



MATHS

# Hrajeme si s geometrickými tvary

Ref. 30674



# Hrajeme si s geometrickými tvary

Ref. 30674



## OBSAH HRY

- karty různých velikostí na splnění 35 úkolů: 5 karet, které do sebe zapadají, 5 dvojdílných puzzle, 5 hmatových karet s drsným povrchem, 5 geometrických tvarů k sestavení, 5 karet ke kreslení obrysu na papír, 5 karet s reálnými obrázky, 5 geometrických tvarů k přivazování
- 2 kolečka:
  - o kolečko s 5 geometrickými tvary: *kruh, čtverec, trojúhelník, obdélník, pětiúhelník*
  - o kolečko se 7 úkoly ke každému geometrickému tvaru
- 5 ergonomických provázků v různých barvách

Karty jsou vyrobeny ze silného, odolného, velmi pevného a vysoce kvalitního kartonu.

Materiál je šetrný k životnímu prostředí, pochází z trvale udržitelných lesů, obsahuje vysoké procento recyklovaného materiálu a je 100% recyklovatelný.

### Popis úkolů na KOLEČKU S ÚKOLY:



	puzzle: vytvořte geometrický tvar spojením dvou dílků dohromady		čtení dotykem: projíždějte drsnou „cestu“ prstem
	tvoření párů: vloďte geometrický tvar do příslušného dílku		obrázek: poznejte geometrický tvar na reálných fotografiích
	kreslení: tužkou nakreslete na papír obrys karty podle jejího geometrického tvaru		konstrukce: sestavte geometrický tvar z příslušných dílků
	přivazování: přivažte geometrický tvar provázkem		



## DOPORUČENÁ VĚKOVÁ SKUPINA

Děti ve věku 3 až 6 let.

Hra slouží k poznávání geometrických tvarů pomocí smyslů praktickým a kreativním způsobem. Nabízí několik způsobů osvojování: zasouvací žetony, hmatové karty, puzzle, konstrukce, rozpoznáváním geometrických tvarů v reálném životě a velké dílky, které se spojují pomocí provázků.

Vhodná je nejen pro děti od 3 do 6 let; lze ji použít i u starších dětí se speciálními nároky, které se potřebují učit geometrické tvary pomocí kombinovaného využití různých smyslů, rozlišování zrakových a hmatových karet, asociace a jemných psychomotorických dovedností.

Drsný povrch pomáhá rozvíjet koordinaci ruka-oko, nezbytnou pro reprezentaci geometrických tvarů.

Inspirováno metodikou Montessori.

## VZDĚLÁVACÍ CÍLE

- o postupně se naučit identifikovat a rozlišovat geometrické tvary pomocí více smyslů
- o zlepšovat koordinaci ruka-oko a manuální zručnost pomocí karet a jejich správného skládání
- o rozvíjet jemnou motoriku používáním a spojováním provázků, zlepšovat manuální zručnost při obkreslování geometrického tvaru tužkou
- o u hmatových karet rozlišovat tvary klouzáním prstu po drsném povrchu, cvičit vizuální paměť dotykem
- o zlepšovat vizuální rozpoznávání geometrických tvarů na reálných obrázcích
- o umět dokončit sled kroků při konstrukci geometrických tvarů

## JAK HRÁT

### POZNÁVÁME GEOMETRICKÉ TVARY



Pomůcky: kolečko s geometrickými tvary, všechny karty s geometrickými tvary, ergonomické provázky.

1. Počínaje nejmladším hráčem roztočte šipku na kolečku geometrických tvarů. Vezměte si kartu s geometrickým tvarem označeným šipkou – propojte, zasouvejte do sebe, skládejte puzzle, pracujte s hmatovými kartami, sestavujte, kreslete obrys nebo rozpoznávejte tvary na reálných fotografiích. Hráč si může vybrat jakýkoli úkol. Po jeho dokončení si kartu ponechá.



2. Pak je na řadě další hráč.
3. Pokud šipka na kolečku ukazuje na geometrický tvar, pro který již uprostřed stolu nezbyly žádné karty, přichází na řadu další hráč.
4. Hra končí, když už uprostřed stolu neleží žádné karty s geometrickými tvary.
5. Vyhrává hráč s nejvíce kartami.

## VYTVÁŘÍME LIBOVOLNÉ GEOMETRICKÉ TVARY



Pomůcky: kolečko s úkoly, všechny karty s geometrickými tvary, ergonomické provázky.

1. Počínaje nejmladším hráčem roztočte šipku na kolečku s úkoly. Vezměte si kartu podle úkolu označeného šipkou, výběr geometrických tvarů je na vás. Hráč provede úkol a kartu si ponechá.
2. Pak je na řadě další hráč.
3. Pokud šipka ukazuje na úkol, který již nelze provést s kartami zbylými na stole, přichází na řadu další hráč.
4. Hra končí, když už na stole neleží žádné karty.
5. Vítězem se stává hráč, který splnil nejvíce úkolů (nejvíce karet).

## VYTVÁŘÍME ZADANÉ GEOMETRICKÉ TVARY



Pomůcky: kolečko s geometrickými tvary, kolečko s úkoly, všechny karty s geometrickými tvary, ergonomické provázky.

1. Počínaje nejmladším hráčem roztočte šipku na kolečku s geometrickými tvary a kolečku s úkoly.  
Hráč provede úkol s geometrickým tvarem podle úkolu a tvaru označeného šipkami na obou kolečkách.
2. Pak je na řadě další hráč.
3. Pokud šipky na obou kolečkách ukazují kombinaci úkolu a geometrického tvaru, která již byla dokončena, přichází na řadu další hráč.
4. Hra končí, když už na stole neleží žádné karty.
5. Vítězem se stává hráč, který splnil nejvíce úkolů (nejvíce karet).

## DALŠÍ VARIANTY:

1. **Práce na stejném úkolu se všemi geometrickými tvary.** Když je úkol dokončen, hráč si vybere další úkol.
2. **Rozpoznávání geometrických tvarů se zavřenýma očima.** Hráči se zavřenýma očima zvednou drsné karty s hmatovými obrysy a uspořádají je podle obrázku. Totéž mohou provést s obrysovými dílky.

Při kterémkoli úkolu je možno vyslovit název geometrického tvaru, který se v danou chvíli používá. Učení pak kombinuje informace z několika smyslů současně: zrak, hmat, sluch.

