

Příklad 1: ZLATOVLÁSKA

Jiřík má vybrat z píska 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 vlastnosti 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 opakování třídění na stejném principu.

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

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

Pohybová hra, kde v každém okamžiku honič (baba) znova a znova třídí ostatní hráče: **drží se** dřevěného nebo **se nedrží**. Může honit jak ty, co se nedří ničeho, tak ty, kteří se drží něčeho, co není dřevěné. Při této hře je pro honiče důležitá skupina, která má v charakteristice NE– (není..., nedří se...). Třídění se vlastně rozebírá v několika různých momentech: u výkladu pravidel, připomíná se během hry (nápověda), rozebírá se v rámci sporných situací.

Že musí být soubor jednoznačně vymezen, dokumentuje následující situace: Jaroušek chytíl paní učitelku a hájil se tím, že se ničeho nedržela. Paní učitelka se bránila, že ona nehraje, ale přitom na začátku vybídla děti ke hře slovy: „Pojďte, zahrajeme si Na dřevěnku.“ Jarouška bychom měli pochválit.

Příklad 4: ROZPOČITADLA

Jsou obdobou P2, avšak prožitková poloha je závislá, co potká toho, na koho slovo **padne**, a na koho slovo **nepadne**. Mohou se použít cyklicky s vylučováním až do posledního.

Příklad 5: ZLATÁ BRÁNA

Hra je specifická zaměřením na vlastní osobu či souseda: **zůstanu v brá- ně – nezůstanu** a dítě třídí možnosti. Jinak se ovšem chovají ti, kteří bránu vytvářejí.

Pokud se hraje varianta s chyceným na zařazení za jednoho v bráně: „Ke komu se dás – ke sluníčku nebo k měsíčku?“, následuje další typ třídění (viz Typ 2 na– a na–).

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 zápkou NE–. Naznačení dvou možností objeví – neobjeví pomáhá dítěti separovat přání od reality a ukázat mu, že co si přejí, 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 dvojhodnotnosti. Ukázka – dítě 6 let a 1 měsíc: „Je nade mnou? Je opravo ode mne? Je to dřevěné? Je to pod stolem? Je to papírové? Je to krabička na stole?“ Nápoděda: šípky na tabuli se směry před, za, nad, pod, vpravo, vlevo, dále materiál v podobě ukázk. 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 jím čísla (pojmenování, písmenka, přírodniny, hračky) – každému jedno, v každém družstvu mají stejně 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 výslechu. 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**.

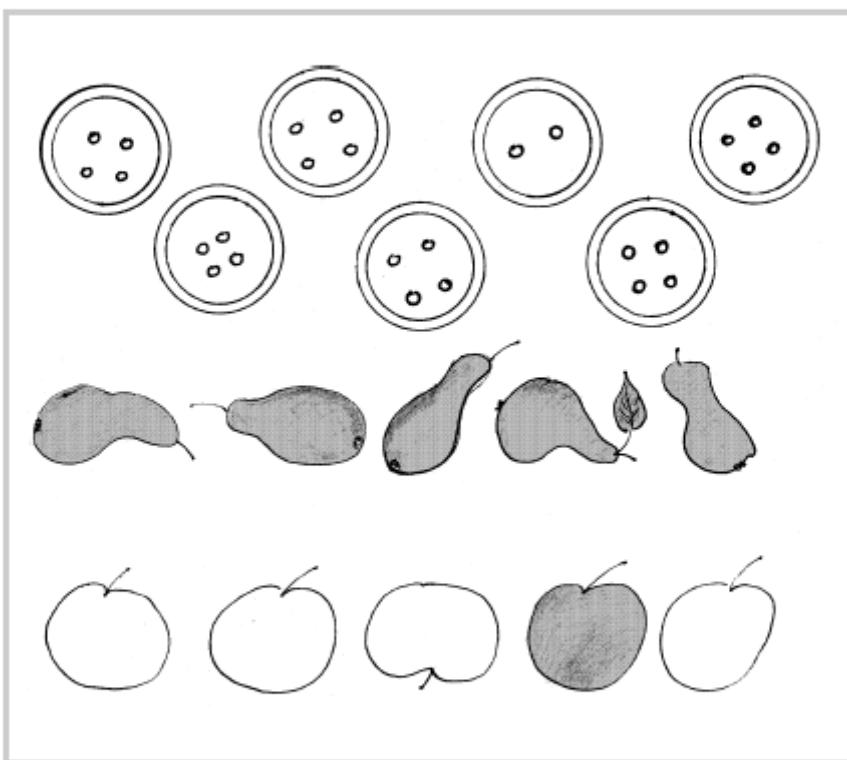
Pozor na různou čichovou citlivost, co jednomu voní, to druhý nemusí cítit nebo mu nevoní! „Cítíš něco? Co není cítit?“ Podobně můžeme pracovat s chuťovými nebo čichovými představami, s pamětí. Vezmeme si na to obrázek. Vybarví, co voní.



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, barva). To neomylem, ale záměrně. Zde se musí po dětech chtít, aby věděly, proč to tak udělaly.



Příklad 15: KAM SE VEJDU?

Problém při hře na schovávanou: **vejdu se za (do) nebo nevejdu.**

Podobně si hrájeme s věcmi. Buď zkoumáme jeden objekt ve vztahu k okolí (dítě a...) nebo více objektů k jedné schovávačce (krabici apod.). Později lze obdobně pracovat s obrázkem.

Příklad 16: NA DETEKTIVA

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

Lze zasadit do dramatizace – ztratil jsem se. Ptáme se: „**Je to on?**“ Přidáváme dotazy: „Jak jsi to poznal?“ „Proč myslíš, že ne?“ „Jak jsi na to přišel?“ (důkaz)

Příklad 17: STEJNÝ JAKO...

Je důležitá vazba. Je zahrnuta do aktivit s obrázky. Používáme u Pexesa nebo Domina, u Černého Petra apod. Ptáme se: „**Je stejný jako...?**“ nebo „**Není...**“

Slovem stejný je nutné se zabývat zvlášť. Zde myslíme naprosto stejný (tvar, barva, velikost).

Příklad 18: KLÍČ KE KOUZLNÉMU ZÁMKU (drahokam,...)

Obměna předchozího příkladu. Hrajeme si s předměty, s kameny stavebnice. Ty pro nás budou klíči, jeden z nich otevře dveře. Musíme najít správný – správné. Sledujeme tvary. Kouzelník řekl, že..., ale... Vyber **stejný tvar jako** (tento – ukážeme).

Mezi zbývajícími mohou být i různé i stejné kameny jako vybral kouzelník, avšak v odlišných polohách. Zprvu se spokojíme s nalezením jednoho. Je-li takových více mezi zbývajícími, ponecháváme dítěti čas na dokončení. Když ne dnes, tak příště.

Příklad 19: JMÉNO

Náznak výběrem. Jméno pro panenku (medvěda,...) vybíráme ze známých (nikoliv existujících) jmen.

V tomto smyslu nebude třídění dokončeno. Pracujeme s náznakem. Třídíme jména na ta, co se hodí pro holčičku (ženská – holčičí) a co se pro ni nehodí (chlapecká – přechod k Typu 2).

Stromy řešení

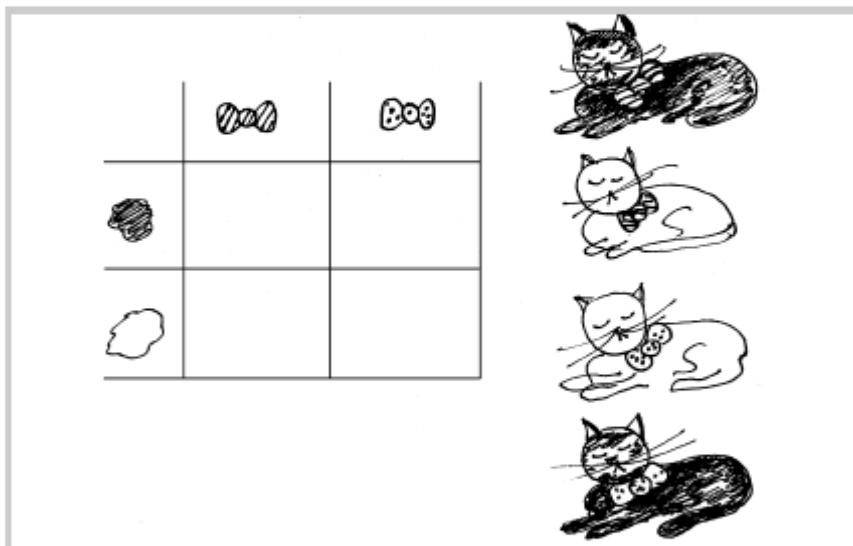
se zpravidla opírají o opakování procedury na principu Je – Není. Měli jsme zde už několik ukázků například P9, P11, P18. Děti je ovšem nechápou jako stromy, ale jako novou a novou aktivitu v rámci jedné hry. **Je-li strom příliš komplikovaný**, má-li více než tři větvení (patra), **je pro děti cíl daleko**. Pro každé větvení se totiž musí klást nová otázka, a to je náročné i na paměť. Snazší jsou stromy **symetrické**, při jejichž znázornění vznikne souměrný strom. **Nesymetrické** jsou spíše pro školáky (ČJ – slovní druhy).

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 mluvime. „Co je na obrázku?“ apod. Kočka s proužkovanou mašlí, s puntíkovanou mašlí. „Jaká je kočka? Černá. Jaká je druhá? Bílá.“

Nejdřív si pro řešení dítě vybírá kriterium jako: je – není bílá, v druhém větvení je mašle proužkovaná. Někdy dítě vychází od zvířátek a hledá v tabulce, jindy hledá v tabulce a snaží se obsadit její pole. Ke krizi dochází, položí-li obrázek chybně. Zpravidla samo chybně položený obrázek neodstraní. Je třeba citlivě napomoci. **Každá kočka má dvě charakteristiky.**



Příklad 21: DOMEČEK Z VÍCE PATER

Přště můžeme udělat domeček z více pater nebo s více zvířátky. Přidáme stejné kočky, ale ty budou mít navíc otevřené oči. Třídíme: zavřené – nezavřené (otevřené), bílá – černá, s proužkovanou mašlí – s jinou mašlí (**tři patra stromu – tedy 3 charakteristiky kočky**).

Obměna: V 1. třídách máme vyzkoušeno, že zvládnou ještě složitější variantu – navíc kočky mourované a s klubíčkem a bez klubíčka (**pět pater stromu**). Nelze tuto aktivitu vnuccovat, dítě často očekává dialog po krocích pochvalu.

Příklad 22: POKLAD

Máme 6 svazků klíčů. Ty se od sebe liší. Na některých jsou klíče **se stejným počtem zubů** (v pavoukově 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 křížovatce 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.

