

Pravěká hra

Tato hra zavede děti do pravěku. Pomocí kostky se posouvají po herním plánu a plní výzvy, které je mohou posunout vpřed nebo vrátit zpět. Aktivita rozvíjí předmatematické dovednosti, jazykové dovednosti, pozornost, sebeovládání, sociální dovednosti a jemnou motoriku.

Video:



[O Človíčkoví - Jak si vykřesal první jiskřičku](#)



Klíčové kompetence: k učení, komunikační, osobnostní a sociální, k podnikavosti a pracovní, k řešení problémů

Očekávané výsledky učení

Dítě a jeho tělo

- Tělo, smysly a biologické potřeby: Rozlišuje pomocí všech smyslů.
- Pohyb, hrubá a jemná motorika: Koordinuje pohyby těla, ruky a oka. Ovládá jemnou motoriku a motoriku mluvidel.
- Praktický život: Zvládá jednoduché pracovní úkony s různými materiály, nástroji, nářadím, náčiním a dalšími pomůckami.

Dítě a jeho psychika

- Sebepojetí, autonomie a emoce: Vyrovnává se s neúspěchem.
- Myšlenkové operace a procesy: Rozlišuje příčinu a důsledek při hře, ve svém jednání či v příběhu.
- Jazyk a řeč: Poznává a pojmenuje osoby, zvířata, věci a jevy, kterými je obklopeno.
- Předmatematické dovednosti: Určí postupným načítáním po jedné počet konkrétních předmětů od 1 do 6 bez ohledu na jejich rozmístění.

Dítě, ten druhý a společnost

- Základy etikety a morální hodnoty: Dodržuje pravidla her a jiných činností, požaduje dodržování dohodnutých pravidel i od druhých. Přijímá kompromisy, řeší konflikty dohodou.

Dítě a svět

- Poznávání světa a přírody: Pojmenuje a rozlišuje některé objekty ze živé a neživé přírody a zapamatuje si jejich názvy.

Časová náročnost: 15 minut

Pomůcky: vytištěný materiál, laminovací folie, laminovačka, herní figurky a kostka

Příprava materiálu: Vytiskněte materiál, pro delší životnost zalaminujte a připravte dětem další pomůcky ke hře.

Motivace: Pojd'te se vydat na dobrodružnou pravěkou cestu. Čeká vás putování plné překvapení, která vás mohou dovést blíž k cíli nebo naopak donutit vrátit se zpět. Kdo zvládne všechny nástrahy a jako první dorazí do cíle?

Zadání: Hráči postupují po herním plánu podle hodu kostkou. Každý hráč si hodí kostkou a posune svou figurku o odpovídající počet políček směrem k cíli. Pokud hráč stoupne na políčko s obrázkem, splní úkol, který je k danému obrázku přiřazen. Hra pokračuje střídáním hráčů. Cílem je dojít přes všechna políčka až do cíle. Vyhrává ten, kdo do cíle dorazí jako první.



CÍL



START



PRAVĚKÁ HRA



RYBAŘENÍ

Zastavil ses u řeky a lovíš ryby. Rybaření chvíli trvá. Jedno kolo nehraješ.



JÍZDA NA MAMUTOVI

Svezl ses na mamutovi a zdolal velký kus cesty. Posuň se o 3 políčka dopředu.



ŠAVLOZUBÝ TYGR

Po cestě jsi potkal šavlozubého tygra. Polekal ses a utíkáš zpět do bezpečí. Vrať se na start.



OHEŇ

Podařilo se ti rozdělát oheň. Ohřej se, jedno kolo nehraješ.



DŘEVĚNÁ SKLUZAVKA

Našel jsi zkratku. Sklouzni se dolů a zkrať si cestu.



HOSTINA

Přejedl ses. Jsi pomalý a unavený. Vrať se o 3 políčka nazpět.



POKLAD

Našel jsi poklad. Hoď kostkou ještě jednou.



JESKYNNÍ MALBA

Jsi v bezpečí! V jeskyni obdivuješ malby. Tady žádný úkol neplníš.