



**7. HRY NA PAMĚŤ** – Kimovy hry: Změnilo se něco? Co? (*poloha, nový/chybějící předmět*). Pexeso: Je to stejné? Nápodoby pohybové sestavy, zvuků, rytmů, tvarů i ve struktuře. Dítě objeví rytmus, vzor, pravidelnost, vazby mezi věcmi, vymodeluje to co vidělo/drželo. Pracuje s modelínou, tkaničkou, stavebnicí, drátkem. Sestaví tutéž kompozici s ovocem, nádobíčkem, korálky apod. Najde poslepu stejný předmět, stejné místo/pozici. Zopakuje úkol, pravidlo, říkanku. Najde rozdíly/chyby, chybu opraví.

**Cíl:** posílení krátkodobé i střednědobé paměti: zrakové, sluchové, pohybové; umět „čist“ vzor (pohybový, obrazový), vyhodnotit shodu

**8. HRY S PŘEDLOHOU** – Dítě aranžuje věci podle vzoru (fotografie, obrázku, schématu, předlohy); využije nejen stavebnice, skládanky, ale i věci běžné potřeby, např. přístroje; kontrolu provádí po částech: ukazuje, co kde je ve vzoru, kde to má ve své práci (bez nápovědy).

**Cíl:** rozlišení roviny a prostoru, orientace v prostoru

**9. HRY NA POSLECH** – k vyslechnutému příběhu dítě zahraje divadlo s hračkami nebo samo či s jinými dětmi; vyhledá nebo k němu vytvoří obrázek, příběh obmění; v poslechu příběhu zaregistruje číslo (tři kůzlátka, dvě princezny, sedm trpaslíků, čtyři...), umí počet věcí/osob ukázat, situaci zakreslit s dodržáním počtu, ví, jak jdou děje za sebou.

**Cíl:** vnímání a určení kvantity ze slovního zadání, tvorba představ, vnímání následnosti děje

**10. HRY S OBRÁZKEM** – Dítě obrázek popíše, přidává podrobnější informace; odpovídá na dotazy: řekne, co se asi stane potom, co se mohlo stát dřív; nedokreslený obrázek doplňuje podle pokynů; obrázky porovná: shody, rozdíly; sérii obrázků uspořádá dle daného děje.

**Cíl:** najít informaci v obrázku



Další informace k inspiraci pro činnosti s dětmi najdete v online lekcích <https://gramotnosti.rvp.cz/> a na rozcestníku pro MŠ Metodického portálu: <https://predskolnivzdelavani.rvp.cz/>.

Další šíření minimetodiky je možné za podmínek licence CC BY-SA 4.0 Mezinárodní.

Primární zdroj: <https://gramotnosti.pro/pv-minimetodiky>

Autor: Hana Splavcová a kol.



**npi** | Národní pedagogický institut  
České republiky

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



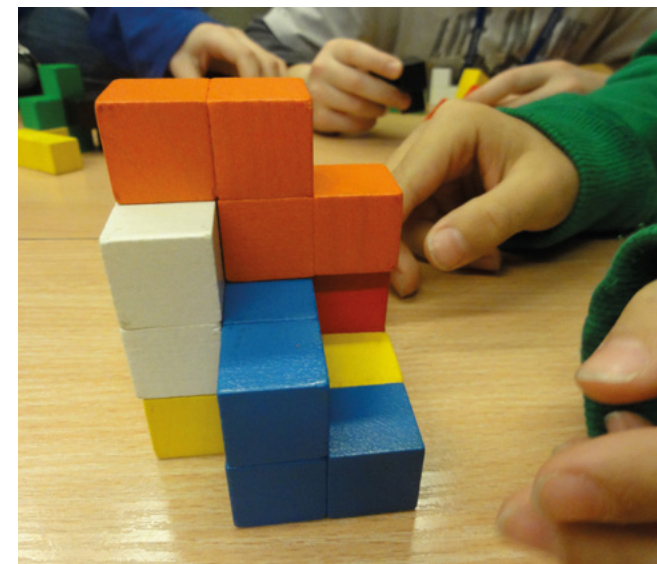
EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

# DĚTI A HRAVÁ MATEMATIKA

**npi** | Národní pedagogický institut  
České republiky



Děti zrají nerovnoměrně a jejich rozvoj nelze uspěchat. Úkolem dospělého je dítě pestře podněcovat. Vynechání nebo úzká preference jedné oblasti se později ukazuje jako problém.

Pro matematiku je potřeba vytvářet zkušenosti (pohyb z místa, manipulace, ...) a mluvit o nich, tvořit představy na základě mluveného slova. Práce s pracovními listy je až vrcholem přípravy na školu, nikoli jejím začátkem. Svět školní matematiky totiž otvírají dětem slovní úlohy: dítě musí umět naslouchat a rozumět mluvenému slovu, slyšené si představovat, pomáhat si obrázkem.



**1. HRY S PRAVIDLY** – pohybové, stolní, společenské; dítě samo, ve dvou/ve skupině, na stole, na koberci, v tělocvičně, venku. Opakováním dítě zvládne nejen pravidla, ale i neúspěch, naučí se opravit chybu, řešit případný spor zopakováním pravidel a jejich rozbořem.

**Cíl:** práce s podmínkou, úvod do logiky, porozumění pravidlům, jejich zapamatování, dodržování

**2. HRY S DROBNÝM MATERIÁLEM** – Dítě s ním pohybuje, pozoruje ho v klidu i v pohybu (*posunuje, kutálí, válí, překlápí, otáčí*), vytváří kompozici, sestavuje, obměňuje, rozebírá, třídí, zkoumá: polohu, natočení, tvar (*oblé, rovné, hranaté, zvlněné, špičaté*), povrch (*hladký, drsný*), je/není to duté.

**Cíl:** příprava pojmotvorného procesu, metod řešení; rozšiřování slovní zásoby, rozvoj jemné motoriky

**3. HRY S „TĚSTEM“** – modelína, modurit, písek, keramická hlína, vizovické těsto, fima, sádra. Dítě *tvaruje volně, formuje, kopíruje, zvětšuje, zmenšuje, upravuje, vykrajuje, odlévá, válí, přechuje, barví/natírá povrch, porovnává*, popisuje postup práce, poradí (*mluví*).

**Cíl:** příprava pojmotvorného procesu pro geometrii, na metody řešení, algoritmy činností; slovní zásoba



**4. HRY S PAPÍREM** – obtisky, kreslení, přehýbání, trhání/ stříhání, vytrhávání tvaru, vystřihování, skládání.

**Cíl:** dělení, sestavování, vztah celek/část, souměrnosti, rozvoj rovinných/prostorových představ, algoritmy činností



**5. HRY SE SPECIÁLNÍM MATERIÁLEM**

– vkládačka, lupa, zrcátko, krasohled, labyrinty (*nejen kreslené, ale i sestavené z Lega nebo nábytku či švihadel*). Dítě je řeší nejen tužkou, ale pohybem, manipulací, poslepu prstem, autem, kočárkem apod. Učí se rozhodovat, zkoušet, předvídat, odhadovat.

**Cíl:** práce s možnostmi, objevování, popis nového

**6. HRY POHYBOVÉ** – uvnitř místnosti a venku ve velkém prostoru. Dítě si uvědomuje, co dělá, co dělají jiní. Pozoruje, určuje polohu (*rukou, paží, nohou*), kde jsem, kde jsem byl, odkud kam jdu, kde jsou ostatní, co mám dělat (*přeskočit, nevrazit, skočit, dát pozor na, ...*).

**Cíl:** rozvoj prostorové orientace, paměti, rozvoj představ a příslušné slovní zásoby (*hop, dup, ven z, přes co, na co, nad čím, šikmo přes, uklonit, rozkročit se, oběhnout, roztočit, ...*)