

## CESTA K POKLADU

### ROZVÍJENÁ OBLAST:

- Představa kvantity - počet

### CÍLE AKTIVITY:

- Rozvoj a kultivace představivosti
- Osvojení si elementárních poznatků o znakových systémech a jejich funkci
- Vytváření základu pro práci s daty
- Rozvoj schopnosti vytvářet citové vztahy a plně prožívat city
- Rozvoj pozitivních citů ve vztahu k sobě

### VÝSTUPY:

- Orientovat se v elementárním počtu cca do 10
- Chápat číselnou řadu v rozsahu první desítky
- Poznat více, méně, stejně, první, poslední
- Rozhodovat o svých činnostech
- Přijímat pozitivní ocenění i případný neúspěch a kritiku, naučit se s touto skutečností vyrovnávat

### POMŮCKY:

- barevný papír
- kolíček na posunutí

### ČASOVÁ DOTACE:

- dotace časové aktivity je na uvážení učitele

### POPIS AKTIVITY:

Aktivitu motivujeme vyprávěním tajuplného příběhu o putování za pokladem (vymyslíme buď vlastní, nebo využijeme z dětské literatury).

Každé dítě si samo (či s pomocí učitelky) vyrobí svou mapu za pokladem. Hrací políčka budou tvořena třemi barvami, přičemž ke každé barvě náleží deset políček. Barvy rozlišují jednotlivé stupně. Nejsvětlejší barva je začátek cesty, tmavší barva zlatý střed cesty a nejtmaší barva blížící se konec putování.

Bod znamená krok dopředu. Důležité je před samotným zahájením hry jasně nastavit pravidla, za co mohou děti body získávat. Podporujeme pozitivní vztahy ve třídě, vzájemnou pomoc mezi dětmi, pomoc paní učitelce apod.

- výhra v soutěži.....1 bod
- dobrý skutek ..... .1 bod

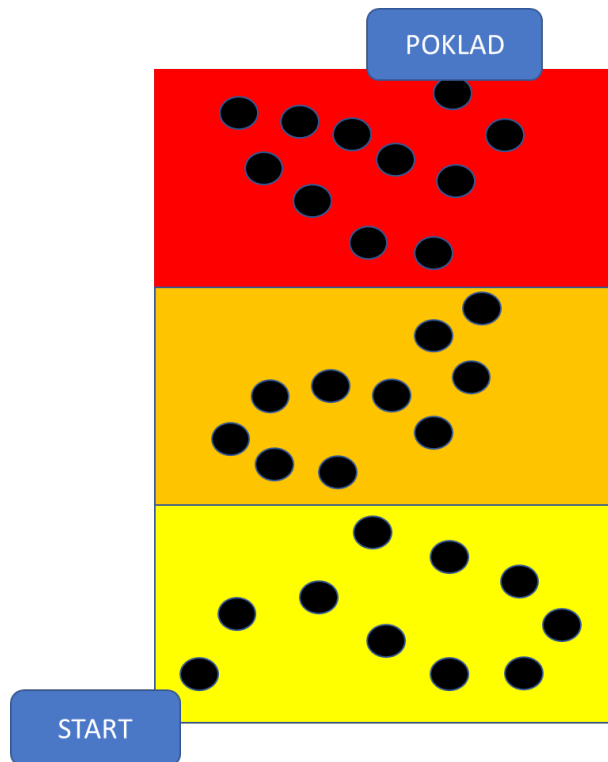
Je na zvážení učitele, zda do hry začlenit i záporné bodování za špatné věci, např. lhaní, ublížení apod.

K posunutí dítěte je vhodné používat různých pojmů, např.:

- jdi dopředu o dva
- vrať se o jeden
- byl ti odečten jeden bod
- získáváš dva body
- jdi na stejné místo jako jde Mařenka
- atd.

Můžeme provádět i denní hodnocení, kdy se děti seřadí zástupu podle toho, kdo jak si stojí na mapě za pokladem.

Ukázka cesty za pokladem:



Ukázka tabulky pravidel:

VÝHRA



+1

LHANÍ



-2

DOBŘÝ SKUTEK



+1