

Příklad 1: ZLATOVLÁSKA

Jiřík má vybrat z písku perly (dramatizace pohádky). Vybírá jen ty předměty, které jsme označili jako perly. Písek zůstává na svém místě nebo ho dítě jen prohrabuje. Zaměřuje se na předměty dané vlastností a ty, které ji nemají, nechává.

Na konci této procedury však dostává dvě třídy předmětů: ty, které zadanou vlastnost **mají**, a ty, které ji **nemají**. Není důležité, zda pracovalo jedno dítě nebo více dětí. Chválíme: „Vybrali jste všechny perličky.“ Nebo: „Ani jedna nezůstala v písku.“ Nebo: „Králi nebude žádná na šňůrce chybět. Jiřík úkol splnil, dostane princeznu,“ apod. Stupňování spočívá v rozlišitelnosti prvků (menší rozdíly).

Příklad 2: NA JELENA

Kdo **byl** vybit – vypadává ze hry, kdo **nebyl** – zůstává ve hře (pohybová hra vylučovací).

Tento typ her je specifický tím, že dítě vnímá obě skupiny. Záleží na tom, v jaké se právě nachází, co si přeje, jak hru prožívá. Na rozdíl od P1 se třídění v průběhu hry mění, jde o opakované třídění na stejném principu.

Příklad 3: NA BABU s hradou („záchranou“) – například Na dřevětku

Baba smí honit jen toho, kdo není v domluvené hradě – kdo se například nedrží dřevěného předmětu. Může zde existovat časový limit, jak dlouho se smí honěný držet.

Pohybová hra, kde v každém okamžiku honič („haha“) znovu a znovu třídí

Příklad 6: ŠKATULATA

Hráči třídí stromy: **je volný – není volný**. Pozorovatel třídí jinak: je u stromu jeden – není u stromu jeden.

Dospělý v rámci pravidel právě zdůrazňuje jednu z vlastností: je-li některý strom volný, spontánně napovídá. Je-li u stromu více hráčů, rozsuzuje je.

Příklad 7: NA MLSNOU KOZU (Na prstýnky)

Uhodl – neuhodl, našel – nenašel, má – nemá, drží – nedrží, dostal – nedostal prstýnek.

Tato hra je zajímavá vzhledem k mnoha **jazykovým obměnám** dané situace. Kontext je natolik srozumitelný, že se komentář může redukovat na slovesa a hru se zápornou NE-. Naznačení dvou možností objeví – neobjeví pomáhá dítěti separovat přání od reality a ukázat mu, že co si přeje, se může i nemusí vyplnit.

Příklad 8: ANO – NE, KDE? CO? (otázky a reakce na ně)

Je přede mnou? Je – není, respektive Ano – Ne.

Tato hra vede k posílení dvojhodnotovosti. Ukázka – dítě 6 let a 1 měsíc: „Je nade mnou? Je vpravo ode mne? Je to dřevěné? Je to pod stolem? Je to papírové? Je to krabička na stole?“ Náповěda: šipky na tabuli se směry před, za, nad, pod, vpravo, vlevo, dále materiál v podobě ukázek. kov, dřevo, sklo, papír, plastik. Děti mohly použít i dotazy na barvu.

Příklad 9: POPELKA

Vyber hrášek. **Je to hrášek – není to hrášek**. Můžeme hrát poslepu.

Velikostní rozdíly musí být ale dost zřetelné. Vhodné pro spolupráce a vedení ke kontrole.

Obdoba: Šípková Růženka. Odstraňujeme, co píchá, necháváme, co nepíchá. Zde se experimentuje s hmatem.

Příklad 10: JE TO...?

Bez zapojení zraku (nemusíme mít zavázané oči, stačí, aby byly předměty v krabici s otvorem pro ruku). Děti se ptají.

To, co je v krabici, je také vystaveno na polici. Děti nevidí, co si Eva vybrala. Jeden drží v ruce to, co si vybral v krabici, ostatní to nevidí. „Je to červené?“ Tak se zeptal Martin. „To nejde,“ odpovídala Eva. „Nevidím.“ „Tak je to medvěd?“ „Ne.“ Učitelka: „Ptej se, jaké to je.“ Nabízí mu: měkké, tvrdé, studené, teplé, hebké, chlupaté, hladké, studené, teplé, hadrové... „Je to měkké?“ „Jo.“

Příklad 11: NA n-tého

Obdoba štafetových her.

Děti stojí (sedí) v zástupech. Rozdáme jim čísla (pojmenování, písmenka, přírodniny, hračky) – každému jedno, v každém družstvu mají stejné věci. Učitelka (vyvolavač) zvolá: „Čtyři.“ Vyběhnou k němu ti, co mají přiděleno právě toto číslo. Ti, co mají něco jiného a nemají čtyři, zůstávají sedět. Místo čísla může přijít kamínek, šiška, list, mušlička, apod.

Příklad 12: POVÍDÁNÍ O RODINĚ, O DNU apod.

Kdo **má (nemá)** doma sestřičku, (bratříčka, pejska, kanárka, pohádkovou knížku...) Kdo už **jedl (nejedl)** a obdobné denní aktivity: zul se, složil si věci,...

Samozřejmě v rámci příjemné konverzace. Nesmí to mít ráz výsledku. Chceme, aby se dítě naučilo klást podobné otázky a uvědomovat si 2 možnosti: Ano–..., Ne–...

Příklad 13: CHUŤOVÉ A ČICHOVÉ HRY – výběr vždy jen jedné charakteristiky

Ochutnáváme: co **je** a co **není** slané (sladké, hořké, pálivé, kyselé, trpké, bez chuti). Hledáme: **voní – nevoní**. Snad lépe: **je – není cítit**.

Pozor na různou čichovou citlivost, co jednomu voní, to druhý nemusí cítit nebo mu nevoní! “Cítíš něco? Co není cítit?” Podobně můžeme pracovat s chuťovými nebo čichovými představami, s pamětí. Vezmeme si na to obrázek. Vybarví, co voní.



Příklad 14: ŘADA

Jde o výběr: **patří – nepatří mezi** věci. Tak třídíme: děti, obrázky, slova, pohyby apod.

Problém je, že některé úlohy nemusí mít jednoznačné řešení (jablíčka, stopka, haneč). To je pravidlo, ale zároveň. Zde se musí na děti chytit, aby už



Příklad 16: NA DETEKTIVA

Najdi k obrázku kluka. Na obrázek nakreslíme někoho z přítomných nebo použijeme fotografie.



Příklady ze stromů řešení jsou i tabulkové hry s obrázky nebo předměty. Hledáme, kam co položit. A na konci musí být všechna pole obsazena.

Příklad 20: KAM PATŘÍ KTERÁ KOČIČKA?

Nejdřív si všechno prohlédneme a ještě lépe o tom mluvíme. „Co je na ob-



Příklad 22: POKLAD

Máme 6 svazků klíčů. Ty se od sebe liší. Na některých jsou klíče **se stejným počtem zubů** (v pavoukoví značeno třemi vodorovnými čárkami, pozor na čtení – není to rovná se, ale stejně). Na jiných svazcích **nemají stejně zubů** (značka různě).

Další rozhodování vede k porovnání délky klíčů: **dlouhé – krátké**. Poslední rozhodování: Máš ve svazku klíč **se stejnými zuby**? Doporučujeme obrázek zvětšit.

Pravidla: Hráč si vybere jeden svazek klíčů. Prohlédne si ale i ostatní. Hned na startu se rozhoduje podle toho, mají-li všechny jeho klíče stejně zubů. Udělá první skok. Dále se pohybuje střídavě po jednom nebo dvou skocích. Na křižovatce se opět rozhoduje, zda má klíče dlouhé nebo krátké. Na třetí zkoumá zuby klíčů. Pokud se splete, vrací se. Může hrát i více hráčů, po jednom tahu (skok, dvojskok) se střídají. Protože děti zajímá, kam kdo dojde, často vyžadují opakování, kdy si mění klíče.

