

MIŠILOVE HAND MADE

NÁVOD NA PŘÍPRAVU ČARODĚJNICKÉ HRY

OBSAH:

Průvodní list, 10x A4 s úkoly na jednotlivé stanoviště, 8x A4 k vystřížení, 1x A4 medaile, 1x A4 diplomy

CO BUDU POTŘEBOVAT:

Pro přípravu - nůžky, laminovací fólie, suchý zip podle potřeby

Ke hře - TUŽKY, nebo FIXI v počtu podle dětí (pro stanoviště č. 10), RAZÍTKA - pokud budete chtít dětem za splnění stanoviště dávat razítka. Suché zipy a laminovací fólie dle vlastní potřeby

NÁVOD NA PŘÍPRAVU:

1. Vytisknout stranu 3-12 s jednotlivými stanovišti a úkoly. Ty nejlépe zalaminovat, není nutností.
2. Vytisknout stranu 13 v počtu o polovinu menší, než je množství dětí. Na jedné A4 jsou karty pro dvě děti. Doporučuji vytisknout na tvrdý papír, nebo klasický kancelářský a list následně zalaminovat.
3. Vytisknout strany 14-18 a ty vystříhnout dle pokynů na stránce a nejlépe pro trvanlivost a možnost opětovného hraní zalaminovat a opět vystříhnout.
4. Vytisknout stranu 19 nejlépe na tvrdý papír, podle počtu dětí, v případě, že chcete děti odměnit razítkem za splnění stanoviště.
5. Vytisknout stranu 20 v případě, že budete chtít, aby dítě bylo na každém stanovišti odměněno nějakou ingrediencí do kotlíku s lektvarem. V případě použití razítek za splnění stanoviště, není nutné tuto stranu tisknout. Tyto obrázky ingrediencí vystříhněte, zalaminujte a nalepte na ně a do kotlíku suché zipy, aby krásně držely, během hraní hry a děti si mohly bez ztrácení nosit kotlík v ruce.
6. Vytisknout stranu 21 v případě, že budete chtít dětem dávat za splnění všech stanovišť medaile.
7. Vytisknout stranu 22 v případě, že budete chtít dětem dávat za splnění všech stanovišť diplomy.

JAK S MATERIÁLEM PRACOVAT:

Většina stanovišť obsahuje 2 úrovně obtížnosti úkolů.

- I. Úroveň je stanovena pro děti cca do 3 let,
- II. Úroveň je určena pro děti cca od 3 do 7 let.

Hra obsahuje 10 stanovišť. Na začátku hry každé dítě dostane do ruky kotlík (máte dvě možnosti odměňování, 1. kotlík ze strany 19, kde se dostávají na každém stanovišti za splnění razítka, nebo 2. kotlík ze strany 20, kde se dostávají na každém stanovišti za splnění ingredience do lektvaru.

Kotlík na razítka nejlépe vytiskněte na tvrdý papír a vystříhněte. Kotlík na ingredience nejlépe zalaminujte a vystříhněte a následně nalepte suché zipy.

1. Stanoviště

Úkolem je doplnit chybějící části čtyř obrázků. Tyto chybějící části naleznete na straně 14. Před hrou je můžete rozprostřít kolem stanoviště. Děti je nejprve najdou a poté plní úkol, nebo hledají postupně po umístění na podkladní list.

- I. ÚROVEŇ - dítě umístí chybějící část ke správným obrázkům.
- II. ÚROVEŇ - dítě umístí chybějící část ke správným obrázkům a správně je i natočí. Následně může obrázky pojmenovat.

2. Stanoviště

Úkolem je spočítat množství jednotlivých obrázků na stránce.

- I. ÚROVEŇ - dítě pouze ukazuje stejné obrázky. (například: ukaž mi všechny klobouky, najdeš všechny kočky?..)
- II. ÚROVEŇ - dítě hledá a počítá jednotlivé obrázky. (Řešení: 3x kočka, 3x klobouk, 6x lektvarů, 4x košťata, 2x kost, 4x pírkó.

MIŠILOVÉ HAND MADE

3. Stanoviště

Úkolem je doplnit opakující se řady. Jedná se o 4 samostatné řádky s pravidelným opakováním.

- I. ÚROVEŇ - dítěti dejte 4 vystřižené kartičky s chybějícími obrázky ze strany 14 a pobídněte ho, aby jednotlivé obrázky přiřadilo ke správné řadě.
- II. ÚROVEŇ - dítě má bez pomoci nápovědy (obrázků k doplnění, které jsou určeny pro děti mladší 4 let) říct, který obrázek v řadě bude následovat.

4. Stanoviště

Úkolem je rozmístit do tabulky ingredience, které jsou potřebné pro přípravu lektvaru. Jednotlivé ingredience vystřihneme na straně 14. A kartičky předloh pro starší děti naleznete na straně 15.

- I. ÚROVEŇ - dítě má rozmístit do tabulky jednotlivé ingredience podle své fantazie.
- II. ÚROVEŇ - dítě má rozmístit do tabulky jednotlivé ingredience podle předlohy.

5. Stanoviště

- I. ÚROVEŇ - dítě pojmenuje jednotlivé obrázky, nebo ukazuje ty, které mu pojmenujeme my.
- II. ÚROVEŇ - dítě si vybere jeden, nebo více obrázků, které pojmenuje a vytleská počet jeho slabik.

6. Stanoviště

Úkolem je složit puzzle. Jednotlivé dílky je možné kolem stanoviště rozmístit a dítě je musí nejprve najít a poté poskládat.

- I. ÚROVEŇ - puzzle je složeno ze 3 dílků.
- II. ÚROVEŇ - puzzle je složeno ze 9 dílků.

7. Stanoviště

- I. ÚROVEŇ - rozmístit lektvary do tabulky podle své fantazie.
- II. ÚROVEŇ - dítě rozmístí lektvary do tabulky podle jejich barvy a tvaru tak, aby v každém řádku byl odpovídající tvar flakónku a v každém sloupci odpovídající barva lektvaru.

8. Stanoviště

Úkolem je projít pomocí prstíku bludištěm a zjistit co čarodějka před odletem zapoměla.

9. Stanoviště

Úkolem je pochytat žížaly a dát do sklenice. Ideálně rozmístěte vystřižené žížaly ze strany 19 v okolí stanoviště, nebo si nachystejte kyblíček s pískem či hlinou a tam žížalky schovejte.

- I. ÚROVEŇ - najít všechny žížalky a dát libovolně do sklenice.
- II. ÚROVEŇ - najít všechny žížaly a dát správně do sklenice podle předlohy na podkladním listě.

10. Stanoviště

Jedná se o závěrečné stanoviště, kde si děti zahrají bonusovou hru BINGO. Vystřihněte karty ze strany 17,18 a ty rozmístěte v okolí stanoviště.

- I. ÚROVEŇ - děti hledají jednotlivé obrázky (mohou je i posbírat)
- II. ÚROVEŇ - děti dostanou jednu kartu ze strany 13 (na této straně jsou dvě karty pro dvě děti) a tužku, nebo fix. Poté chodí a hledají jednotlivé obrázky, které nechávají na místě, pouze si ve své kartě škrtnou, nebo zakroužkují, či jinak označí obrázky, které již objevili.

DŮLEŽITÉ:

Tento materiál ručně nakreslila a vypracovala Ing. arch. Miroslava Mazáčová a podléhá autorskému zákonu. Používejte ho prosím jen pro svou potřebu do výuky nebo domácího vzdělání. Jeho šíření bez vědomí autorky je nezákonné.

Budu ráda, když mě začnete sledovat na některé ze sociálních sítí, kde také můžete sdílet fotografii zhotoveného produktu, nebo třeba to, jak se líbí Vašemu dítěti.

DĚKUJI ZA ZAKOUPENÍ MÉHO MATERIÁLU A PŘEJI, AŽ VAŠIM DĚTEM UDĚLÁ RADOST.

1



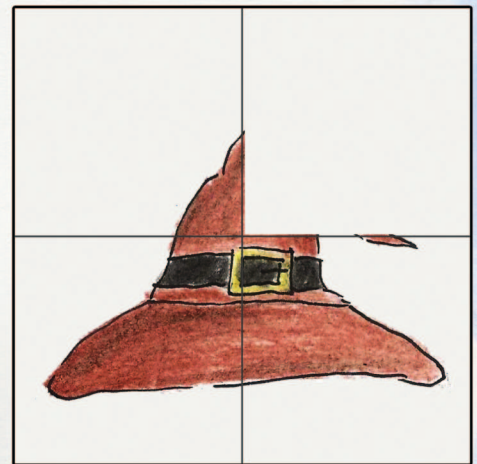
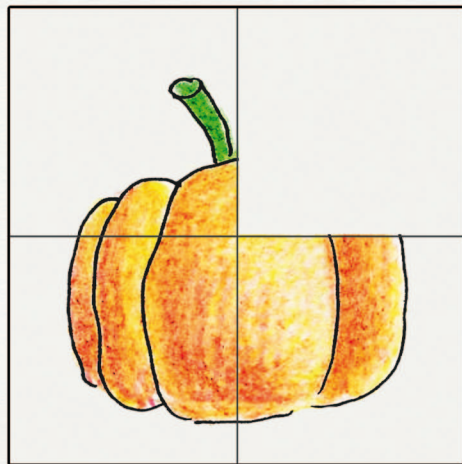
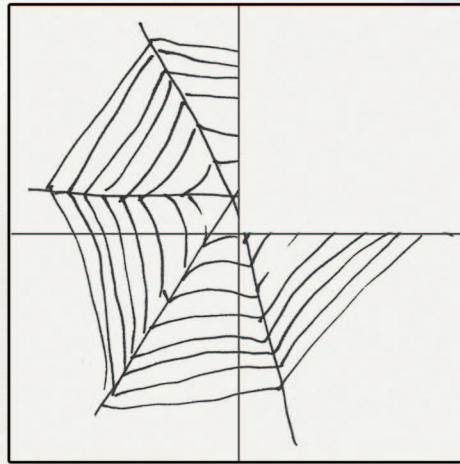
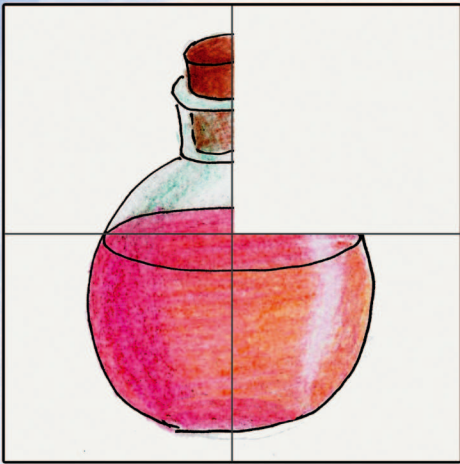
DOPLŇ CHYBĚJÍCÍ OBRÁZKY

I. úroveň

Přiřad' chybějící části obrázků.

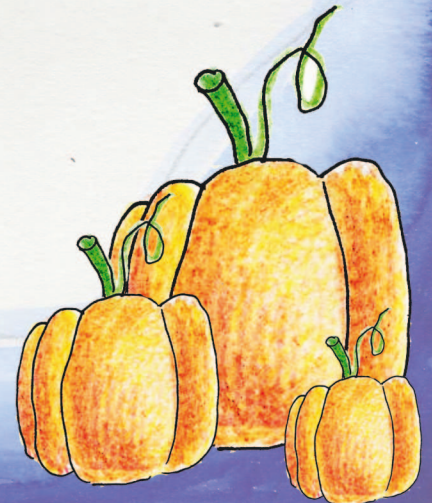
II. úroveň

Přiřad' chybějící části obrázků a pojmenuj je.



POHYBOVÁ AKTIVITA:

Umíš vyskočit vysoko?



3



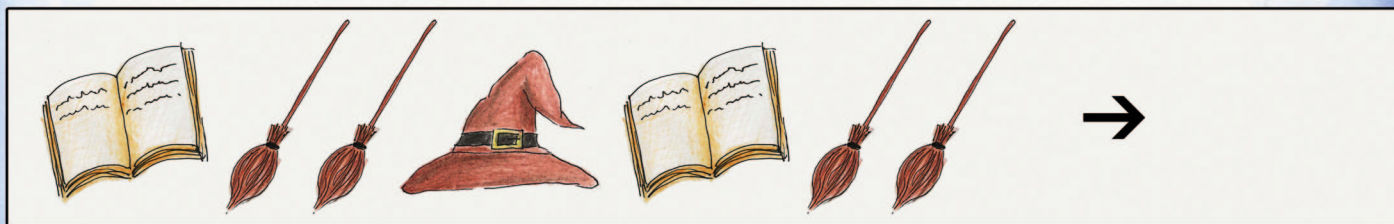
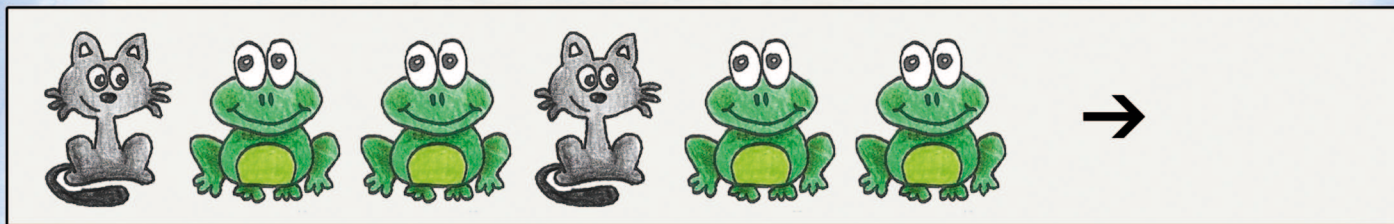
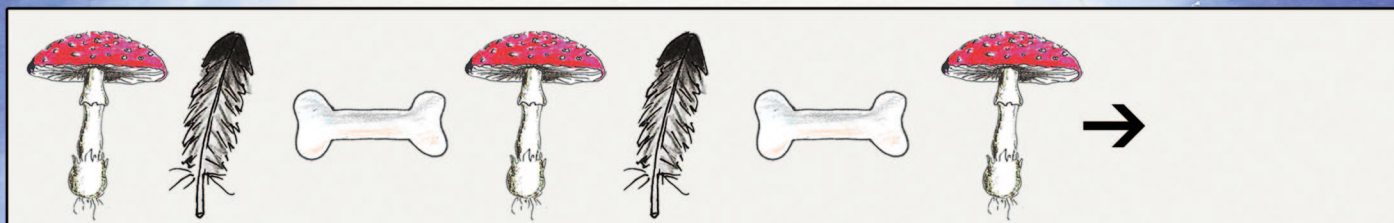
OPAKUJÍCÍ SE ŘADY

I. úroveň

Doplň chybějící obrázek do řady.

II. úroveň

Zvládneš říct, který obrázek v řadě má následovat?

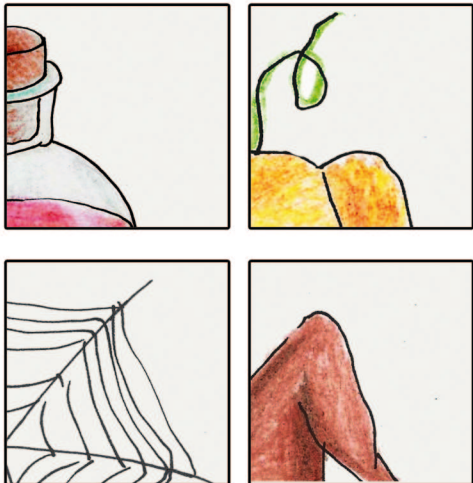


POHYBOVÁ AKTIVITA:
Ukaž, jak se míchá lektvar.



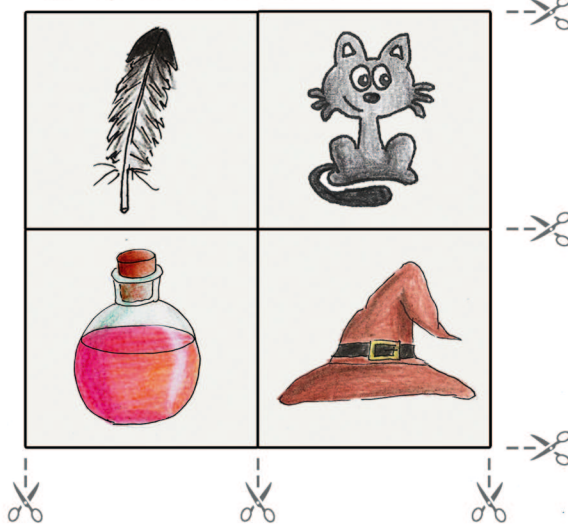
1. stanoviště

▼ vystřihnout čtverce



3. stanoviště

▼ vystřihnout čtverce



OBRÁZKY K VYSTŘIŽENÍ!

1., 3. stanoviště, kotlík na razítka

www.fler.cz/shop/misilove-hand-made

MIŠILOVE HAND MADE

