

Copak se těm dětem stalo, Týno? Přejedly se zmrzlinou a cukrovou vatou a teď je bolí břicha? Ne? Tužka Týna viděla, jak si děti nakoupily za poslední penízky mlsání. Ještě ani nestačily ochutnat, když se zničehonic zvedl silný vítr a zmrzlinové kopečky i vatu jim odfoukl.

Vítr fujavec však dětem odnesl i čepice. Tak to je opravdu smůla. To se budou máminy zlobit! Ale tužka Týna ví, jak byste jim mohli pomoci. Vymyslíte to?

Grafomotorické cvičení – horní oblouk, klubíčko

1. Přečteme nebo převyprávíme první odstavec.
2. Necháme děti nejprve obtáhnout zmrzlinové kopečky vlevo, potom doplnit kopečky zmrzlin vpravo.
3. Společně se poradíme, jak dokreslit cukrovou vatu. Předvedeme si ve vzduchu, jak na špejli namotáme chomáč cukrové vaty.
4. Děti dokreslí na špejle vatové chomáče jako klubíčka.
5. Přečteme nebo převyprávíme druhý odstavec.
6. Děti doplní podle přerušovaných čar čepice a dokreslí je podle své fantazie.

Doplňkové úkoly

- Jaké druhy kopečkové zmrzliny se prodávají a jaké mají barvy?
- Vybarvěte zmrzliny tak, aby byl v prvním kornoutu jeden kopeček čokoládový, jeden jahodový a jeden pistáciový. Ostatní vybarvěte podle své chuti.

Otázky rozvíjející téma

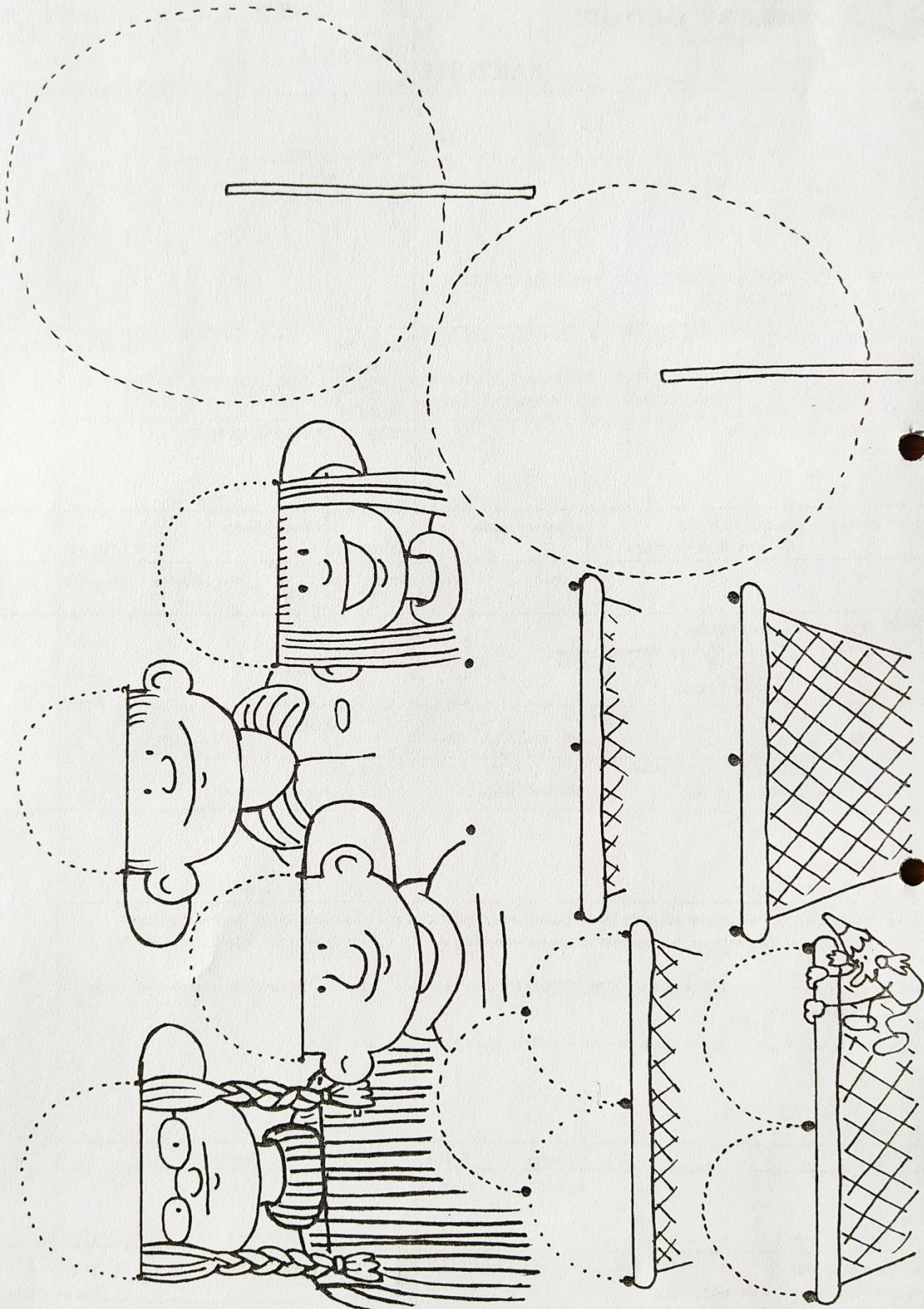
- Proč se nemá mlsat před obědem?
- Proč potkáte zmrzlinové stánky jen v létě?
- Zažili jste už někdy tak silný vítr, že bral lidem čepice a klobouky z hlavy?
- Jak vypadá klobouk, kterému se říká širák?

Pohybové hry

Pro obveselení si můžeme uspořádat kloboukové závody. Použijeme dřevěný věšák, případně nějaký podobný pevný záchytný bod, na který budeme z vyznačené vzdálenosti házet starší klobouk nebo čepici tak, aby zůstaly zavěšené. Pro větší dramatickost můžeme svůj hod doprovázet výkřikem: „Svůj širák odhazuji v dál!“

Výtvarné hry

Nakreslíme si na papír jednoduchý tvar klobouku a všelijak bláznivě ho pastelkami nazdobíme – ovocem a zeleninou, pavím nebo pštrosím peřím, věžičkami, vrtulkami, anténkami.



Houpačka

Na pouťi

Ahoj, děti! Vidíte tužku Týnu? Leží úplně vyčerpaná kousek od houpačky. Závodila s Pavlíkem a Zuzkou. Děti se houpaly a Týna stejně rychle a hladce kreslila houpací čáry. Jenže si upsala tuhu. Vezmete to za ni, než se ořeže? Nejprve po Týně čáry obtáhněte,

*a pak tradá,
levá, pravá,*

*sem a tam, sem a tam,
klouže tužka k výšinám!*

Není vám na těch čekajících dětech něco nápadného? Týna si totiž myslí, že se na vlas podobají Zuzce a Pavlíkovi, kteří sedí v houpačce. Objevíte mezi dvojicemi nějaké rozdíly?

Grafomotorické cvičení – kolébavý pohyb ze strany na stranu

1. Přečteme dětem první odstavec úvodního textu.
2. Společně si několikrát zarýmujeme větu psanou kurzívou (*a pak tradá...*). Přitom ve vzduchu trénujeme kolébavý pohyb pouze rukou.
3. Teprve potom se děti s tužkou v ruce usadí k pracovnímu listu. Ještě než začnou obtahovat čáry, vysvětlíme, že volné místo pod předkreslenou čarou je připraveno pro ně, takže mohou s každou další čarou o kousek klesnout.
4. Dočteme druhý odstavec.

Doplňkové úkoly

- Jaké rozdíly najdete mezi dvojicí dětí na houpačce a dětmi, které na zhoupnutí čekají? (Holčičky – vlasy kudrnaté a střapaté, berušky ve vlasech na jiné straně, jedna má límeček a knoflíčky na tričku, kluci mají odlišný tvar nášivky na čepici, jeden má kapucu. Samozřejmě někdo bude vidět rozdíly v tom, že jedna dvojice dětí stojí, druhá se houpe apod.)
- Myslíte, že jsou to dvojčata?
- Vybarvěte postavičky tak, aby měli obě holčičky i oba kluci stejné barevné oblečení.

Otázky rozvíjející téma

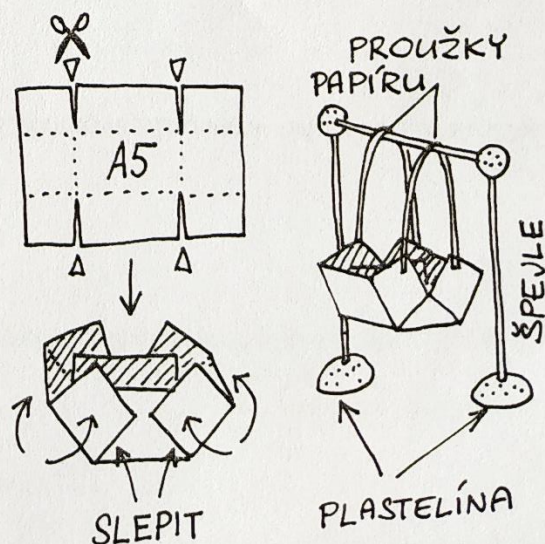
- Chtěli byste mít stejně starého sourozence?
- Co se všechno může houpat? (Houpačka, loďka, dítě v kolébce, v náručí nebo na kolenou, houpací kůň, houpací židle.)
- Umíte se na houpačce houpat sami, nebo vás musí někdo rozhoupávat?

Pohybové hry

Pohoupáme se na houpačce, houpacím koni či křesílku nebo na prolézačce na hřišti.

Výtvarné hry

Vyrobíme si z papírové krabičky malou houpačku, kterou zavěsíme na špejli a foukáním rozhoupeme. Na papír namalujeme postavičky, vystříháme je a vlepíme do krabičkové houpačky.





Tužka Týna se vozí s dětmi na lochnesce! Houpe to s nimi a hází. Vítek se bojí, že ho lochneska shodí. Tak se, Vítku, raději pevně drž! Ostatní hledají míč. Rádi by se jím strefili do koše, jenže míč se někam zatoulal. To je smůla! Jízda za chvíli končí. Týna má nápad. Přemluvíme ještě dvě lochnesky, aby vozily děti. Jízdy pak budou delší a každý si stihne hodit míčem.

Tři lochnesky se před časem rozhádaly. Nemohly se shodnout, která z nich se dětem nejvíc líbí. Rohatá Fábina a ušatá Amina na truc s poutí úplně skončily. Usmířte je s hřebenatou Kájinou.

Grafomotorické cvičení – souvislá vlnovka

1. Přečteme první odstavec vyprávění.
2. Vyzveme děti, ať najdou a vybarví ztracený míč.
3. Obtahováním vytečkovaných vlnovek nakreslí další dvě lochnesky.
4. Dočteme druhý odstavec.
5. Děti mohou lochnesky dokreslit, omalovat a posadit na ně postavičky.

Doplňkový úkol

- Pozorně si poslechněte druhou část vyprávění. Jak se lochnesky jmenují? Poznáte podle obrazku, která je která?

Otázky rozvíjející téma

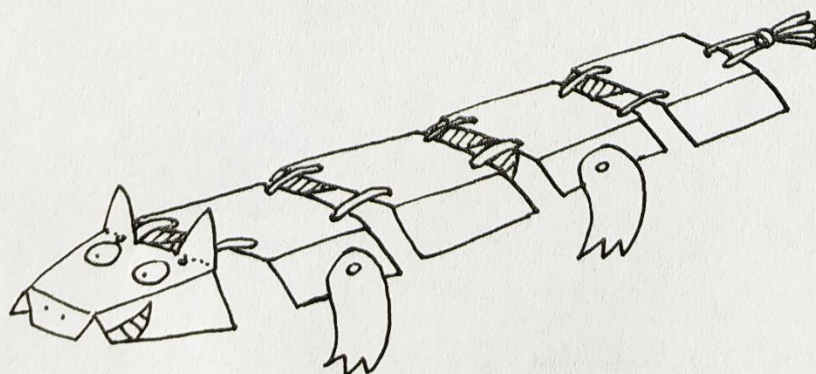
- Jak se žije lochneskám na pouti?
- Co řeknete Amině, Fábíně a Kájině, aby se už nehádaly?
- Co si myslíte o člověku, který se často uráží?

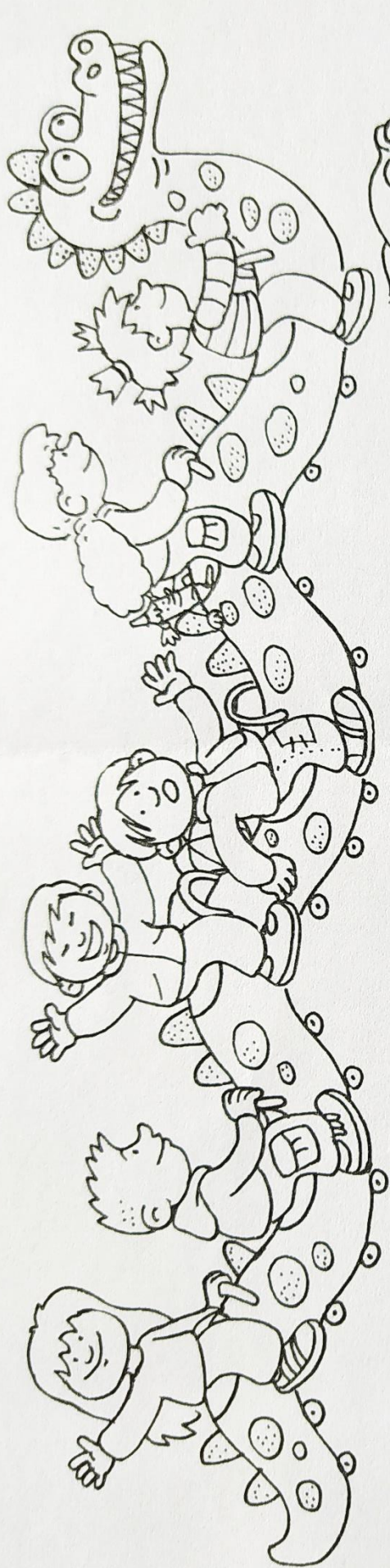
Pohybové hry

- Trefujeme se míčem do koše. Nejprve z místa, pak hod různě obměňujeme a ztěžujeme. Házíme ve stoji na jedné noze nebo zády ke koši, v běhu apod.

Výtvarné hry

Vytvoříme si velkou lochnesku z rozřezaných kartonových krabic spojených silným provázkem. Pokud budou spoje dostatečně volné, mohou děti držet pomalovanou lochnesku nad hlavou, různě se s ní vlnit, klesat s ní a stoupat, dokonce ji i pronést jednoduchou překážkovou drahou.





Na letišti je dneska rušno. Koná se tu letecký den a tužka Týna nemůže u takové podívané samozřejmě chybět. Na oblohu vzlétla akrobatická letadla a předváděla úžasné kousky. Znenadání všechna stoupala, pak opět klesala a odvážně se v letu obracela. Vždyť ti piloti museli pilotovat i hlavou vzhůru! Dětem se nejvíce líbilo, když všechna letadla vykreslila na modré obloze osmičky. Týna by si je nejraději obtáhla. Ale to přece není problém!

Grafomotorické cvičení – opisování osmiček

1. Přečteme nebo převyprávíme dětem krátké vyprávění o leteckém dnu.
2. Děti se postaví a rukou nad hlavou předvedou let, při kterém letadlo opisuje ve vzduchu velké osmičky.
3. Děti několikrát obtáhnou tužkou dráhu každého letadla – vytečkovaný tvar osmičky.

Doplňkový úkol

- Akrobatická letadla vypadají ze země všechna stejná. Když se však podíváte pozorně, zjistíte, že opravdu stejná jsou jen dvě. Které se liší a jak?

Otázky rozvíjející téma

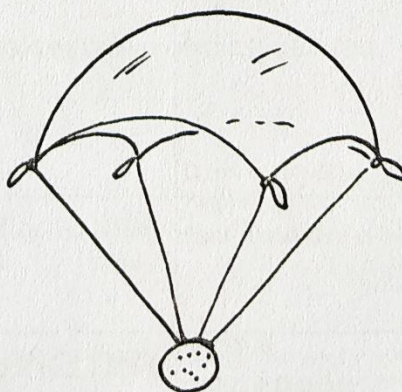
- Byli jste se někdy podívat na leteckém dni?
- Letadlo lidé využívají na krátké nebo na dlouhé vzdálenosti?
- Co musí mít piloti u sebe pro případ, že by se letadlo ve vzduchu porouchalo?

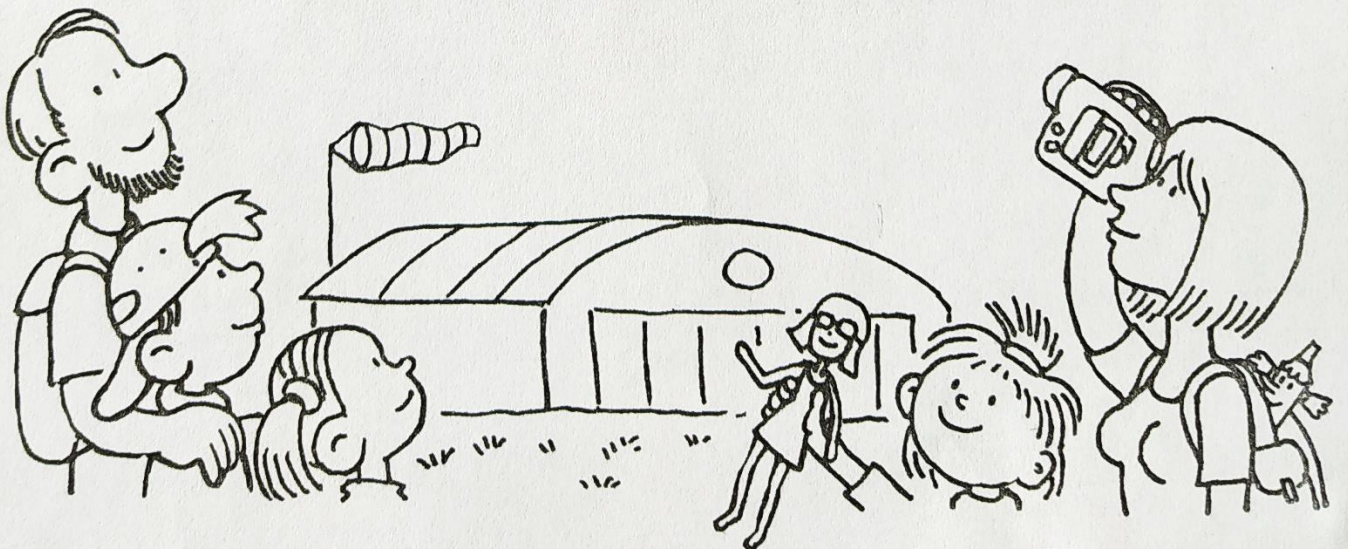
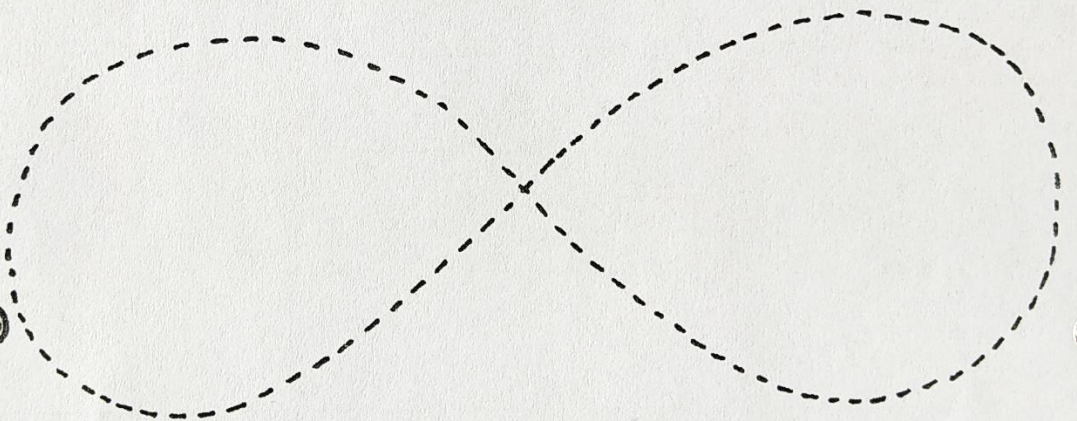
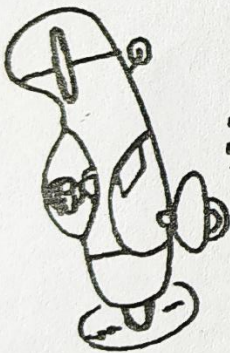
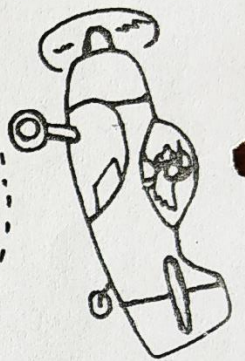
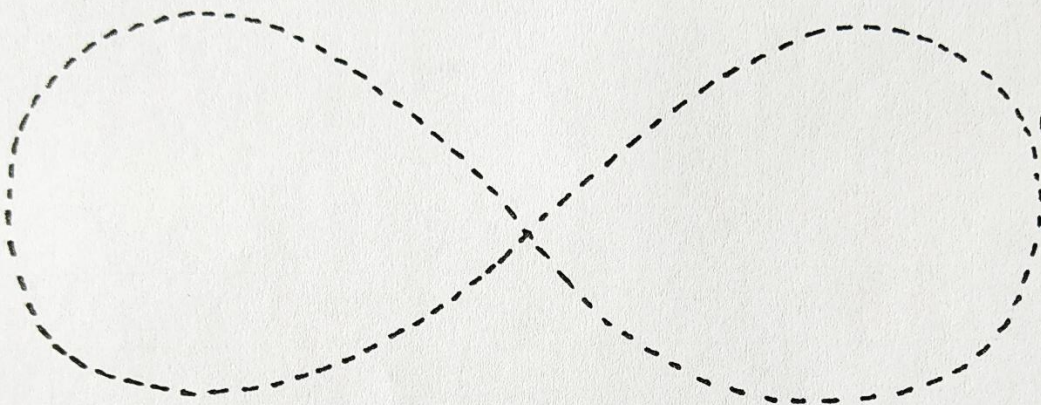
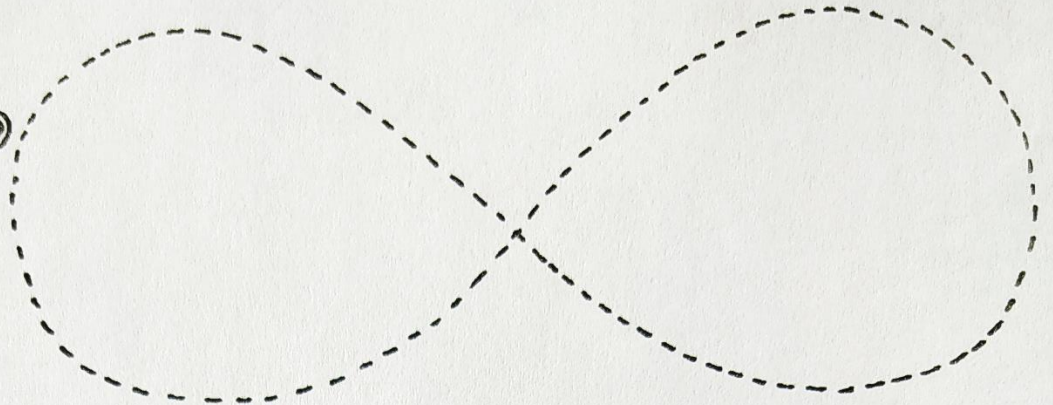
Pohybové hry

Uspořádáme si letecký den s ukázkou letecké akrobacie. Každý si vezme do ruky malé letadélko a bude s ním po herně odvážně létat. Pak nacvičíme ve skupině nějakou zajímavou leteckou formaci. Jistě zvládneme i let, při kterém letadla opisují v letu velké osmičky.

Výtvarné hry

Na čtvrtku papíru nakreslíme padák, s kterým na leteckém dnu vyskočili z letadel parašutisté. Padáček si můžeme také vyrobit z mikrotenového sáčku, dvou nití a kousku plastelíny.





Kam se Týna vypravila? Na projížďku parní lokomotivou! Jenže si nevybrala nejlepší stroj. Kolem uší jí vítr nesviští. Spíš se jen tak šinou krajinou. Topič, pan Kubát, je totiž velký snílek. Za mlada četl dobrodružné knížky o pirátech a chtěl se dát k námořníkům. Jenže u nás žádné moře nemáme a do ciziny by ho maminka Kubátová nepustila. Tak si představuje, že nepřikládá do kotle lokomotivy, ale parníku, že kolem nepoletují drzé vrány, ale mořští rackové. A jak si to tak hezky pan Kubát před očima maluje, víčka se mu klíží a oheň v kotli skoro zhasíná. Měl by do něj strojvedoucí drcnout! Ale to bychom toho chtěli po našem strojvedoucím panu Kuldovi příliš. Právě totiž vyhlíží na obloze balony. Nevěříte? Ale to byste měli. Psali o nich v novinách v rubrice Neohrožení cestovatelé a pana Kuldu to velice zajímá.

Ještě že na lokomotivě seděla naše Týna! Jinak by tam ta lokomotiva se zasněným topičem a zvědavým strojvedoucím stála dodnes. Týna si totiž zavolala pomocníky. No tak, holky a kluci, pusťte se do toho! Roztočte kola a dohlédněte, ať se z komínku pěkně kouří. Jedeme přece za piráty a na balony cestou taky brzy natrefíme!

Grafomotorické cvičení – krouživý pohyb v omezeném prostoru, spirály

1. Prohlédneme si nejprve s dětmi obrázek a ptáme se jich, zda vidí Týnu, co je to za lokomotivu a jestli si myslí, že jede rychle nebo pomalu.
2. Přečteme nebo svými slovy převyprávíme dětem krátké povídání o lokomotivě.
3. Ověříme, zda děti zadání pochopily, tím, že je nejprve vyzveme, aby jen rukou naznačily, jak povedou tužku.
4. Tužkou děti nejprve obtáhnou pravotočivou spirálu kouře, pak nakreslí vlastní.
5. Děti krouživými tahy tužky roztácejí kola lokomotivy. Pozor! Pokud zvolí opačný směr, než ukazují šipky, pojedou lokomotiva dozadu.

Doplňkový úkol

- Kolik je na obrázku ptáků? Vybarvěte je.

Otázky rozvíjející téma

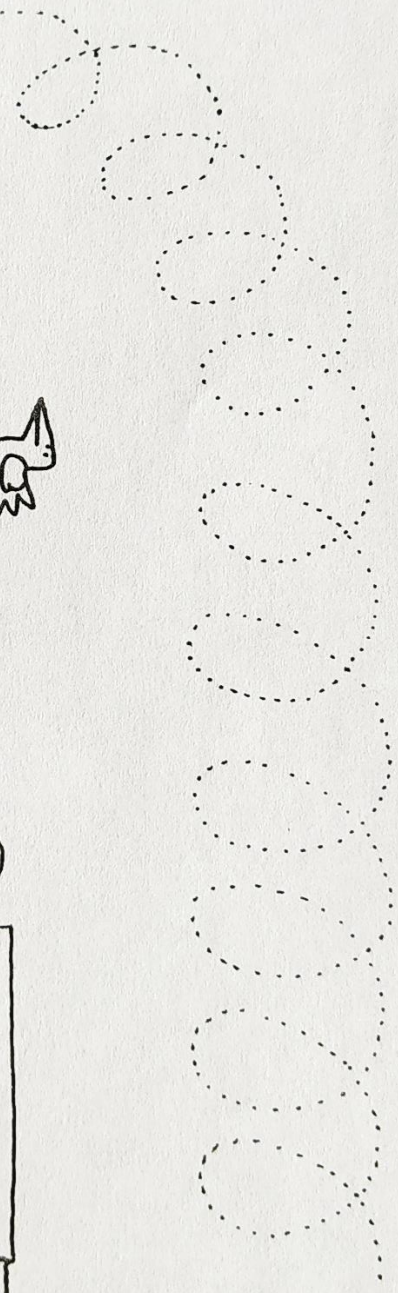
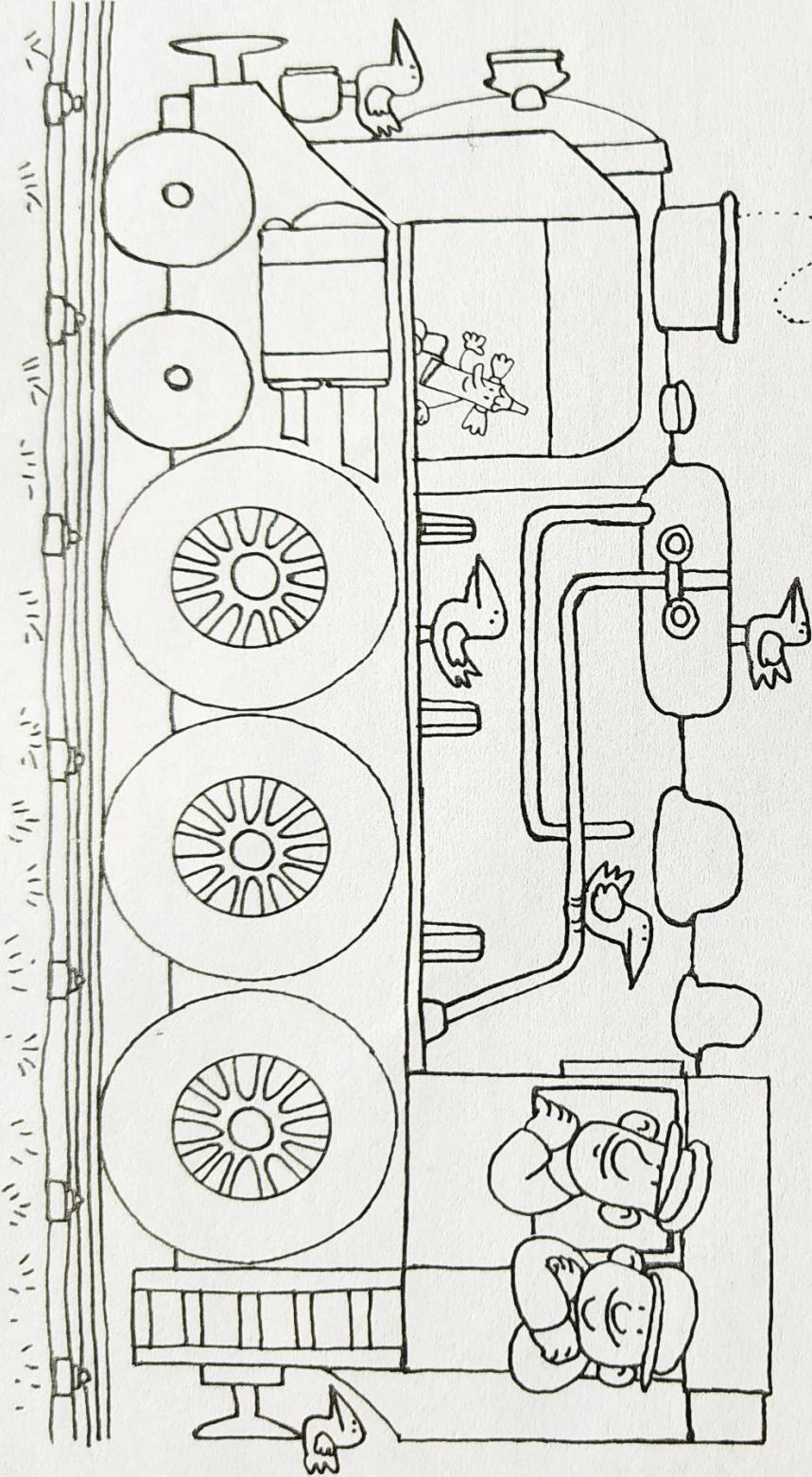
- Jezdíte vlakem?
- Co vás na cestování vlakem nejvíc baví?
- Kdo pracuje ve vlaku nebo na nádraží?
- Jakou barvu má čepice pana výpravčího?
- Jeli jste někdy vlakem, který táhla parní lokomotiva?

Pohybové hry

Zahrajeme si na vláček a vagonky; různě rozestavené děti-vagonky se za lokomotivu připojují nebo odpojují na jednotlivých stanovištích. V roli lokomotivy se děti střídají.

Výtvarné hry

Vyrobíme si z papíru jízdenky do vlaku, aby vám je mohli pan nebo paní průvodčí procvaknout. Vytvoříme si také pláčačku pro pana výpravčího, aby mohl pustit váš vlak z nádraží.



Tužka Týna řídí ponorku! To se nebojíš plavit se sama uprostřed hlubokého oceánu? Že v ponorce nejsi sama? Ale my v ní kromě tebe nikoho nevidíme! Copak to říkáš, Týno? Už ji slyším! Týna prosí, abyste nakreslili naznačená okna. Pak i její přátelé budou moct pozorovat z ponorky krásné medúzy a mořské koníky.

Týna se nechala tak unést krásou podmořského světa, že úplně ztratila představu, jak hluboko se její ponorka ponořila. Vlastně ani neví, jak vzdálené jsou řasy rostoucí na dně. Ty jsou přitom velmi nebezpečné, protože ponorka by mohla v jejich spleti snadno uvíznout. Ukažte Týně, jak je její ponorka vzdálena od vlnek na hladině a od mořských řas tím, že je zvýrazníte tužkou.

Grafomotorické cvičení – opisování menších kruhů, dolní oblouk

1. Přečteme nebo převedeme dětem první odstavec příběhu.
2. Děti nakreslí kulatá okénka ponorky.
3. Dočteme druhý odstavec.
4. Nejprve děti nakreslí hřebínky vln na hladině a tak si procvičí dolní oblouky.
5. Nakonec obtáhnou a dokreslí mořské řasy na dně.

Doplňkový úkol

- Kdo asi s Týnou v ponorce cestuje? Dokreslete její přátele do oken ponorky. Mohou to být další tužky, děti, zvířátka nebo někdo úplně jiný.

Otázky rozvíjející téma

- Jaká zvláštní zvířata kromě medúz a mořských koníků žijí pod hladinou moře?
- Největší zvíře světa žije právě v moři. Víte, které zvíře to je? (Plejtvák obrovský.)
- Co je to periskop? (Dalekohled, který z ponorky vysunete nad hladinu a můžete se rozhlížet do všech stran.)

Pohybové hry

Žahrajeme si na ponorku, která podplouvá pod mořským útesem. Mezi dvě židle položíme třeba násadu od smetáku, pod níž budeme podplouvat. Až podplují všechny ponorky, hůl umístíme o něco níž a ponorky se opět pokusí bezpečně podplout.

Výtvarné hry

Vyrobíme si ponorku ze zelené plastové láhve, na kterou disperzním lepidlem nalepíme okénka vystřižená z papíru, případně i pokreslená.

