

KRMICÍ HLAVA – KAPR

Děkujeme za zakoupení našeho vzdělávacího materiálu.

Zároveň prosíme o respektování autorských práv.

Materiál je určený pouze pro vaši potřebu.

Zakoupením a stažením tohoto materiálu souhlasíte s podmínkami k jeho použití:

Je dovoleno



- využití materiálu jednou osobou
- zakoupení více licencí pro využití materiálu více osobami
- nekomerční využití materiálu pro svou vlastní potřebu (ve třídě, na táboře)
- v případě pracovního listu dělat kopie pro žáky

Není dovoleno



- využití materiálu více osobami při koupi 1 licence
- jakékoliv komerční využití materiálu
- pořizovat kopie pro další osoby (učitele, rodinu..)
- sdílet materiál dalším osobám (e-mail..)

Autorkami materiálu jsou:



Hana Valentová z Prožij pohádku



Alžbeta Mališková (Ilustrace Malá liška) z Prožij pohádku



Adéla Tauerová – logopedický asistent, korektura materiálů

Pokud budete mít dotaz, který se týká našeho materiálu, nebo budete mít námět pro zpracování tématu, které zatím není v nabídce, neváhejte nás kontaktovat na e-mailu info@prozijpohadku.cz

Děkujeme, že jste podpořili naši tvorbu.

Cíl aktivity

- Rozvíjet logické myšlení a schopnost doplnit řady podle vzoru.
- Procvičovat počítání, sčítání a odčítání v malém oboru (0–4).
- Podporovat pozorování, porovnávání a kategorizaci (rostlina × živočich, pole × půda).
- Rozvíjet jemnou motoriku – nabírání a vkládání obrázků do kapří pusinky.
- Podporovat verbální komunikaci a slovní zásobu, díky slovním úlohám a pojmenovávání obrázků.
- Posílit sociální interakci a spolupráci – aktivitu lze provádět individuálně i ve dvojicích.

Rozvojové oblasti

- Kognitivní: logické řady, paměť, rozpoznávání vzorů, řešení problémů.
- Matematické: počítání, sčítání a odčítání, přiřazování čísel k množství.
- Jemná motorika: manipulace s malými kartičkami, přesné vložení do pusinky kapra.
- Řeč a komunikace: pojmenovávání obrázků, slovní hříčky, slovní úlohy.
- Smyslový rozvoj: práce se sypkým materiálem v sensory tácu podporuje hmatové vnímání.

Pomůcky

- Velká hlava kapra s otevřenou pusou (vystřižená a zalaminovaná).
- Kartičky s obrázky potravy: tráva, žížala, kukuřice, slimák, obilí.
- Kartičky se zadáními: logické řady, čísla, slovní úlohy, psané úkoly.
- Krabice od kapesníků nebo miska – podložka pro hlavu kapra.
- Sensory tác se sypkým materiálem (např. rýže, čočka, cizrna) pro ukrytí obrázků.

Příprava aktivity

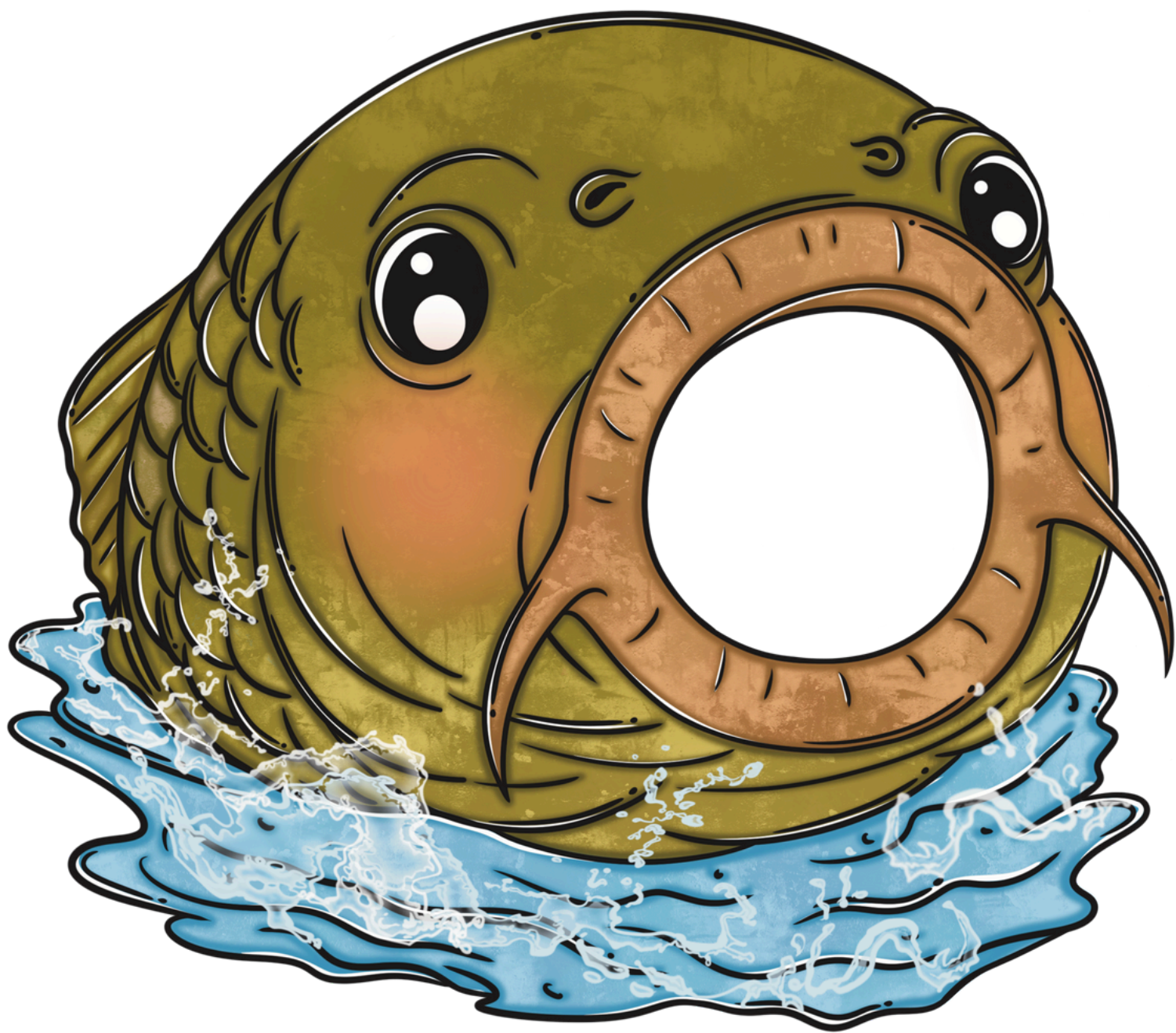
- Vytisknout a zalaminovat všechny komponenty: hlavu kapra, obrázky potravy, zadání.
- Vystříhnout jednotlivé části: hlava kapra, kartičky s obrázky a zadání.
- Připravit podložku – krabici od kapesníků nebo misku, položit na ni hlavu kapra.
- Sensory tác: nasypat sypký materiál a zakrýt v něm kartičky s potravou.
- Rozdělit úkoly: podle typu (logické řady, čísla, slovní úlohy, psané úkoly).

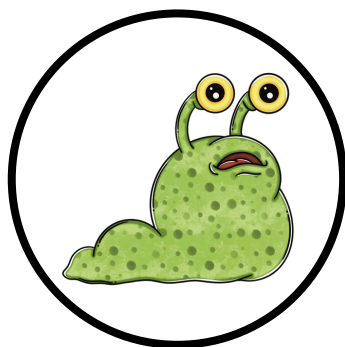
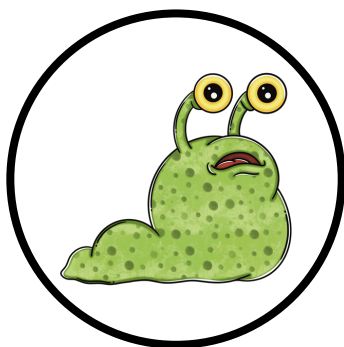
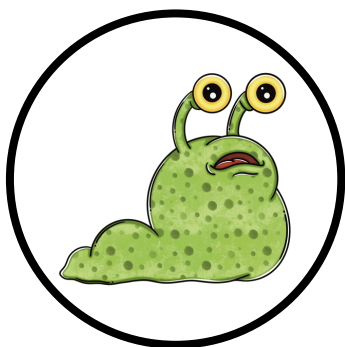
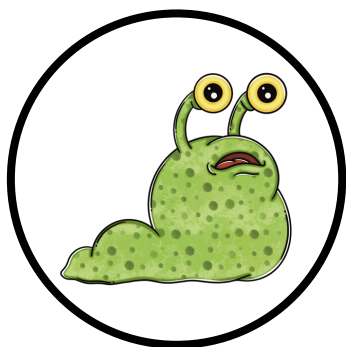
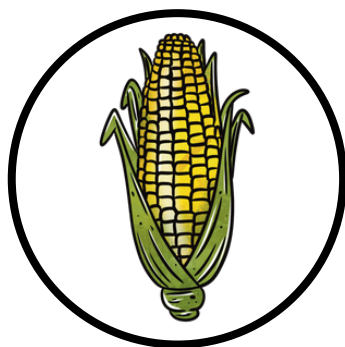
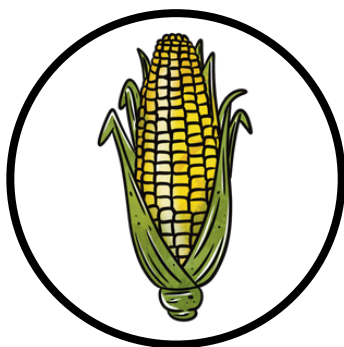
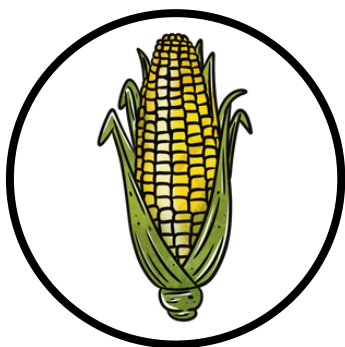
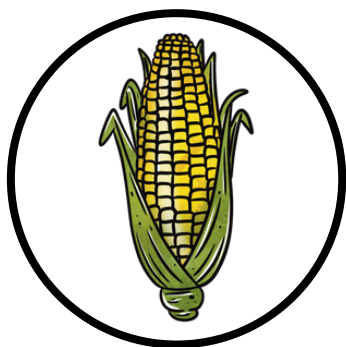
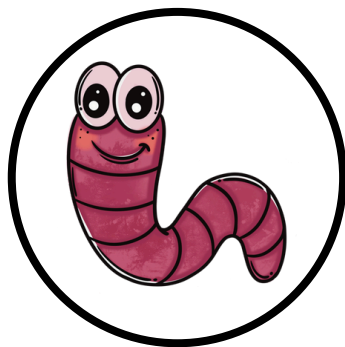
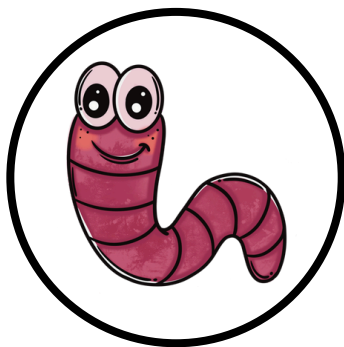
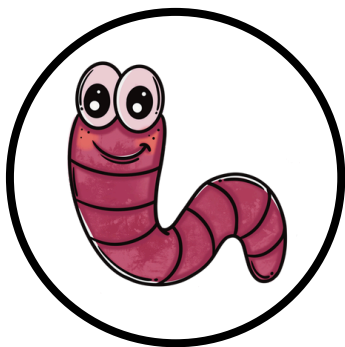
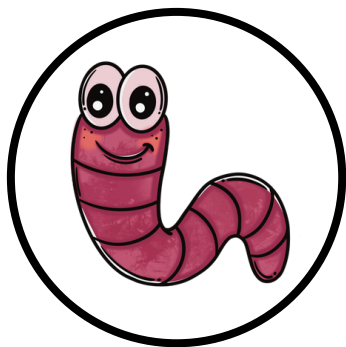
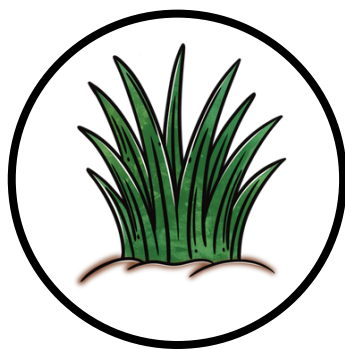
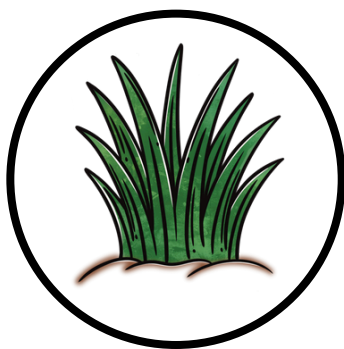
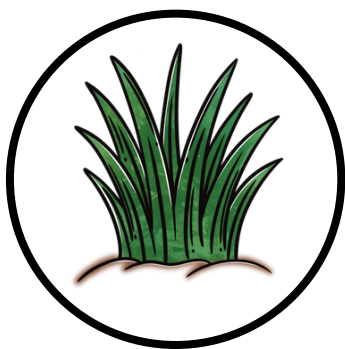
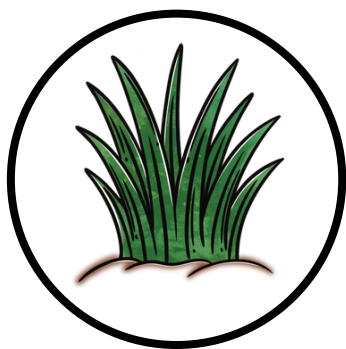
Průběh aktivity

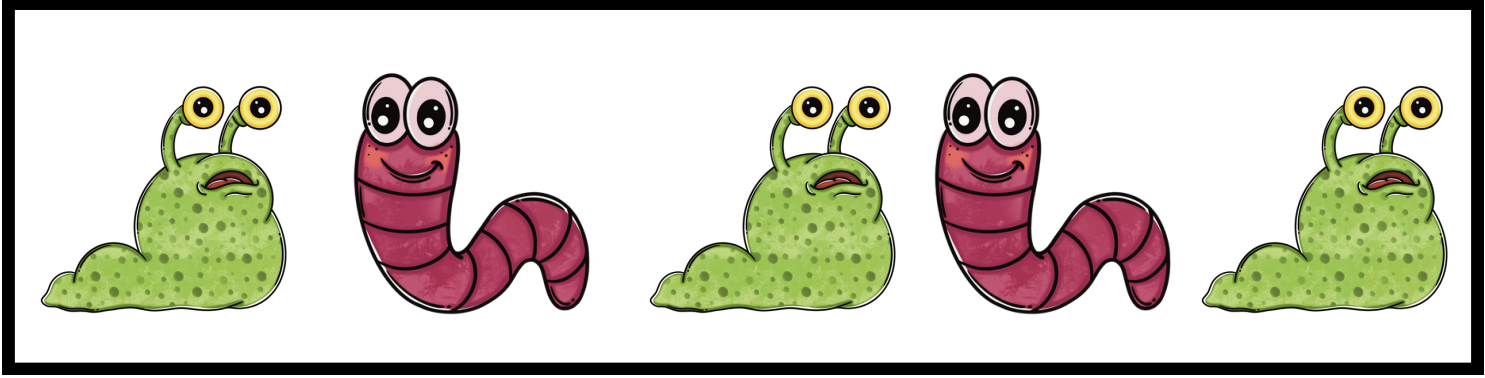
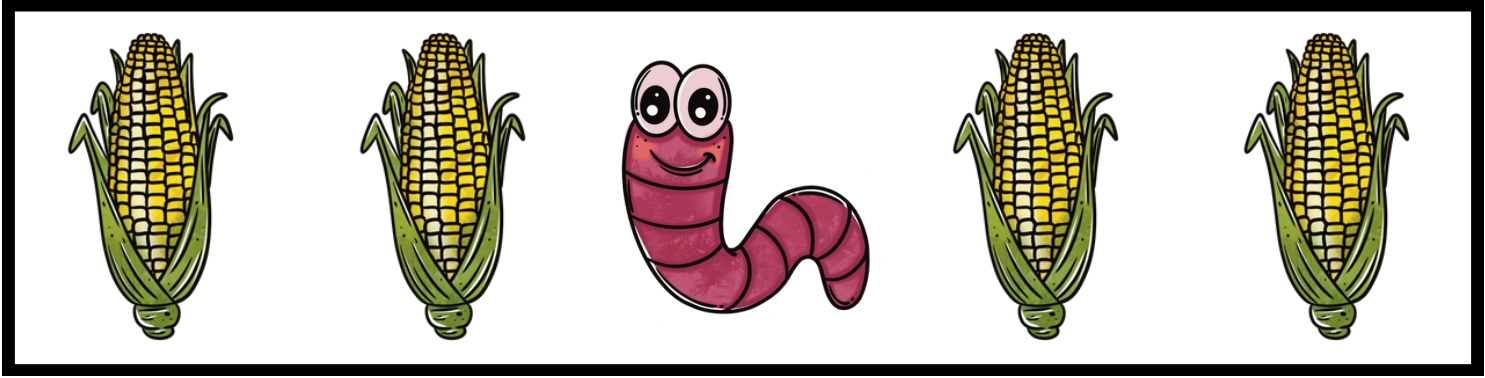
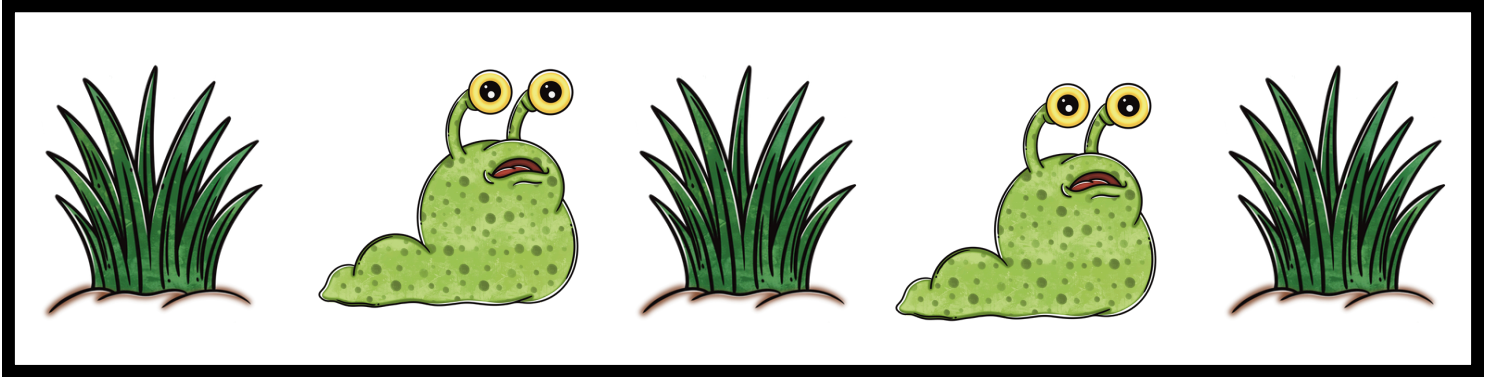
- Dítě si vybere zadání (např. logickou řadu).
- Podle zadání najde správnou potravu ve sypkém materiálu a vloží ji do pusinky kapra.
- Pedagog může kontrolovat a podporovat: klást doplňující otázky, komentovat, povzbuzovat dítě k vysvětlení, proč vybralo konkrétní obrázek.
- Aktivitu lze opakovat s různými zadáními, nebo kombinovat typy úkolů.

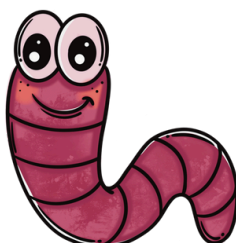
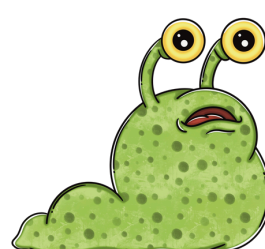
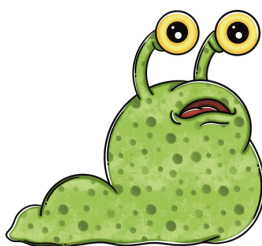
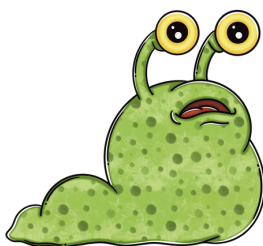
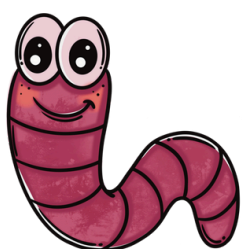
Doporučení pro pedagoga

- Aktivitu přizpůsobit věku a úrovni dítěte (mladší děti jen hledají a pojmenovávají, starší řeší logické a matematické úkoly).
- Podporovat slovní komentáře: „Proč myslíš, že sem patří žížala?“
- Sledujte rozvoj jemné motoriky a přesnosti při vkládání obrázků.
- Aktivitu lze zařadit jako samostatnou nebo skupinovou, případně doplnit o příběh o kaprovi a jeho krmení.
- Po skončení je vhodné vše uklidit a vyhodnotit s dítětem – co se naučilo, co se mu líbilo.







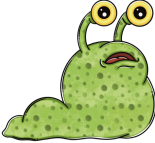


1 

2 

3 

2 

3 

4 

1 

3 

4 

1 

2 

4 

3 

2 

1 

2 

1 

3 

4 

3 

2 

3 

1 

4 

1 

3 

2 

4



1



2



Kapr má v pusince **1 žížalu**.

Dáme mu do pusy ještě **2 žížaly**.

Kolik žížal kapr celkem sní?

Kapr snědl **3 kousky** obilí.

1 kousek mu spadl zpátky do vody.

Kolik mu zůstalo?

Kapr měl v pusince **4 žížaly**.

2 žížaly vyplivl do vody.

Kolik mu jich zůstalo?

Kapr nemá v pusince **žádnou**

potravu. Dáme mu do pusy

3 slimáky. Kolik jich má teď?

Kapr nemá v pusince **žádnou**

potravu. Dáme mu do pusy od každé

potravu **1 kousek**. Kolik potravy má?

**Vhod'kaprovi do pusinky
všechno, co roste na poli.**

**Vhod'kaprovi do pusinky
všechno, co leze po zemi.**

**Vhod'kaprovi do pusinky
všechno, co je zelené.**

**Vhod'kaprovi do pusinky
všechno, co není rostlina.**

**Vhod'kaprovi do pusinky
všechno, co roste a dá se
sklízet.**