

Stínové pexeso – pravěk

Při této aktivitě děti přiřazují obrázky s pravěkou tematikou k jejich odpovídajícím stínům. Pexeso rozvíjí zrakové vnímání, logické myšlení, pozornost, paměť, sociální dovednosti a jemnou motoriku.

Video:



[Jak žili lidé v pravěku](#)



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

- Myšlenkové operace a procesy: Určí a využije při činnostech pravidelnosti, rytmus a zákonitosti, včetně symetrie. Uplatňuje konstrukční myšlení při sestavování a skládání objektů.
- Jazyk a řeč: Poznává a pojmenuje osoby, zvířata, věci a jevy, kterými je obklopeno.
- Předmatické dovednosti: Roztřídí, vybere, spáruje a zkombinuje objekty na základě jejich vlastností.

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, nůžky, laminovací folie, laminovačka

Příprava materiálu: Vytiskněte materiál, vystříhněte a pro delší životnost zalaminujte.

Zadání:

Varianta pro jednoho hráče: Kartičky s obrázky rozložte obrázkem nahoru. Děti mají za úkol ke každému obrázku vyhledat odpovídající stín a správně vytvořit dvojici.

Varianta pro více hráčů: Kartičky pexesa rozložte obrázkem dolů. Děti se střídají a vždy otočí dvě kartičky. Pokud najdou stejnou dvojici, ponechají si ji a pokračují ve hře. Pokud se obrázky neshodují, kartičky opět otočí zpět a pokračuje další hráč. Při otočení kartičky děti pojmenují obrázek a mohou krátce říct, co o daném motivu vědí. Cílem je najít co nejvíce dvojic.



