



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



**Internacionalizace, spolupráce, inovace, reflexe a evaluace
v přípravě budoucích učitelů**

CZ.02.3.68/0.0/0.0/19_068/0015764

Metodika výuky předmětu

Rozvoj logického a matematického myšlení

KMT/RMMŠ1

Autorky metodiky

PhDr. Šárka Pěchoučková, Ph.D.



Metodika výuky předmětu RMMŠ1

Název dlouhý: Rozvoj logického a matematického myšlení 1

Akreditováno / Kredity: Ano, 2 kredity

Rozsah hodin: Přednáška 1 [HOD/TYD], Seminář 1 [HOD/TYD]

Akademický rok: 2020/2021

Způsob zakončení: Zápočet

Vyučovaný semestr: Letní

Profilující předmět: ano

Cíl metodiky a zaměření úprav předmětu

Cílem této metodiky je poskytnout podrobnosti a doporučení k realizaci předmětu KMT/RMMŠ1 Rozvoj logického a matematického myšlení 1, který je realizován na Katedře matematiky, fyziky a technické výchovy na Fakultě pedagogické Západočeské univerzity v Plzni. Je to předmět určený studentům 1. ročníku Učitelství pro mateřské školy.

Veškeré úpravy předmětu, které jsou popsány a komentovány v této metodice byly provedeny ve snaze o podporu rozvoje kompetencí pro evaluaci a autoevaluaci pedagogické práce a reflexi výukových procesů u studentů Učitelství pro mateřské školy. Naší snahou bylo rovněž podporovat a rozvíjet pedagogicko-psychologické dovednosti v oblasti evaluace vzdělávacích výsledků žáků, poskytování zpětné vazby žákovi a metod hodnocení žáků. Do stávajícího programu předmětu, jehož cílem bylo seznámit se s různými oblastmi předmatematické výchovy v mateřské škole, jako je práce s výroky, usuzování, přiřazování, třídění, uspořádání a práce s přirozeným číslem, a získat kompetence pro jejich realizaci, byly přidány praktické úkoly zaměřené na evaluaci. Studenti jsou nyní vedeni ke kritickému myšlení a komplexnímu pohledu na předmatematickou výchovu. Získávají rovněž zkušenost s použitím různých evaluačních nástrojů a učí se i navrhnout odpovídající evaluační nástroje pro hodnocení různých evaluačních aktivit.

Pro koho je metodika určena

Metodika je určena pro vyučující předmětu KMT/RMMŠ1 Rozvoj logického a matematického myšlení jako podpůrný nástroj pro realizaci konkrétních reflektivních a evaluačních aktivit.

Kdy byla metodika zpracována

Metodika byla zpracována v roce 2022.

Rozsah metodiky

Dokument je zpracován v rozsahu 13 stran.



Nově zařazené nebo upravené evaluační aktivity a nástroje

- seznámení se se základními pojmy reflexe a hodnocení výuky – učitelovy dispozice k reflektování výuky, metodika 3A, konceptová analýza konkrétních situací a činností dětí (PŘÍLOHA 1),
- analýza videozáznamů práce učitele a činností dětí v mateřské škole,
- tvorba vlastní aktivity vhodné pro děti ve věku 3–6 let, popis jejich cílů, výběr další metody pro rozvoj uvedených dovedností dětí,
- sebereflexe konkrétní činnosti s dětmi, diskuse ve skupině,
- konceptová analýza konkrétních situací a činností dětí zprostředkovaná pomocí videozáznamu,
- konceptová analýza činností, které byly vytvořeny studenty,
- diskuse ve skupině.

Nově vytvořené nebo upravené didaktické materiály a pomůcky

- materiál sloužící jako vodítko pro provádění evaluace uvedených činností – materiál bude obsahovat konkrétní otázky, na které by se měl/a student/ka zaměřit při zjišťování cílů dané aktivity (materiál bude umístěn na Courseware a také v kursu v Moodle) (PŘÍLOHA 2),
- videozáznamy konkrétních činností učitelů a dětí v mateřské škole (bude umístěno na Courseware a také v kursu v Moodle),
- popis pravidel tří her používaných v mateřské škole a vzorová analýza těchto her se zaměřením na cíle a rozvíjení dovedností dětí (popis bude umístěn na Courseware a také v kursu v Moodle) (PŘÍLOHA 2),
- popis pravidel několika dalších her, které jsou často do činností dětí v mateřské škole zařazovány (popis bude umístěn na Courseware a také v kursu v Moodle) (PŘÍLOHA 3).

Způsob ověření evaluačních aktivit

Výše uvedené evaluační činnosti a nástroje budeme využívat i v navazujícím předmětu KMT/RMMŠ2 (zimní semestr následujícího akademického roku) a v tomto předmětu budou také ověřovány evaluační schopnosti studentů následujícími formami:

- seminární práce v navazujícím předmětu KMT/RMMŠ2,
- ústní zkouška v navazujícím předmětu KMT/RMMŠ2.

Metodické poznámky pro vyučujícího

Vzhledem tomu, že se studenti/ky zatím podrobněji nezabývali reflexí a hodnocením výuky, je nově zařazena přednáška Základní pojmy a hodnocení výuky, která obsahuje témata, jako jsou učitelovy dispozice k reflektování výuky, metodika 3A a konceptová analýza výukových situací. (PŘÍLOHA 1). Na základě těchto znalostí poté frontálním způsobem provádíme konceptovou analýzu videozáznamů konkrétních činností dětí v mateřské škole. Nejdříve si studenti/ky prohlédnou videonahrávku v rámci prvního zhlédnutí. Poté studentům/kám položíme otázku, aby věděli, na co se mají zaměřit při následném zhlédnutí:

1. Zaměřte se nejdříve na práci dítěte. Zamyslete se nad následujícími otázkami a zkuste na ně odpovědět:



- a. Jaké dovednosti musí dítě mít, aby mohlo úspěšně vyřešit zadaný úkol?
- b. Jaké schopnosti a dovednosti si dítě při dané činnosti rozvíjelo? Co nového se mohlo naučit?

Následující otázka týkající se komunikace mezi učitelem a dítětem je opět položena před opětovným zhlédnutím.

2. Zaměřte se nyní na činnosti učitele a jeho komunikaci s dítětem. Zamyslete se nad následujícími otázkami a zkuste na ně odpovědět:
 - a. Co podle Vás udělal učitel metodicky správně?
 - b. Jakých metodických chyb se učitel dopustil? Navrhněte vhodnější způsob práce s dítětem.

Po procvičení uvedených dovedností na čtyřech videozáznamech pracujeme frontálním způsobem s PŘÍLOHOU 2, a to konkrétně se seznamem jednotlivých předmatematických představ a seznamem znaků, podle kterých dané předmatematické představy studenti/ky v konkrétní činnosti nebo hře určí. Tento seznam zpočátku studenti/ky používají jako vodítko při analýze her a činností, než dojde k fixaci. Při analýze vycházejí z popisu pravidel hry. Frontálním způsobem si nejdříve připomeneme pravidla hry Pexeso a poté provedeme analýzu této hry. Studenti/ky postupují podle výše uvedeného seznamu a společně „objevujeme“ jednotlivé rozvíjené předmatematické představy. Text v PŘÍLOZE 2 poté slouží jako kontrola, zda jsme našli všechny sledované rozvíjené předmatematické představy. Vzhledem k tomu, že v předmětu KMT/RMMŠ1 se věnujeme jen některým předmatematickým představám, zaměřujeme se pouze na práci s výroky, negací výroků, metody řešení, jako je usuzování, přiřazování, porovnávání, třídění a uspořádání, a práci s přirozeným číslem. S ostatními oblastmi předmatematické výchovy se studenti seznámí až v navazujícím předmětu KMT/RMMŠ2 v následujícím semestru, kdy dojde ke kompletní analýze her a činností.

Stejným způsobem postupujeme u analýzy her Člověče, nezlob se! a Čáp ztratil čepičku. Dále pracujeme s PŘÍLOHOU 3. Společně si připomeneme pravidla uvedených her a poté studenti/ky formou samostatné práce provedou analýzu sami. Následuje společná kontrola a diskuse nad řešením.

Studenti/ky získané dovednosti využijí při konceptové analýze činností, které vytvoří na seminářích. Dvojice studentů připraví pro ostatní konkrétní činnost k danému tématu, stanoví cíl této činnosti a zrealizuje ji ve studijní skupině. Poté formou společné diskuse proběhne konceptová analýza této činnosti. Zároveň studenti/ky vyberou další metodu, která by rozvíjela uvedené schopnosti a dovednosti dětí. Studenti/ky se budou rovněž učit i provádět sebereflexi vlastní práce.



PŘÍLOHA 1

Základní pojmy reflexe a hodnocení výuky

Podmínkou pro **dosažení cílů výuky** je **kvalita výuky**. Čím je kvalita výuky vyšší, tím jsou lépe plněny cíle výuky. **Míra kvality výuky** je dána mírou přínosu učebního prostředí pro dosažení cílů výuky (**očekávaných výstupů a žákovských kompetencí** podle daného vzdělávacího programu).

Učitelovy dispozice k reflektování výuky v mateřské škole

- znalost (vzdělávacího) obsahu,
- didaktická znalost obsahu,
- umět vytvořit pro děti **učební činnost (úlohu)**, umět ji realizovat, zhodnotit ve výuce, přičemž učební činnost má podněcovat děti, aby se věnovaly **obsahu – učivu**, a zakládá učební prostředí, kterým rozumíme společné pole pro **dorozumění se** (o vzdělávacím obsahu) a **porozumění** (vzdělávacímu obsahu),
- posuzovat učební úlohu (hodnotit kvalitu učební úlohy) a zlepšovat ji.

Metodika 3A (Anotace – Analýza – Alterace)

Metodika 3A spadá do kontextu tradice reflektivní praxe a realistické přípravy učitelů, cíleně navazuje na běžnou praxi oborově didaktických hospitací a je pokusem o nalezení takového nového přístupu v pedagogickém, resp. didaktickém výzkumu, který by bezprostředně podporoval zlepšování profesního výkonu učitelů v praxi, umožňoval odbornou komunikaci mezi oborovými didaktikami a vedl k profesionalizaci učitelství.

Prostředím pro setkávání a komunikaci didaktiků a učitelů je DiViWeb, které vzniklo na Pedagogické fakultě Masarykovy univerzity v Brně.

<http://didacticaviva.ped.muni.cz/>

Cílem metodiky 3A je poznávání (**anotace, analýza**) a didaktické zhodnocení (**alterace**) profesních praktik učitelů při utváření učebního prostředí a podpoře učení dětí a využití těchto získaných poznatků pro podporu učitelů při zvyšování kvality výuky prostřednictvím rozvíjejících hospitací.

Reflexe a hodnocení výuky metodikou 3A probíhá tak, že nejdříve provádíme **anotaci a analýzu výuky**. **Anotaci** rozumíme dostatečné předpoklady pro zvládnutí dané činnosti. Východiskem pro **analýzu výuky** je **uspořádání vzdělávacího obsahu** ve výuce, důležitou roli zde hrají **obsahová jádra**. Jádrou činností se jednoduše řečeno rozumí, co musí dítě dělat, aby se naučilo to, co má. Na základě analýzy výuky pak probíhá **alterace** neboli **navržená změna učebního prostředí**, která směřuje ke zlepšení původní pozorované podoby učebního prostředí. Návrh alterace musí být kriticky přezkoumán, protože alterace nemusí vždy výuku zlepšit – při kritickém přezkoumání lze rozlišit tři možnosti:

- alterace **zlepšující**: alterace potvrdila svou kvalitu,
- alterace **zhoršující**: alterace neobstála při přezkoumání,
- alterace **neutrální**: alterace sice nezměnila kvalitu výuky, ale může být inspirativní pro hledání nových možností výuky.



Kvalita výukových situací

- **Selhávající:** Výuka pro dítě v mateřské škole nemá zjevný přínos ani v základních rovinách poznávání. Za určitých okolností může být výuka pro dítě motivující, ale bez pozitivního důsledku pro kvalitu učení. **Naléhavost alterací je velmi vysoká.**
- **Nerozvinutá:** Výuka poskytuje dítěti příležitost osvojovat si poznatky, ale děti jim dost dobře nerozumějí. Za určitých okolností může být výuka pro děti motivující, ale bez výraznějšího pozitivního důsledku pro kvalitu učení. **Naléhavost alterací je vysoká.**
- **Podnětná:** Výuka poskytuje dětem příležitost k dialogu, hodnocení a k poučení se z chyb. Vede děti k usuzování, vysvětlování a odvozování závěrů opřených o základní poznatky. Výuka bývá pro děti motivující s pozitivním důsledkem pro kvalitu učení. **Naléhavost alterací je nízká.**
- **Rozvíjející:** Výuka poskytuje dětem příležitost k tomu, aby s patřičným porozuměním zobecňovaly osvojené poznatky a dokázaly je aplikovat na různé typy situací buď přímo v mimoškolní realitě, anebo v modelových školních činnostech, které jsou jim blízké; aby získávaly náhled na vlastní činnost a rozuměly vztahům mezi sebou samým a svým sociálním, kulturním nebo přírodním prostředím. Tyto kompetence děti mohou prokázat v odpovídajících situacích a dokážou přiměřeně ke svému věku objasnit jejich smysl v širších společenských, kulturních, ekologických aj. souvislostech. Výuka je pro děti motivující s pozitivním důsledkem pro spojení mezi rozvojem klíčových kompetencí a osvojováním učiva. **Alterace nejsou nutné, anebo jsou jen ojedinělé a málo naléhavé.**

Konceptová analýza výukových situací

Prekoncept je **subjektivní** obsahová jednotka: subjektivní předpoklad pro osvojování a zvládání intersubjektivního a objektivního způsobu existence obsahu: *konceptu*.

Koncept je intersubjektivní a objektivní obsahová jednotka – objektivizační předpoklad pro existenci prekonceptů.

Konceptová analýza výuky rozebírá, vysvětluje a hodnotí, jakým způsobem se ve výuce dařilo obohacovat a rozvíjet žákovské prekoncepty prostřednictvím obsahu učebních úloh (konceptů a jejich uspořádání).

Konceptová analýza konkrétních situací a činností dětí v mateřské škole

Konkrétní situace a činnosti dětí v mateřské škole najdeme na

<https://www.h-mat.cz/ms>

https://www.youtube.com/watch?v=s_k0a5hBieQ

<https://www.youtube.com/watch?v=RYFQBAV3V6M>



Úkol

Prohlédněte si postupně výše uvedená videa s činnostmi dětí v mateřské škole.

1. Zaměřte se nejdříve na práci dítěte. Zamyslete se nad následujícími otázkami a zkuste na ně odpovědět:
 - a. Jaké dovednosti musí dítě mít, aby mohlo úspěšně vyřešit zadaný úkol?
 - b. Jaké schopnosti a dovednosti si dítě při dané činnosti rozvíjelo? Co nového se mohlo naučit?
2. Zaměřte se nyní na činnosti učitele a jeho komunikaci s dítětem. Zamyslete se nad následujícími otázkami a zkuste na ně odpovědět:
 - a. Co podle Vás udělal učitel metodicky správně?
 - b. Jakých metodických chyb se učitel dopustil? Navrhněte vhodnější způsob práce s dítětem.

Použitá literatura

SLAVÍK, J., HAJEROVÁ MULLEROVÁ, L., SOUKUPOVÁ, P. *Reflexe a hodnocení kvality výuky*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2020. ISBN 978-80-261-0920-4.

SLAVÍK, J., JANÍK, T., NAIJAR, P., KNECHT, P. *Transdisciplinární didaktika. O učitelském sdílení znalostí a zvyšování kvality výuky napříč obory*. Brno: Masarykova univerzita, 2017. ISBN 978-80-210-8568-8.



PŘÍLOHA 2

Analýza vybraných her z hlediska rozvíjení předmatematických představ dětí

Při analýze konkrétních her je potřeba znát přesně pravidla dané hry. Poté postupujeme podle následující osnovy, tedy zamýšlíme se nad tím, které předmatematické představy se danou činností rozvíjejí. Zatím budeme zkoumat pouze ty oblasti, kterými jsme se v tomto semestru zabývali. V následujícím semestru přibudou oblasti další.

Zkoumáme tedy tyto předmatematické představy:

Práce s individuálními výroky

- určování pravdivosti různých tvrzení,
- určování toho, zda dané pokyny jsou formulovány správně.

Práce s kvantifikovanými výroky

- seznamování se s pravidly hry.

Výroková forma

- děti hledají např. vhodnou kartu do dvojice.

Usuzování

- na základě určitých informací (předpokladů) děti vyvozují informace nové (tvoří závěry).

Přiřazování

- děti tvoří dvojice, trojice, ...,
- děti k sobě přiřazují různé objekty nebo si předávají určité role ve hře.

Porovnávání

- při hře se uplatňuje porovnávání přirozené,
- při hře se uplatňuje porovnávání základní (na konci hry se na základě porovnávání počtu nebo množství určuje vítěz).

Třídění

- děti jsou rozděleny na skupiny,
- ve hře mají děti různé role (někdo např. hádá, někdo chytá ostatní, někdo utíká ...),
- každý hráč má své karty,

Uspořádání

- na konci hry se určuje pořadí hráčů.

Práce s přirozeným číslem

- děti počítají různé objekty.

Pexeso

Karty se zamíchají a rozloží lícem dolů tak, aby žádný z hráčů neznal rozložení karet. Hráči postupně otáčejí dvojici karet lícem vzhůru, aby je viděli i ostatní hráči. Pokud karty patří k sobě (stejný obrázek), hráč je odebere a otáčí další dvojici. Pokud karty k sobě nepatří, otočí je zpět lícem dolů a pokračuje další hráč v pořadí. Hraje se tak dlouho, dokud nejsou všechny karty rozebrány. Vítězem se stane hráč s největším počtem nalezených dvojic.

Práce s kvantifikovanými výroky – dětem připomeneme pravidla hry.

Výroková forma – k otočené kartě hledám druhou kartu se stejným obrázkem.

Usuzování – dítě otočí kartu s obrázkem, poté otočí druhou kartu. Pokud obrázek na druhé kartě není stejný, dítě usoudí, že v dalším kole již tuto kartu není dobré otáčet a vybere jinou kartu.

Přiřazování – děti hledají dvojice karet se stejnými obrázky.

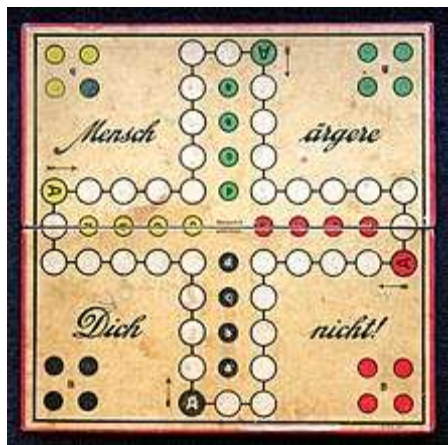
Porovnávání – děti porovnávají, zda na otočených kartách jsou stejné obrázky (porovnávání přirozené), na konci hry na základě porovnávání počtu nebo množství dvojic určují, kdo vyhrál, kdo byl druhý.... (porovnávání základní)

Třídění – každý hráč si dává na svou hromádku dvojice karet, které našel

Uspořádání – na konci hry se určuje pořadí hráčů

Práce s přirozeným číslem – děti hledají dvě kartičky, na konci hry počítají, kolik každý hráč našel dvojic.

Člověče, nezlob se



Všechny figurky jsou před začátkem hry umístěny ve startovním domečku, který je barevně vyznačen stejnou barvou, jakou jsou označeny 4 figurky hráče. Cílem hry je dovést své figurky jedné barvy ze startovního pole do cílového domečku. To lze pouze tak, že figurka musí projít postupně všemi poli na obvodu hracího plánu. Každý hráč posune při svém tahu figurku o tolik bodů, kolik padlo při jeho hodu kostkou. Skončí-li s figurkou na políčku obsazeném cizí figurkou, je tato odstraněna ze hry a vrácena zpět do startovního domečku. Na políčko obsazené figurkou stejné barvy vstoupit nelze.

K nasazení figurky na startovní pole je potřeba hodit šestku. Nemá-li hráč nasazenou žádnou figurku, hází kostkou do té doby, dokud nepadne šestka, maximálně však třikrát. Pokud ani po



třetím hodu nepadne šestka, pokračuje ve hře další hráč. Na začátku hry se první figurka umísťuje na startovní pole okamžitě.

Během hry po hozené šestce hází hráč kostkou ještě jednou a posune jednu zvolenou figurku o součet bodů při obou hodech. Vyhrává ten hráč, který první oběhne hrací plán všemi svými figurkami a umístí je do cílového domečku. Ostatní hráči poté obvykle pokračují ve hře a hrají tak o další pořadí.

Práce s kvantifikovanými výroky – dětem připomeneme pravidla hry.

Usuzování – během hry dítě hodí kostkou a podle toho, co mu padlo, usuzuje, jakou figurku je vhodnější přemístit, usuzuje např. podle vzdálenosti figurky od domečku.

Přiřazování – každému dítěti jsou přiřazeny figurky jedné barvy.

Porovnávání – děti porovnávají, která figurka je např. blíže domečku, na konci hry porovnávají, kdo má více figurek v cílovém domečku ... (porovnávání základní).

Třídění – každý hráč má své figurky.

Uspořádání – na konci hry se určuje pořadí hráčů

Práce s přirozeným číslem – děti hází kostkou a počítají počet teček na kostce. Zároveň při pohybu figurky počítají políčka na herním plánu.

Čáp ztratil čepičku

Na začátku hry se určí jeden hráč, který představuje čápa a jeho úkolem je chytat děti. Vedoucí i děti říkají říkanku a klapou při tom nataženýma rukama před sebou (představují zobák čápa). Říkanka zní takto: "Čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku ...". Na místo doplněných teček vedoucí řekne nějakou barvu, např. žlutou. Úkolem dětí je co nejrychleji tuhle barvu najít a dotknout se jí (stačí jedním prstem). Nesmí se jí však dotknout sami na sobě. Jakmile se barvy dotknou, jsou v bezpečí před čápem. Dokud se však barvy nedrží, může je čáp chytit. Koho chytne jako první, vystřídá si s ním místo a stává se čápem pro další kolo.

Práce s individuálními výroky – po každém kole děti kontrolují, zda každé dítě se dotklo správné barvy.

Práce s kvantifikovanými výroky – dětem připomeneme pravidla hry.

Výroková forma – k zadané barvě hledají děti předmět, na kterém se daní barva vyskytuje.

Usuzování – dítě usuzuje, jaký objekt je vhodné vybrat např. na základě toho, který je blíže.

Přiřazování – dítě k vyslovené barvě přiřadí objekt, který danou barvu obsahuje.

Porovnávání – děti porovnávají vzdálenosti objektů (porovnávání základní).

Třídění – při hře se uplatňují role – role čápa a role ostatních dětí

Použité zdroje

Člověče, nezlob se! [cit. 2022-03-08] dostupné na https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Clov%C4%9B%C4%8De,_nezlob_se

Čáp ztratil čepičku [cit. 2022-03-08] dostupné na <https://ms89.plzen.eu/o-skole/napadnik/cap-ztratil-cepicku/>



PŘÍLOHA 3

Pravidla vybraných her

Lodě

Hrají dva hráči. Každý hráč si na svůj papír vyznačí dvě hrací pole (10 × 10 čtverečků), které opatří souřadným systémem (řádky označí písmenky, sloupce čísla; u předškolních dětí můžeme použít různé jednoduché symboly). Hráči se dohodnou se na tvarech a množství lodí. Lodě mohou být jednoduché ve tvaru písmene I, nebo složitějších tvarů. Hráči si zakreslí do svého plánu všechny lodě, jednotlivé lodě se nesmí dotýkat. Protihráč nesmí vidět, jak jsou lodě umístěny. Pomocí souřadnic pak hráč „střelí“ na soupeřovy lodě. Pokud je na uvedené pozici nějaká loď, oznámí se **zásah** (případně **zásah – celá loď potopená**), zásah si oba hráči označí křížkem. Pokud tam žádná loď není, řekne se **voda**. Poté stejným způsobem hraje spoluhráč. Hraje se tak dlouho, dokud se nepotopí loď jednoho hráče. Komu nějaké lodě po bitvě zůstaly, ten vyhrál.

Na babu

Vymezí se určitý prostor a určí se jeden (či více) hráč, který má babu. To znamená, že se snaží určitým způsobem (většinou dotknutím) předat tuto úlohu jinému hráči, ten zas dál atd. Ostatní utíkají.

Na molekuly

Hráči se volně pohybují po prostoru. Vedoucí náhle vykřikne číslo (od 2 do 8) a hráči mají za úkol utvořit skupinky o daném počtu. Kdo to nestihne a nedokáže se do žádné zařadit, získává trestný bod. Vítězí ten, kdo má nejméně trestných bodů.

Na mrkanou

Polovina hráčů sedí v kruhu čelem dovnitř, ten by měl být velký alespoň 2x2 metry. Za každým z nich stojí další hráč. Jedno místo v kruhu je prázdné a za ním stojí taktéž jeden hráč. Stojící hráči mají ruce za zády a sledují pouze záda hráče před sebou. Sedící hráči naopak sledují hráče stojícího nad prázdným místem. Ten si vybere jednoho ze sedících a posléze na něj mrkne. Jeho úkolem je co nejrychleji uvolnit své místo tak, aby se ho hlídající hráč za jeho zády nestihl rukou dotknout. Dotkne-li se ho, vymění si sedící hráč se stojícím místo a situace se opakuje. Nedotkne-li se ho, pak v dalším kole mrká ten, kterému sedící hráč utekl.

Na schovávanou

Určí se jeden dobrovolník, který „piká u pikoly“, což je místo někde uprostřed herního území. Ten se určitou dobu nesmí dívat, přitom počítá po jedné do deseti a nakonec řekne: „Před pikolou za pikolou nikdo nesmí stát, nebo nebudu hrát. Už jdu.“ Ostatní hráči se poschovávají po okolí. Až pikající dopočítá, otočí se, snaží se najít všechny schované a vyřadit je ze hry (zapikat) tím, že stojí u pikoly pronese nahlas frázi „deset dvacet ten-a-ten“, popřípadě upřesní, kde se nalezenec nachází. Pokud se trefí, zapikáný hráč končí, vyleze ven a postaví se tak, aby nepřekážel. Schovaní mají za úkol přiblížit se k pikole a zapikat úplně stejným způsobem i pikajícího. Pokud se to podaří všem hráčům, ten, kdo hledal, hledá i v dalším kole. V opačném případě u „pikoly piká“ někdo jiný.



Obrázkové domino

Na začátku hry si všichni hráči vezmou 5 až 7 kamenu (podle počtu hráčů) a zbytek se dá na hromádku (talón). Začíná hráč, který má dupletu (kámen se stejnými obrázky např. dům|dům) a ten ji vyloží na stůl jako startovní kámen. Když má dupletu více hráčů, stříhnou si, nebo se zvolí ten nejmladší. Hráči se střídají a přikládají kameny na jeden či druhý konec řady a to tak, aby stejná čísla spolu sousedila. Kdo nemá co dát, musí si vzít z hromádky a dobírá si tak dlouho, dokud nezíská vhodný kámen. Pokud kameny došly, pokračuje další. Vyhrává ten, který se jako první zbaví všech kamenů.

Papeži, papeži

Zvolíme jednoho „papeže“. Ostatní děti se postaví na čáru. Papež si stoupne na metu asi deset metrů vzdálenou od ostatních hráčů a stoupne si k nim zády, aby neviděl, kde se kdo právě nachází, kdo je k němu nejbližší, nejdále. První hráč se zeptá: "Papeži, papeži, kolik je hodin na věži?" Papež odpoví např. pět medvědích (tři čapí, dva mravenčí, čtyři slepičí), přičemž při posouvání se vpřed děti musí opravdu napodobovat vyvolávacím zvolená zvířata. Tedy na pět medvědích se posunou o pět kroků dopředu kývavými pohyby a slovním doprovodem brum brum. Při vrabčích budou děti skákat snožmo, u mravenčích se posunou jen o půl chodidla vpřed atd. Takto se vystřídají postupně všichni hráči. Když se dojde k poslednímu, začíná se opět od prvního hráče. Hra je ukončena v případě, až se jeden z hráčů dostane k metě, u níž stojí papež. Za odměnu si vymění role.

Píškorky

Hrají dva hráči na čtverečkovaném papíře, na kterém se hráči střídají v kreslení křížků a koleček (jeden hráč má křížky, druhý kolečka). Vyhrává hráč, který jako první vytvoří nepřerušovanou řadu pěti svých značek.

Tichá pošta

Hráči si sednou vedle sebe či k sobě do řady (ale ne moc blízko). Hráč na smluveném konci řady si vymyslí slovo, sousloví či něco jiného, na čem se hráči shodnou. Pošeptá to hráči vedle, ten dalšímu a dalšímu, stále tu samou věc. Poslední hráč na druhém konci řady pak řekne nahlas, co k němu došlo a porovná se to s tím, co říkal první hráč.

Všechno lítá, co peří má

Vybere se vypravěč, např. rozpočítadlem. Ostatní děti si sednou před vypravěčem, nejlépe do tureckého sedu. Vypravěč začne vyprávět: „Všechno lítá, co peří má.“ Pak si vybere nějaký předmět či zvíře a pokračuje: „XX lítá.“ Pokud je to zvíře či předmět, který samo o sobě opravdu dovede létat (např. pták, letadlo, drak apod.) ostatní děti zvednou ruce do výše. Pokud řekne předmět či zvíře, který létat nedovede, ostatní děti zůstanou sedět s rukama dolů. Tempo vyprávění se s postupem hry zrychluje. To dítě, které se splete a na předmět, který nelétá, zvedne ruce, vypadá z kola. Vítězem je dítě, které jako jediné zůstává ve hře.

Zajíček v své jamce

Děti si vyberou rozpočítadlem, kdo bude hrát jako první „zajíčka“. Poté se vezmou za ruce a utvoří kruh. Zajíček uprostřed kruhu pohopsává na „bobku“ a pootáčí se dokola. Děti tvořící kruh se točí se kolem zajíčka, a přitom zpívají nebo říkají: „Zajíček v své jamce sedí sám, sedí sám. Ubožáčku, co je ti? Že nemůžeš skákat? Chutě skoč a povyskoč!“ Po ukončení říkanky



se kruh zastaví. Zajíček zároveň vyskočí a obejmě za ramena prvního, kdo zůstane stát přímo před ním. Ten vypadává z kola a vymění si roli se „zajíčkem“.

Zlatá brána

Dvě děti se postaví čelem k sobě, spojí své dlaně nad hlavou, čímž vytvoří bránu. Ostatní děti se postaví do zástupu a pomalu podbíhají branou. Všichni říkají básničku: „*Zlatá brána otevřená, zlatým klíčem odemčená. Kdo do ní vejde, tomu hlava sejde. Ať je to ten nebo ten, praštíme ho ko-ště-tem!*“ Když dořeknou básničku, dvojice, která dělá bránu, dá ruce dolů a uvidí, koho chytila. Následně dělají bránu děti, které byly chycené. Bran může být i více.

Použité zdroje

Jak se hrají lodě – Škola hrou [cit. 2022-03-08] dostupné na <http://e-skola.zolta.cz/jak-se-hrajou-lode/>

Mrkaná – Hranostaj.cz [cit. 2022-03-08] dostupné na <https://www.hranostaj.cz/hra79>

Na babu – Hranostaj.cz [cit. 2022-03-28] dostupné na <https://www.hranostaj.cz/hra17>

Na babu – Hranostaj.cz [cit. 2022-03-16] dostupné na <https://www.hranostaj.cz/hra195>

Obrázkové domino – Jak se hraje domino – Škola hrou [cit. 2022-03-08] dostupné na <http://e-skola.zolta.cz/domino/>

Papeži, papež – Zábava pro volný čas – Mapa lesa [cit. 2022-03-15] dostupné na <https://co-vic-dvojcata2.webgarden.cz/rubriky/klokani-chaloupka/papezi-papezi>

Píškorky [cit. 2022-03-08] dostupné na <https://cs.wikipedia.org/wiki/Pí%C5%A1korky>

Schovávaná – Hranostaj.cz [cit. 2022-03-28] dostupné na <https://www.hranostaj.cz/hra75>

Tichá pošta – Hranostaj.cz [cit. 2022-03-08] dostupné na <https://www.hranostaj.cz/hra4779>

Všechno lítá, co peří má/Babyonline.cz [cit. 2022-03-08] dostupné na <https://www.babyonline.cz/akcni-svet-deti/hry-s-bol/hry-nejen-na-doma/vsechno-lita-co-peri-ma>

Zajíček v své jamce – Hry pro děti – LexikonHer.cz [cit. 2022-03-08] dostupné na <https://www.lexikonher.cz/hry-pro-deti/zajicek-ve-sve-jamce>

Zlatá brána – Tělesná výchova pro předškoláky – Uč se online.cz [cit. 2022-03-08] dostupné na <https://www.ucseonline.cz/skola/materska-skola/telesna-vychova-pro-predskolaky/zlata-brana/>