



Čas přípravy  
5 minut



Čas realizace  
6 x 1 hodina



Prostor  
les, louka, klubovna



Roční období  
jaro–podzim



Počet účastníků  
libovolný



Věková kategorie  
12–14 let

## DROBNÉ HRY PRO TRÉNOVÁNÍ

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: k učení, komunikativní.

**Konkrétní cíl:** Procvičení v odhadech vzdáleností, objemu, váhy, rozměrů i času a v logickém uvažování.

**Motivace:** Žádný učený z nebe nespádl a není na škodu si čas od času osvěžit znalosti. Zvláště když uvážíme, že se mohou hodit v některé z dalších větších her...

**Potřeby:** Viz dále.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

**Provedení:** Před každou větší hrou zaměřenou na jedno téma (rostliny, zvířata, souhvězdí, mapové značky atd.), je vhodné zařadit (například o schůzku dřív) některou z drobnějších her pro osvěžení tématu, zopakování nebo třeba i naučení. Velmi důležitou součástí je i samotné vytváření – kartičky do pexesa, trixesa a jiné pomůcky by děti měly vyrábět samy. Právě tím se totiž učí, obrázky i s popisky si fixují do paměti. Vyrobené kartičky zatavte ve fóliovačce, lze je tak využít i v dalších hrách.

### Pexeso

Klasické dvojice; dvojice, v nichž je na jedné kartičce obrázek, na druhé název; dvojice, na nichž je na každé polovina obrázku (a pod ním název).

### Trixeso

Hráči hledají místo dvojic trojice.

### Domino

Vytvoříme kartičky cca 6x3 cm, rozdělíme na polovinu a do jednoho políčka napíšeme název, do druhého nakreslíme (vlepíme) obrázek jiného.

### Co chybí?

Na stole jsou kartičky, každý obrázek třikrát. Děti karty chvíli pozorují, následně jeden z obrázků odstraňte a děti musí co nejrychleji přijít na to, který obrázek už je tu jen ve dvojici.

### Tichá pošta

Vytvoříme řadu, prvním pošeptáme mapovou značku, souhvězdí, název květiny apod. a ten výraz pošle dál. Poslední musí ukázat správný obrázek z kartiček rozložených na stole. Postupně střídáme a posunujeme hráče, aby se každý také dostal na konec řady.

### Malování na záda

Tři děti si sednou za sebe a vedoucí tomu úplně vzadu pošeptá mapovou značku, souhvězdí apod., ten tento piktogram namaluje svému kamarádovi před sebou na záda, ten zase tomu před sebou a hráč zcela vpředu musí říct, co je to zač (nebo také namaluje).

### Najdi kolíček

Ve vymezeném prostoru zapícháme kolíky, na něž připevníme zatavené obrázky (každý jiný a jejich počet by měl být vyšší než hráčů). Hráči se postaví do řady 100 metrů od vyznačeného prostoru a vedoucí postupně vyvolává názvy. Úkolem hráče je přinést příslušnou kartičku co nejrychleji.

*Varianta 1:* Každý obrázek je v prostoru dvakrát a vybíhají naráz dvě děti – každé z jiného oddílu.

*Varianta 2:* Kolíky umístíme do členitějšího terénu, děti jsou rozděleny do dvou družstev. Na povel z každého vyběhne jeden soutěžící a hledají příslušný kolík. Kdo jej dřív najde a přinese, získává pro družstvo bod.

Na tuto činnost lze navázat v soutěži Pionýrská stezka.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Příroda, Paměť a Poznání.

## Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Aktivita umožňuje začlenění dětí do kolektivu a nevytváří bariéry pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. Vedoucí musí dbát na individuální přístup k těmto dětem a respektovat obecná doporučení v úvodní části metodiky.

## Moje poznámky: