud slyšely zvuk apod.

### **Něco upadlo**

*Pomůcky: šátky, různé známé předměty*

Hrají vždy dva hráči, ostatní jsou pozorovatelé. Dvěma hráčům vedoucí hry zaváže oči šátkem a postaví je do vzdálených rohů místnosti. Postupně hází na zem různé předměty (klíče, dřevěné kostky, plastové stavebnice, lžičku, plastovou láhev apod.). Úkolem hráčů je pojmenovat předmět, který upadl na zem. Hráč, který předmět řekne jako první, si vymění místo s jiným žákem.

### **Co se u nás děje**

*Pomůcky: žádné*

Vedoucí hry vybere jednoho žáka, který nesmí slyšet počáteční instrukce (jít za dveře, zacpané uši). S ostatními dětmi se domluví na větě, kterou bude jejich kamarád hádat. Každý z hráčů, sedící v kruhu, dostane přidělenou jednu slabiku a jeho úkolem bude tuto slabiku vyslovovat stále za sebou. Všechny děti budou mluvit naráz, ale nesmí křičet. Úkolem vybraného žáka je sluchem rozlišit, kdo říká první slabiku ve větě a rozlišit jednotlivé slabiky tak, aby dokázal zopakovat celou větu. Např. Zítra máme na svačinu rohlíky. První žák říká slabiku zí, vedle něho sedící žák říká slabiku tra, další má atd.

### **Kdopak nás probudí?**

*Pomůcky: silně tikající budík*

Děti si na začátku hry zavrou oči, vedoucí hry schová budík na místo, kde není vidět. Úkolem dětí je najít budík sluchem.

### **Ozvěna**

*Pomůcky: žádné*

Vedoucí hry předřikává dětem různá slova. Úkolem dětí je slova potichu opakovat. Vedoucí hry přidává postupně slova. Děti musí dodržet posloupnost

### **Včelky se rojí**

*Pomůcky: píšťalka*

Vedoucí hry má u sebe píšťalku, děti se pohybují volně kolem něho. Po zapískání si děti musí spočítat, kolik písknutí slyšely, a musí se spojit do skupinek se stejným počtem, kolik slyšely písknutí. Kdo se nespojil do roje včel, vypadává ze hry a hra končí, až zůstane poslední dvojice.

### **Střídání zvuků**

*Pomůcky: různé hudební nástroje a zvukové hračky*

Vedoucí hry dětem předvede, v čem spočívá hra. Zahraje po sobě několik zvuků (např. tlesknutí rukama, písknutí, cinknutí na triangel, ťuknutí dřívky). Úkolem dětí je si zapamatovat sled zvuků a vybrané dítě ho musí napodobit. To samé dítě pak samo předvede jiný sled zvuků a vybere dalšího kamaráda, který zvuky zopakuje.

### **Dobře poslouchej**

*Pomůcky: hudební nástroj*

Úkolem dětí je rozlišovat jednotlivé tóny. Vedoucí hry zahraje vždy několik tónů, děti je spočítají a řeknou správný počet. Pro ztížení úkolu mohou tóny zopakovat - zazpívat a spočítat.

### **Kočka a myš**

*Pomůcky: 2 šátky*

Děti vytvoří kruh. Uprostřed kruhu stojí dvě děti se zavázanýma očima. Jedno dítě představuje kočku a druhé myšku. Kočka se ptá: Kdepak jsi, myško? A myška tenkým hlasem odpovídá: Tady. Kočka se snaží chytit myšku. Ostatní děti musí být potichu, aby kočka myšku slyšela. Kočka se může ptát vícekrát, myška musí vždy odpovědět. Děti se postupně prostřídají.

### **Řetěz**

*Pomůcky: žádné*

Děti sedí v kruhu a postupně se střídají v říkání a vytleskávání slov. Dělalí řetěz ze slov - slova musí začínat na poslední slabiku z předchozího slova. Např.: motyka - kabela - lavice.

### **Rytmus**

*Pomůcky: žádné*

Úkolem dětí je vyťukávat stejný rytmus jako vedoucí hry - napodobovat. V úloze vedoucího - předvádějícího se mohou střídat.

### **Stejně hlásky**

*Pomůcky: žádné*

Hru začíná vedoucí hry vysvětlením. Já začnu říkat slova na určitou hlásku, ostatní se musí přidat a vymýšlet slova na stejnou hlásku. Kdo vymyslí nejméně tři slova, určí další hlásku.

### **Znám tvoje jméno**

*Pomůcky: žádné*

Hráče rozdělíme na tři stejně početné skupiny (pokud možno).

Dvě se posadí ke stolu proti sobě, třetí si je prohlédne a vyjde na chvíli z místnosti. Mezitím si někteří hráči vymění místa. Vrátivší se skupina má pak co nejrychleji poznat a popsat změny, pak je vystřídána jinou skupinou. V opačném případě jde znovu z místnosti a pokus opakuje.

Můžeme hrát i jako hru seznamovací, úkolem je i říct jména všech lidí (v tom pořadí, jak původně seděli). V případě menšího počtu hráčů můžeme vždy za dveře posílat jen jednoho.



### **Slovní přebíječka**

*Pomůcky: žádné*

Zábavná hra pro dva hráče (případně více dětí, které se mohou přidávat na tu či onu stranu), která procvičuje jejich bystrost, fantazii a slovní zásobu. Jedná se vlastně o zábavu, která ukrátí dlouhou chvíli. První hráč si vymyslí větu, která oznamuje nějaké reálné nebo fantaskní nebezpečí nebo ohrožení. Například: „Ach ne! Řítí se na nás povoz kočího!“ Druhý hráč si musí vymyslet větu, která situaci nějak zachraňuje. Například: „Ale teď na vůz vyskakuje vozka!“ První hráč opět vidí katastrofickou situaci: „Ach ne, zamotala se mu noha a padá na zem.“ Druhý hráč uklidňuje: „Ale předtím, než spadl, stačil zatáhnout za brzdu.“ Tímto způsobem hra pokračuje až do okamžiku, kdy jeden z hráčů neví, jak by pokračoval. Pak si oba role vymění. Náměty mohou být zcela libovolné, od invaze mimozemšťanů přes přírodní katastrofy až po situaci z říše pohádek.

### **Pastičky**

*Pomůcky: pasti vyrobené ze dvou tyčí (popř. smetáků) – verze na ven*

Během zasažení města přemnožením krys se sedlák Hürsch rozhodne zapastičkovat si celý dům, postavil pasti, bohužel je musí ovládat manuálně, a jeho přítomnost potvůrky odrazuje. A tak je chytá po tmě. Jak? No má sluch jako ostříž!

Dva soupeřící týmy nastupují do hry ve třech kolech, střídavě v roli sedláků a v roli krys. Pastičky jsou v odstupe asi 3-4 metrů postaveny v přímce, u každé sedí jeden sedlák, má zavázané oči. (Verze do třídy - Pouštěcí pasti - Pastičkáři sedí se zavázanýma očima na stolech (pro každého jeden) a čekají, až se pod nimi objeví krysa. Tu pouze slyší a odhadují. Krysy se likvidují upuštěním PET lahve, popř. míčků. Krysa musí dokončit celou trasu pod stoly, vyznačenou provázkem)

Na signál vyběhá po přímce krysa, jejím cílem je dostat se do cíle s co nejméně zásahy během časového limitu. Během pokusu musí být absolutní ticho, tak aby sedláci mohli slyšet pohyb krysy. Ve chvíli, kdy se sedlák domnívá, že má krysu pod pastí, použije ji, aby krysu zlikvidoval. Krysa smí schválně bušit do trávy před sebou, zpomalovat, zrychlovat, nesmí však vydat ani hlásku a musí se do cíle dostat v limitu.

Za každé dorazení do cíle se týmu připisuje (počet pastí - počet zásahů) bodů.

## **ROZVOJ HMATOVÉHO VNÍMÁNÍ A PAMĚTI**

### **Hmatky**

*Pomůcky: pytlíky s přírodninami*

Do pytlíčků dáme různé věci z přírody (šišku, kámen, kožku, vlnu, ...). Pytlíček necháme kolovat v kruhu. Každé dítě si sáhne do pytlíčku, ohmatá si, co je uvnitř, nemluví. Když dojde pytlík na konec, děti tipují, co v něm bylo.

### **Najdi si svůj strom**

*Pomůcky: šátek*

Hra do přírody. Děti rozdělíme do dvojic. Jeden ze dvojice bude mít zavázané oči. Ten druhý ho dovede ke stromu, který si osáhá a snaží se jej zapamatovat. Poté jej odvede na výchozí stanoviště. Sundá si šátek a snaží se najít svůj strom.

### **Kamínky**

*Pomůcky: šátek, kamínky*

Hráči sedí v kruhu. Každému dáme do ruky kamínek (je dobré si jej zespodu poznačit, např. A, B, C, ..., napíšeme si, kdo si jaký kamínek vybral). Hráč se snaží zapamatovat ten svůj kámen. Poté kameny vybereme a dáme je doprostřed na hromadu. Najde si hráč svůj kamínek?

### **Elektrický proud**

*Pomůcky: židle, míček, koruna*

Rozdělíme děti do 2 družstev. Sednou si zády k sobě, vždy řada se chytne za ruce. Na druhou stranu řady se umístí židle s balonkem. Velitel stanoví pravidla – když hodím korunou a padne lev, posílám elektrický proud – postupně v řadě si děti mačkají ruce (předávají si proud). Když dojde na konec, poslední vyskočí a utíká sebrat balonek. Při hře se nesmí mluvit. Bod získává družstvo, které chytlo balonek.

### **FAX**

*Pomůcky: žádné*

Postavíme se do kruhu. Na záda hráče před sebou namalují obrázek. Ten pošle dál (jako tichá pošta). Poslední nakreslí, co dostal nakresleno na záda, porovná se s prvním.

### **Chachacha**

*Pomůcky: žádné*

Všichni hráči si lehnou na zem, svoji hlavu položí na břicho spoluhráče (vytvoří takový řetěz). Vnímáme dýchání – při mírném se mi zvedá hlava, při smíchu začne hlava skákat. Zkuste sladit svoje dýchání dle břicha, na kterém ležíte.

### **Na Popelky**

*Pomůcky: nejrůznější materiál na třídění (čočka, fazole, kamínky, malé klacíky, šátek, misky)*

Děti si zahrají na Popelky – roztřídí daný materiál do misky na čas – kdo zvítězí? Lze zvyšovat náročnost – při třídění jedna ruka za zády, zavázané oči (v tomto případě je vhodné třídít větší materiál – např. drobné kamínky, malé klacíky – štěpky, kolínka, ...). Jinou variantou je přendávání materiálu do druhé misky.

### **Hmatovka nohama**

*Pomůcky: předměty na určování*

Žáky posadíme postupně na židli, zavážeme jim oči šátkem, připravíme přibližně 10 běžných předmětů a každému je postupně vložíme do rukou, aby uhodl, co to je. Na rukou však máme nejvíc hmatových receptorů, takže to není vůbec problém. Dokáží to samé s nohama?

### **Hmatová cestička**

*Pomůcky: úzká, asi 30cm široká role papíru polepená různými přírodninami, šátky*

Děti se připraví na start s bosýma nohama a zavázanýma očima. Přejíždějí postupně po cestičce a snaží se zapamatovat a poznat povrch na cestičce. Na cestičce je dobré mít označenu jedním povrchem takovou část, aby po ní každé dítě přešlo oběma chodidly (asi 60 – 80 cm). Úkolem dětí prozkoumat povrch chodidly a zapamatovat si pořadí (vhodné je 4 – 5 povrchů). Např.: koberec, bublinková fólie, látka, smirkový papír, korek aj.

### **Mravenčí stezka**

*Pomůcky: provaz natažený mezi několika body, různé předměty, přírodniny, šátky*

Hru můžeme hrát v místnosti nebo v přírodě. Vedoucí předem natáhne provaz mezi několika body – mezi židlemi nebo stromy. Na provaz připevní různé předměty – přírodniny. Úkolem dětí je procestovat v zástupu se zavázanýma očima celou délku provazu, po celou dobu se přidržovat provazu a osahávat připevněné předměty a teprve po absolvování cesty posledním hráčem, popisovat co se jim objevilo cestou v ruce.

### **Tajemné krabice**

*Pomůcky: krabice od bot, různý materiál- písek, piliny, seno, kamínky, kousky kůru, peří apod. šátek*  
Úkolem hráčů je poznávat hmatem, rukama i nohama materiál v krabicích. Vedoucí hry zaváže hráči oči, posadí ho na židli a postupně mu podává na osahání krabice s různým materiálem. Pokud pozná materiál, získává bod. Po prozkoušení hmatu na rukou, vyzkoušíme hmat na nohou.

### **Našel jsem to stejné**

*Pomůcky: přírodniny, pytlíček*

Vedoucí hry umístí do plátěného pytlíčku běžnou přírodninu nalezenou v určeném prostoru. Děti si ji postupně osahají rukou bez podpory zraku. Na pokyn se snaží najít v určeném prostoru stejnou přírodninu a přinést ji.

### **Pekaři**

*Pomůcky: žádné*

Děti vytvoří kruh a postaví se do zástupu po obvodu kruhu. Vedoucí hry vysvětlí pravidla, z dětí se stávají pekaři a záda kamarádů před nimi jsou pracovní plocha. Děti postupně vykonávají pokyny vedoucího a snaží se hmatem zpracovávat informace. Např. připravíme si místo - uhladíme si vál - pohladí záda kamaráda, nasypeme mouku - lehce ho polechtají apod. Děti musí pracovat tak, aby kamarádovi neublížily. Po několika pokynech mají děti za úkol se otočit čelem vzad a tím si vyměnit své kamarády před sebou.

### **Malí zedníci**

*Pomůcky: zápalky pro každého hráče*

Úkolem dětí je stavět drobné obrázky ze zápalek, podle vzoru, předlohy, slovního pokynu, vlastní fantazie. Při stavbě podle předlohy nebo slovního pokynu mohou pracovat děti stejně nebo zrcadlově obráceně.

### **Kreslení poslepu**

*Pomůcky: papíry a pastelky, šátky*

Každé z dětí si připraví pomůcky tak, aby na ně pohodlně dosáhlo, hmatem se snaží odhadnout velikost papíru a rozmyslí si umístění obrázku. Potom si všichni zaváží oči a snaží se poslepu nakreslit na papír jednoduchý obrázek. PO odkrytí očí si děti své výtvary prohlédnou a snaží se sdělit své pocity.

### **Kdo je větší?**

*Pomůcky: žádné*

Úkolem dětí je navzájem se poměřit. Kdo je vyšší, má větší chodidlo, delší prsty na rukou, delší části nohou a rukou.

### **Sudá nebo lichá**

*Pomůcky: 10 kamínků pro každého hráče*

Hru hrajeme v přírodě, každý si nasbírá 10 malých kamínků. Kamínky si dá do kapsy. Vybere si několik kamínků, musí si je spočítat hmatem a zavře je v dlani. Vtáhne zavřenou ruku z kapsy a dává hádat kamarádovi, kolik má kamínků - sudý nebo lichý počet. Druhý hráč odpoví a předkládající mu musí správně určit kolik má kamínků v ruce, jestli teda správně odpověděl sudá nebo lichá. Potom otevře dlaň a společně počet kontrolují. Děti se mezi sebou střídají ve dvojici. Mohou tvořit dvojice s různými kamarády.

### **Lepidlo**

*Pomůcky: barevný motouz*

Úkolem dětí je vytvořit dvojice a na slovní pokyn se spojit - slepit se svým kamarádem určitou částí těla, kterou zvolí vedoucí hry. Takto spleené dvojice mají za úkol projít určitou trasu, označenou barevným motouzem, aniž by se rozlepily. Např.: dvojice se slepí pravými koleny. Dvojice se slepí levýma rukama apod.

### **Rozplétávání uzlu**

*Pomůcky: žádné*

Vytvoříme kruh, natáhneme ruce před sebe, zavřeme oči a chytíme ruku někoho jiného a to každou rukou jinou rukou. Ten kdo nemůže najít ruku, ji dá nahoru nad uzel rukou a najde přebývající ruku.

Tedy se musí každý držet někoho. Otevřeme oči a můžeme řešit uzel.

Pravidla: nesmíme se chytit sami sebe, nesmíme se pustit během hry.

### **Tak toto je můj kamarád**

*Pomůcky: žádné*

Hraje se ve dvou místnostech a je to dobrý způsob, jak si dát navzájem najevo, jak se vnímáme, aniž bychom se museli stydět.

Vybere se jeden člověk a posadí se do prázdné místnosti se zavázanýma očima. Ostatní k němu po jednom přicházejí a jejich úkolem je beze slov mu dát najevo svůj vztah k němu - obejmout, dát mu najevo sympatie, nebo naopak...pusu na čelo, nebo jakkoliv jinak.

Postupně se všichni vystřídají a vybraný dotýčný se snaží říct, která osoba k němu cítila co nejvíce a naopak

### **Kytičky, zvířátka**

*Pomůcky: pastelky, papír*

Každý žák dostane za úkol nakreslit a pojmenovat (rodovým a druhovým jménem) jednoho živočicha a jednu rostlinu. Fantazii se meze nekladou jak při kreslení tak při pojmenovávání. Každý pak své výtvořky odevzdá. Pak se může vyhodnotit v každé kategorii (mladší, starší) nejuťipnější pojmenování a zpracování nebo (a to je zajímavější) se obrázky prostě vyberou a použijí pro "poznávačku".

## **ROZVOJ ČICHOVÉHO A CHUŤOVÉHO VNÍMÁNÍ**

### **Vůně**

*Pomůcky: šátek, kelímky*

Do kelímků dáme různé „vůně“ – jehličí, ovoce, trávu, ... Zavážeme dětem oči, dáváme jim čichnout, hádají, k čemu patří vůně.

Obdobou je činnost venku – každý si do kelímku nasbírá nějakou vůni. Pak dává všem přičichnout (mají zavřené oči), hádají, co je uvnitř.

### **Co se ti vybaví?**

*Pomůcky: různé druhy koření, „voňavých“ věcí*

K zajímavým asociačním cvičením patří spojování čichového vjemu se zrakovou představou. Např. vanilka – vánoce, maminka, cukrárna, zmrzlina atd.

Jinou variantou může být spojování čichového vjemu (např. z obalů od parfémů či jiných kosmetických přípravků) s barvou, náladou, ročním obdobím apod.

### **Nos mě zavede**

*Pomůcky: výrazné bylinky, koření apod.*

Hru můžeme hrát v přírodě. Vedoucí předem připraví 2 cesty v přírodě vysypané silně aromatickým kořením – pepř, skořice, káva. Úkolem dětí je snažit se najít jednu z cest a určit směr odkud vychází a kam se cesta ubírá.

### **Voňavé pexeso**

*Pomůcky: krabičky s víčky od silonky, připevněné gumičkou, přírodniny*

Vedoucí hry připraví pro děti různé aromatické přírodniny vždy do dvou krabiček stejné. Úkolem dětí je čichem najít stejnou vůni v krabičce.

### **Bylinkové a kořeněné pexeso**

*Pomůcky: dvojice pytlíčků s různými aromatickými bylinkami a kořením (levandule, majoránka, pepř, skořice aj.)*

Úkolem dětí je najít podle čichu pytlíčky se stejnou vůní. Snažíme se z počátku dávat dětem jen třeba 3 až 4 možnosti, aby si zvykly vůně odlišovat a rozlišovat.

### **Král má mlsný jazýček**

*Pomůcky: šátky, různé kousky potravin, napíchnuté na párátku*

Král má mlsný jazýček a nechá se překvapit od svého kuchaře. Ten mu připraví různé dobroty. Poznáš, co připravil kuchař pro krále. Děti sedí u stolu se zavázanýma očima, vedoucí hry jim podává kousky různých potravin nejprve na očichání, potom na ochutnání. Úkolem dětí je uhádnou podle vůně a chuti potraviny.

### **Vůně okolí**

*Pomůcky: žádné*

Hru hrajeme v přírodě. Úkolem dětí je nasbírat různé předměty, které mají zajímavou vůni či zápach. Děti si mezi sebou navzájem sdělují, jaký předmět jejich vůni nebo zápach vydává, kde ho našli a jestli jim je určitý pach příjemný nebo nepříjemný. Zkouší přirovnávat, co jim pach připomíná. Např. čerstvě pokosená tráva – prázdniny u babičky, jehličí – vánoce apod.

## **PROSTOROVÁ A SMĚROVÁ ORIENTACE**

### **Zajíc – slon – kachna – opice – havajská tanečnice**

*Pomůcky: žádné*

Děti si sednou do kroužku. Jeden hráč stojí uprostřed, ukazuje na jednotlivé hráče a přiděluje role. Na ni reagují tři hráči – hlavní je ten, na kterého ukážu, dále dva sousedi, kteří dotvářejí obraz.

Kachna – prostřední udělá dlaněmi zobák, sousedi dělají křídla (jako že mávají).

Slon – prostřední udělá chobot, sousedi mu vytvoří rukama velké uši.

Zajíc – prostřední udělá dvěma prsty zuby, sousedi mu rukou ukážou (vztyčí nad hlavou) ucho.

Opice – prostřední se drbe na hlavě, sousedi mu vybírají blechy.

Havajská tanečnice – prostřední se vlní v bocích, ruce má propletené, sousedi ho ovívají.

Kdo splete, jde doprostřed. Je dobré zvyšovat rychlost.

### **Dostihy**

*Pomůcky: žádné*

Děti sedí v kruhu – budou to účastníci dostihu. Vedoucí hry je seznámí s tím, jakým způsobem absolvují závod. Cval – plácáme dlaněmi do steh. Oranice – pěstmi se tlučeme do hrudníku. Vodní

příkop – dlouze vtáhneme sliny. Tribuna vpravo, vlevo – usmějeme se buď vpravo, nebo vlevo. Zatáčka vpravo, vlevo – otočím se, nahnú se vpravo, vlevo. Překážka 1 – pláceme dlaněmi do země. Překážka 2, 3 – pláceme 2x (3x) dlaněmi do země. Vedoucí odstartuje závod – závodníci se plácají dlaněmi do stehů, průběžně staví překážky, na něž závodníci reagují. Do cíle dorazí všichni.

### **Kolektivní žonglování**

*Pomůcky: míčky (háčkované – šité plněné kroupami, jáhlami, ...)*

Hráči se postaví do kruhu. Každý z hráčů hází míček pořád stejnému hráči, zároveň chytá míček stále od stejného hráče. Důležitá je přesnost, ne rychlost.

Hra je ideální pro poruchy chování, SPU – propojení hemisfér.

### **Na indiány**

*Pomůcky: míčky*

Děti si stoupnou do kruhu. Natáhnou ruce, překříží si je se sousedem. Mám v levé ruce balónek a dle písničky jej vezmu pravou rukou a dám do levé ruky souseda. Ten opět vezme pravou rukou a dá do levé ruky souseda. Začínáme s jedním míčkem, můžeme přidat více míčků.

Možná písnička: Šel první, šel druhý, šel třetí indián, šel čtvrtý, šel pátý, šel šestý indián, šel sedmý, šel osmý, šel taky devátý a ten desátý, ten byl nejmenší.

### **Kdepak je?**

*Pomůcky: žádné*

Děti sedí na svých místech v lavici nebo v kruhu na koberci, na společném místě v přírodě. Zpočátku při nácviku orientace se posadí stejným směrem, jako stojí vedoucí hry. Úkolem dětí je správně odpovídat na otázky Kdepak je? Např.: Kdepak je okno? Děti odpoví nalevo. Kdepak je tabule? Odpoví - ve předu. Důležité je společné určení názvosloví a dodržování slovní odpovědi - zpočátku mohou děti ještě ukazovat, později vyžadovat pouze slovní odpověď. Modifikace hry je změna pozice vedoucího - Např.: stojí uprostřed kruhu dětí a ptá se individuálně, Kde je velká květina? Děti odpovídají podle toho v jakém je směru - pro každého v kruhu je na jiné straně.

### **Kdo uviděl první?**

*Pomůcky: žádné*

Hru hrajeme nejraději v přírodě. Úkolem dětí je pozorovat své okolí a nemluvit. Na otázky vedoucího hry děti odpovídají pohybem, ukážou rukou správný směr. Např.: kde je nejvyšší strom? Kdo má modrou bundu? Kdo stojí ode mne nejdál?

### **Letiště**

*Pomůcky: šátky*

Děti se rozdělí do dvou skupin. Všichni členové skupiny mají, až na jednoho, zavázané oči. Všichni ve skupině tvoří letadlo a drží se za ruce. Podle slovních pokynů pilota - vidícího hráče se snaží dorazit co nejdříve do cíle. Skupiny se pohybují doleva, doprava, rovně, stůj. Vyhrává skupina, která dříve "proletí" cílem.

### **Udělej, co říkám**

*Pomůcky: žádné*

Vedoucí hry dává dětem pokyny - zvedni levou nohu, chytني se za nos, chytني se za nos pravou rukou, zakryj si levé oko levou rukou, zakryj si levé ucho pravou rukou apod. Děti vykonávají pohyby podle pokynů a navzájem se kontrolují. Postupně se v roli vedoucího hry prostřídají děti a kontrolují ostatní.

### **Kam se schoval kamarád?**

*Pomůcky: maňásek nebo plyšová hračka*

Vedoucí hry dává kamaráda na různá místa v místnosti. Úkolem dětí je správně určovat, kde je maňásek nebo hračka schovaný. Např.: je na lavici, pod stolem, za květinou apod.

### **Cesta k moři**

*Pomůcky: klubíčka různě barevných motouzů*

Každý žák dostane barevné klubíčko. Konec si přiváže k některému předmětu v místnosti nebo v přírodě (noha od židle, větev lese apod.). Postupuje pozpátku a postupně odmotává klubíčko a proplétá se s ostatními hráči. Po rozpletení klubíčka je úkolem dětí najít cestu zpět a klubíčko opět namotat.

### **Kde je?**

*Pomůcky: píšťalka*

Hru hrajeme v místnosti, nebo v přírodě v ohraničeném prostoru. Jeden žák stojí na okraji, ostatní se zvolna pohybují po prostoru. Vybraný žák zapíská na píšťalku. Na písknutí se všechny děti zastaví. Vedoucí hry dává hráči s píšťalkou otázky: Kdo stojí přímo před tebou? Kdo je od tebe nalevo? Před kým stojí Adam apod. Děti se postupně vystřídají.

### **Veverka se chystá na zimu**

*Pomůcky: různé přírodniny*

Hru hrajeme v přírodě. Jedno z dětí představuje veverku, která sbírá po lese houby. Ostatní děti představují houby. Před hrou si musí najít zajímavou přírodninu a položit ji na zem a dřepnout si k ní. Veverka chodí po lese a sbírá houby tím, že se hráče dotkne. Koho se dotkne, vstane a následuje veverku. Děti chodí v zástupu za veverkou. Když posbírá všechny houby, chce je odnést do skrýše. Hub je ale moc a všechny se jí poztrácí. Každá houba se chce vrátit na své místo. Úkolem dětí je rychle se zorientovat v prostoru a najít svoje původní místo podle zvolené přírodniny.

### **Rozvodněná řeka**

*Pomůcky: dva koberečky pro každého hráče, barevné motouzy*

Vedoucí hry označí dvěma barevnými motouzy, kudy teče rozvodněná řeka. Každé z dětí má dva koberečky - kameny, pomocí kterých se dostane na druhou stranu řeky. Děti si stoupnou na první kobereček a druhý si umístí do prostoru tak, aby na něj mohly přeskočit a nedotkly se podlahy - vody nohama. Potom první kobereček přemístí opět dopředu do prostoru a opět přešlápnu. Tímto způsobem přechází celou trasu. Modifikace - hru lze hrát v přírodě za pomoci opravdových plochých kamenů, nebo jiných plochých přírodnin (větší kusy kůry, lopuchové listy aj.)

### **Udělej totéž**

*Pomůcky: žádné*

Děti se postaví do kruhu. Vedoucí hry určí, kdo bude začínat. První začne předvádět nějaký pohyb, např.: zvedne pravou ruku. Ostatní děti ho musí napodobit. Role předvádějícího se stěhuje postupně po kruhu a všichni se vystřídají. Úlohu mají ztíženou ti, kteří stojí naproti předvádějícímu, pozor na zrcadlové obrazy. Modifikace: děti nemusí předvádět jen pohyby, mohou říci větu nebo 4 -5 slov za sebou, na procvičení i sluchové paměti.

### **Plavba mezi útesy**

*Pomůcky: šátky, papírové krabice různých velikostí*

V místnosti rozmístíme papírové krabice. Děti mají zavázané oči a musí se doplavit z jednoho místa na druhé. Hru hrají děti postupně po jednom. Děti se posunují podle slovního pokynu dospělého.

Dospělý mění místa ostrůvků, aby se poslední děti nepohybovaly z paměti, ale pozorně poslouchaly pokyny.

### **Samá voda**

*Pomůcky:* předmět na schování

Učitel pošle ostatní pryč, mezitím schová daný předmět někde v místnosti. Pak vyzve ostatní, aby šli dovnitř. Hráči hledají předmět tím, že chodí po místnosti a učitel říká samá voda/přihořívá/hoří podle toho, jak daleko od předmětu děti jsou. Kdo jako první objeví předmět, přebírá v příštím kole funkci vedoucího.

*Poznámky:*

- Děti brzy zjistí, že základem úspěchu je spolupráce, a začnou své pohyby nějak organizovat.
- Kolo hry má být, dokud to hráče baví, a zbytečně to neprotahovat.

*Alternativní pravidla:*

- Je možné předmět schovat tak, aby část vykukovala ven. A hrát stylem, že které dítě ví, kde se předmět schovává, se jde posadit (a v příštím kole schovává) a hraje se, dokud všechny děti nezjistily, kde se předmět nachází.
- Další obměnou je neschovávat určitý předmět, ale jen nějaký předmět z místnosti přemístit na jiné místo (v těžší verzi třeba jinak otočit)
- Ztížením může také být, když hledaný předmět není jeden, ale jsou hned dva.

## **HRY PRO VŠESTRANNÝ ROZVOJ**

### **Kdo to má?**

*Pomůcky:* žádné

Vybraný žák si sám zvolí nějaké znamení, které musí ostatní uhodnout. Např. Boty na zavazování. Postupně si prohlíží ostatní děti a potom říká: Eva to má, Michal to má. Emil to nemá. Ten kdo uhádne zvolené znamení, vymýšlí nové, které ostatní hádají. Může se kombinovat více znaků dohromady. Např. hodinky a tmavé vlasy.

### **Kuba řekl**

*Pomůcky:* žádné

Děti se rozmístí po místnosti nebo ohraničeném prostoru. Zvolený žák říká začátek věty Kuba řekl... a dokončí svým způsobem. Např. Kuba řekl - lehni si na levý bok. Kuba řekl - sedni si a pokrč pravé koleno. Polož se na záda. V tomto případě, kdo úkol splní, vypadává ze hry, protože věta nezačínala slovy: Kuba řekl. Děti se postupně prostřídají v roli Kuby.

### **Strom ve větru**

*Pomůcky:* šátek do dvojice

Děti se rozdělí do dvojic. Jeden z nich představuje strom, druhý vítr. Své pohyby oba řídí podle hlasitosti zvuku, které slyší od vedoucího hry (ťukání na bubínek, hra na flétnu, relaxační hudba apod.) Dítě - strom má zavázané oči a postaví se do sebou zvolené pozice. Dítě - vítr se snaží strom rozpohybovat. Postaví se za kamaráda, zvedá mu ruce, ohýbá ho. Pohyby obou dětí se řídí podle intenzity zvuků nebo hudby. Pokud zvuky ustanou, ustane v pohybu i vítr a strom se vrací do své původní pozice. Své role ve hře si dvojice vymění.

### **Kam půjde kamarád**

*Pomůcky:* žádné

Děti vytvoří kruh. Vedoucí hry vybere jednoho žáka a ten postoupí jedním krokem do kruhu. Vedoucí hry se postaví na jeho místo. Vybraný žák si zavře oči. Vedoucí ho mírným tlakem dlaní do zad



nasměruje na určitou stranu v kruhu. Úkolem žáka je následovat pohyby dlaní a vydat se určeným směrem bez předpažených dlaní. Ostatní spolužáci kamaráda zastaví. Před kým je nejbližší, ten ho otočí a tlakem dlaní udává nový směr. Postupně se vystřídají v roli slepého všechny děti.

### **Všechno kolem nás**

*Pomůcky: obálky, přírodniny*

Každý hráč dostane obálku a v určeném prostoru nasbírá různé zajímavé přírodniny, vždy takový počet jako je spoluhráčů. Potom své nalezené přírodniny vloží do obálek svých spoluhráčů a dostane do své obálky přírodniny od ostatních. Úkolem dětí je prozkoumat všechny přírodniny v obálce a vzájemně si je popsat. Jaký mají tvar, barvu, velikost, povrch, vůni, zápach, jak jsou těžké lehké, co mi připomínají, kde je můžeme nalézt, k čemu slouží, co se s nimi stane apod.

### **Němý vede slepého**

*Pomůcky: šátky pro polovinu dětí*

Hru hrajeme v přírodě. Děti se rozdělí do dvojic. Jeden z hráčů má zavázané oči, druhý nesmí mluvit. Němý má za úkol provést slepého přes vyznačenou trasu a snaží se dotyky na různé části spoluhráčova těla ho upozorňovat na přicházející zajímavosti nebo nebezpečí. Např. poklepáním na ruku a položením mu nějakého předmětu do ruky, poklepáním na jeho ucho ho upozornit na zvuk, dotknou se spoluhráčových rtů- dát mu ochutnat přírodniny, poklepáním na nohu, upozornit ho na překážku apod. Po absolvování vyznačené trasy si role vymění. Teprve po ukončení hry si děti sdělují své pocity, zážitky a různé postřehy. Sdělí si, co pro ně bylo příjemné, nepříjemné, jednoduché, obtížné.

### **Cvrččí námluvy**

*Pomůcky: šátky*

Hru hrajeme v přírodě na louce s vysokou trávou. Jeden žák představuje cvrčka, který se rozhodl najít si nevěstu a tak ji volá – vydává zvuk foukáním do stébla trávy, kdo z dětí nedokáže, tak vyslovováním rychlého a ostrého c-c-c. Ostatní představují případné cvrččí nevěsty a hledají cvrčka, který se jim ukryl ve vysoké trávě hmatem.

### **Tichý pozorovatel**

*Pomůcky: žádné*

Děti se postaví zády do kruhu a postupují o 30 kroků z kruhu ven. Postaví nebo posadí se na místě a po určenou dobu je jejich úkolem pečlivě pozorovat a pamatovat si, co se děje v jejich okolí. Po ukončení časového limitu se děti vrací zpět do kruhu a postupně popisují své pozorování. Všimají si zvuků, vůni a obrazů v okolí. Modifikací hry je pobyt v místnosti. Úkolem je pro žáky obtížnější, jsou blíže k sobě a může je tento fakt více rozptylovat, ale mohou se zaměřit více na drobnosti a detaily.

### **Součást přírody**

*Pomůcky: žádné*

Hru hrajeme v létě nebo na podzim v přírodě. Úkolem dětí je při pobytu v přírodě se položit do trávy nebo spadaneho listí. Děti, které se nebojí, se mohou do listí zahrabat. Děti se po určený časový limit soustředí na sebe a své nejbližší okolí. Mají za úkol rozhlížet se, prohlížet si zblízka trávu nebo listí. Čichat vůni trávy, květin, nebo tlejícího listí, poslouchat zvuky - šustění trávy a listů. Po ukončení časového limitu popsat své zážitky a pocity

### **Vždycky takové**

*Pomůcky: papír a tužky*

Úkolem hráčů je vzpomínat na svoje dřívější zkušenosti a porovnávat. Vedoucí hry klade ostatním hráčům otázky a ti musí odpovídat písemně. V určeném čase se snaží zapsat co nejvíce možností.

Nakonec výsledky přečtou a porovnají. Zjistí, jestli jsou odpovědi v pořádku, jestli jsou vždy pravdivé. Dá se o odpovědi tvrdit rovnou, že je pravdivá, nebo je potřeba dalšího ověřování. Např.: Co je vždycky větší než člověk? Co je vždycky červené? Co vždycky smrdí? Co je dál než dosáhnu rukou? Aj.

### **Dobíjení baterek**

*Pomůcky: velké čtvrtky, fix*

Všichni obdrží velkou čtvrtku (A4), na níž si nakreslí baterku (nikoliv svítilnu, nýbrž energetický zdroj). Čtvrtku si přišpendlí na záda. Každý žák je vyzbrojen fixou a má za úkol napsat všem z kolektivu něco povzbudivého na záda - aby jim "dobil baterky". Mohou se psát komplimenty, dobré vlastnosti, přání do budoucna, vyjádření osobního obdivu a úcty... cokoliv, ale mělo by se jednat o pozitivní sdělení. Nepodepisujeme se.

Až všichni napíší všem, baterky odšpendlíme a postupně předčítáme, jak nás druzí nabíjí pozitivní energií. Cíl hry: pozvednutí sebevědomí, rozvoj schopnosti hledat na druhých to dobré, umět pochválit a složit vhodný kompliment

### **Zdroje:**

Kolektiv: Ekohry do kapsy. Praha 2005

Witt R.: Vnímejme přírodu všemi smysly. SEVER 2008

JADVIDŽÁKOVÁ, H., REITTEROVÁ, L., VAŇKOVÁ, J.: Řečová výchova 1 - náměty pro hodiny řečové výchovy pro první ročník zvláštní školy, Brno: Compacta 2003

JADVIDŽÁKOVÁ, H., REITTEROVÁ, L., VAŇKOVÁ, J.: Řečová výchova 2 - náměty pro hodiny řečové výchovy pro druhý ročník zvláštní školy, Brno: Compacta 2004

CHARVÁTOVÁ-KOPICOVÁ, V., BOHÁČOVÁ, Š.: Šimonovy pracovní listy 7 – logopedická cvičení II, Praha: Portál, s. r. o. 1997

CHARVÁTOVÁ-KOPICOVÁ, V., BOHÁČOVÁ, Š.: Šimonovy pracovní listy 6 – logopedická cvičení I, Praha: Portál, s. r. o. 1997

Miloš Zapletal: Výpravy za dobrodružstvím, Albatros, 1986

Miloš Zapletal: Hry ve městě a na vsi, Olympia, 1988

Hry, které byly prezentovány na DVPP, které byly realizovány na ekovýchovných pobytech, aktivitách prevence sociálně-patologických jevů

[www.predskolaci.cz](http://www.predskolaci.cz)

<http://www.hranostaj.cz>