

Ministerstvo školstva Slovenskej republiky

**ROZVÍJAJÚCI PROGRAM VÝCHOVY A VZDELÁVANIA DETÍ  
S ODLOŽENOU POVINNOU ŠKOLSKOU DOCHÁDZKOU  
V MATERSKÝCH ŠKOLÁCH**

Vypracoval Štátny pedagogický ústav v Bratislave

Zodpovedná riešiteľka:  
PaedDr. Katarína Guziová

Lektoroval za MŠ SR:  
PhDr. Elena Pajdlhauserová

Recenzovali:  
doc. PhDr. Mária Podhájecká, CSc.  
Mgr. Zdenka Žigová

Schválilo Ministerstvo školstva Slovenskej republiky dňa 23. marca 2005 pod číslom CD-2005-5750/9051-1:091 „Rozvíjajúci program výchovy a vzdelávania detí s odloženou povinnou školskou dochádzkou v materských školách“ ako podporný program k Programu výchovy a vzdelávania detí v materských školách

## **OBSAH**

|   |    |
|---|----|
| 1. Úvod   | 3  |
| 2. Rozvíjanie osobnosti dieťaťa v perceptuálno-motorickej oblasti | 7  |
| 3. Rozvíjanie osobnosti dieťaťa v kognitívnej oblasti             | 22 |
| 4. Rozvíjanie osobnosti dieťaťa v sociálno-emocionálnej oblasti   | 49 |
| 5. Záver  | 66 |
| Použitá a odporúčaná literatúra                                   | 67 |

## 1. ÚVOD

Takmer vo všetkých materských školách sa každoročne nachádzajú deti s odloženou povinnou školskou dochádzkou. Ide o deti, ktoré zotrávajú v materských školách aj po završení 6. roku veku buď na základe rozhodnutia rodičov, alebo o deti, u ktorých bola diagnostikovaná školská nezrelosť. Najviac ide o deti s nerovnomerným vývinom. Na jednej strane sú to deti mierne zaostávajúce za vývinovou úrovňou iných detí v niektorej oblasti rozvoja. Na druhej strane sú to aj deti, ktoré v jednej oblasti rozvoja zaostávajú a v inej, naopak vynikajú.

Celá takáto skupina detí s odloženou povinnou školskou dochádzkou si však spravidla vyžaduje zvýšený individuálny prístup. Najúčinnéjšie je, ak sú dieťaťu zadávané úlohy mierne nad hranice jeho vlastných rozvojových možností, vtedy priaznivo podnecujú jeho individuálny vývin.

Na výchovno-vzdelávaciu prácu s deťmi s odloženou povinnou školskou dochádzkou sa zameriava predkladaný rozvíjajúci výchovno-vzdelávací program. Vzhľadom na potreby praxe má rozvíjajúci program prevažne odborný-metodický charakter. Sústreďuje sa na oblasti rozvoja osobnosti dieťaťa. V každej z nich vymedzuje schopnosti dieťaťa, ktoré dieťa môže, prípadne aj má na elementárnej úrovni dosiahnuť. Uvádza ciele výchovy a vzdelávania a ponúka súbor modelových aktivít, hier a cvičení. Veľký dôraz sa v programe kladie na rozvíjanie tvorivosti, prakticko-umeleckej, kognitívnej a v rámci nej aj verbálnej tvorivosti. Široký priestor sa vytvára pre rozvíjanie estetickej tvorivosti.

Program je spracovaný v rámciovej a otvorenej podobe. Možno ho rozširovať o ďalšie tvorivé nápady, ktoré sa budú orientovať na modelové príklady aktivít, hier a cvičení určených na stimuláciu rôznych oblastí osobnostného rozvoja dieťaťa.

Zásadným spoločným menovateľom aktivít a hier by malo byť však ich smerovanie k dosiahnutiu školskej pripravenosti dieťaťa s odloženou povinnou školskou dochádzkou alebo aj tých detí, ktorých fyzický vek sa práve blíži do začatia plnenia povinnej školskej dochádzky. Tieto aktivity sú využiteľné aj v práci so skupinou detí mladších ako šesť rokov, ktoré dokážu dané úlohy už zvládnuť vzhľadom na všeobecnú mentálnu úroveň alebo na určitý druh nadania v niektorej z uvedených oblastí.

Program je spracovaný v troch oblastiach: v perceptuálno-motorickej, kognitívnej, sociálno-emocionálnej, pričom každá z nich obsahuje niekoľko vzájomne sa prelínajúcich podoblastí, ktorých neoddeliteľnou súčasťou je aj štvrtá – pracovno-motivačná oblasť. Tá však nie je spracovaná osobitne, ale premieta sa do všetkých súčastí rozvíjajúceho výchovno-vzdelávacieho programu a bezprostredne súvisí s rozvíjaním rôznych psychických funkcií, najmä nadobúdaním žiaducich vôľových vlastností.

Možno konštatovať, že prostredníctvom uvedených oblastí rozvoja osobnosti sa utvárajú rôzne spôsobilosti dieťaťa. Tento jav je zrejmý na príklade rečovej schopnosti dieťaťa, ktorá sa dosahuje nielen v perceptuálno-motorickej a kognitívnej, ale aj v sociálno-emocionálnej oblasti.

Ciele výchovy a vzdelávania sa primárne sústreďujú na rozvíjanie nejakej funkcie, napríklad na rozvíjanie hrubej a jemnej motoriky, vizuomotoriky a grafomotoriky,

súboru kognitívnych, sociálno-emocionálnych a pracovno-motivačných schopností a pod.

Rozvíjanie súboru týchto vedomostí, zručností, schopností, návykov a postojov sa však neuskutočňuje izolovane. Napríklad, ochota spolupracovať, pomáhať si alebo podeliť sa a pod., sa uplatňuje v rámci rôznych aktivít, hier a cvičení rôzneho charakteru (napr. poznávacieho, pohybového či pracovného alebo estetického a pod.). Rozvíja okrem iného významnou mierou prosociálne cítenie a správanie. Podobne aktivity, hry a cvičenia zamerané na komunikáciu s druhými síce primárne rozvíjajú sociálno-emocionálne schopnosti, no zároveň sa v nich odzrkadľujú zručnosti hovorenia a počúvania i úroveň myslenia a tým sa rozvíjajú aj celkové kognitívne schopnosti dieťaťa. Takto komplexne možno nazerať na všetky činnosti dieťaťa v materskej škole, spontánne aj intencionálne.

Z uvedeného vyplýva, že v tomto súbore aktivít, ktoré citlivo učiteľ predkladá najmä deťom s odloženou povinnou školskou dochádzkou, ide o celostné rozvíjanie ich osobnosti. Štrukturovanie hier na rozvíjanie jednotlivých fyzických a psychických funkcií má preto iba čisto pracovný ráz.

Potrebné je mať na zreteli aj významnú skutočnosť, že pri uskutočňovaní aktivít, hier a cvičení sa učelia materských škôl majú čo najviac usilovať eliminovať prvok súťaživosti a porovnávania výkonov detí navzájom. Zaznamenáva sa viac postupný nárast vo vedomostiach, zručnostiach, schopnostiach, návykoch a postojoch vo vzťahu k tomu istému dieťaťu a uplynulému času. Pri zachovávaní konkrétneho metodického postupu hier umožňujeme dieťaťu čo najviac prežiť si zážitok úspechu, a to pri zvládnutí akejkoľvek aktivity. Vzhľadom na tento fakt učiteľ začína jednoduchšími aktivitami a hrami a postupne, avšak veľmi opatrne, pokračuje stále s vyšším stupňom náročnosti určitej hry alebo cvičenia. Podľa reálnych možností tej ktorej triedy preto učiteľ materskej školy predkladá vo výchovno-vzdelávacom procese čo najviac uvedených hier deťom s odloženou povinnou školskou dochádzkou v rámci individuálneho prístupu.

Výnimku tvoria niektoré hry na rozvíjanie hrubej motoriky či sociálnych alebo sociálno-emocionálnych spôsobilostí detí, ktoré je vhodnejšie uskutočňovať v skupine detí, pretože v nich ide práve o rozvíjanie schopnosti spolupracovať s inými (súhrnne tých charakteristík osobnosti, ktoré tvoria základ pre kooperatívne správanie v dospelosti). Prirodzene, v týchto skupinách môžu byť zaradené najmä tie deti, ktoré nepatria do skupiny detí s odloženou povinnou školskou dochádzkou a už dosiahli, alebo ešte len dosiahnu vek šesť rokov pred septembrom, v ktorom začnú plniť povinnú školskú dochádzku do základnej školy.

Rozhodnutie o uskutočnení jednotlivých aktivít, hier a cvičení buď individuálnou alebo skupinovú formou je v odbornovo-metodickej kompetencii každého učiteľa.

V. J. Dimidjian (1990) vyčlenila 12 rol, ktoré sa uplatňujú v dennej práci s tými deťmi, ktoré majú vývinové ťažkosti. Učiteľov a vychovávateľov, ktorí by ich mali plniť nazvala „vývinovo – interakční špecialisti.“ (napr. aj v detských domovoch a pod.). Podľa nej sú potrební všade tam, kde výchovno-vzdelávaciu prácu treba individualizovať, aby sa dosiahol pokrok.

Aspoň v krátkosti možno spomenúť jednotlivé roly učiteľa, ktorý by mal súčasne byť:

1. Pozorovateľom – zaznamenávať správanie detí a plánovať hrovo-učebné alebo vzdelávacie aktivity pre skupinu a konkrétne deti na základe konkrétnych pozorovaní.
2. Návrhárom prostredia – vytvárať efektívnu stimuláciu prostredím, ktoré podporuje fyzické, intelektové a sociálne zmeny, zabezpečovať zaujímavé podnety pre aktivitu detí.
3. Podporovateľom – asistovať a stimulovať dieťa v dennom vývinovom raste, minútu za minútou v interakcii medzi deťmi, dospelými, na zamestnaniach alebo v didaktických aktivitách.
4. Vyživovateľom – poskytovať deťom emocionálnu podporu, bezpečie v mimorodinej skúsenosti s druhými, budovať individuálny význam sebahodnoty, sebaúcty.
5. Intelektuálnym vodcom a stimulátorom – vplývať na osvetlenie a chápanie pojmov, zlepšovanie verbálneho a neverbálneho vyjadrovania, porozumenia okolitého sveta.
6. Modelárom sociálnych spôsobilostí – poskytovať deťom príklady pozitívnej sociálnej interakcie, so spôsobmi riešenia sociálnych konfliktov, postojmi empatického cítenia a porozumenia fyzických, sociálnych alebo estetických diferencií medzi ľuďmi.
7. Informačným zdrojom – oboznamovať deti s poznatkami o prírode, fyzickom, sociálnom, estetickom svete, aby uľahčil ich intelektový rast a nezávislé fungovanie.
8. Prieskumníkom – snaží sa efektívne zapojiť dieťa do procesu odhaľovania a hľadania riešení, keď objavuje nové poznatky.
9. Disciplinátorom – pristupuje k malým deťom ako bezpečný ochranca, poskytuje vonkajšiu kontrolu, keď ich vnútorný zmysel pre ovládanie je stresovaný.
10. Diagnostikom – definuje výchovno-vzdelávacie ciele pre vekovú skupinu, objektívne a citlivo hodnotí vývinové sily dieťaťa a ťažkosti s určenou vzdelávacou látkou a konštruktívne pracuje s dieťaťom na prekonaní problémov vo vývine.

Posledné dve roly sa týkajú poskytovania podpory rodine dieťaťa pri zabezpečovaní sociálnych služieb a vytvárania pozitívnych vzťahov medzi dospelými (profesionálmi vo výchove a rodičmi), ktorí zodpovedajú za vývin a rast dieťaťa.

Nie všetky deti však rovnako ľahko prijímajú pôsobenie zo strany učiteľa alebo vychovávateľa. Je to nielen preto, že každé dieťa má iné temperamentové vlastnosti, ale aj preto, že každé je vystavené iným situačným tlakom, žije v iných podmienkach, má inakších rodičov, súrodencov, zažíva iné stresy.

Dôležitá je preto učiteľova dobrá znalosť všetkých detí (nielen detí s odloženou povinnou školskou dochádzkou) a ich osobnostných stránok v triede na základe kvalitnej pedagogickej diagnostiky.

Z obsahového a pedagogicko-didaktického hľadiska sa aj na výchovno-vzdelávaciu prácu s deťmi s odloženou povinnou školskou dochádzkou vzťahuje platný základný pedagogický dokument pre materské školy (Program výchovy a vzdelávania detí v materských školách. MŠ SR, 1999), a preto aj na ciele a obsah

výchovy a vzdelávania v ňom spracovaný. Rozvíjajúci výchovno-vzdelávací program pre deti s odloženou povinnou školskou dochádzkou v materských školách tieto ciele a obsah iba prehľbuje, obohacuje a predkladá konkrétne modelové metodické postupy ako doviest' dieťa k elementárnemu zvládnutiu tohto obsahu. Pri uskutočňovaní hier je žiaduce zohľadňovať aj gradáciu náročnosti úloh. Aktivity, hry, cvičenia a ich obmeny fungujúce na rovnakom princípe sú tak preto aj koncipované.

## **2. ROZVÍJANIE OSOBNOSTI DIEŤAŤA V PERCEPTUÁLNO-MOTORICKEJ OBLASTI**

**Schopnosti dieťaťa** zasahujúce **perceptuálno-motorickú oblasť** rozvoja osobnosti (v závere predškolského obdobia):

**Pohybové a hudobno-pohybové schopnosti dieťaťa – hrubá motorika, obratnosť, telesná zdatnosť, odvaha, húževnatosť a iné vôľové vlastnosti, zmysel pre čestné športové zápolenie, elementárne základy pohybovej a telesnej kultúry a rytmiky**

❖ dieťa dokáže:

- chodiť koordinovane so správnym odvíjaním chodidla a sprievodným pohybom paží;
- plynulo chodiť po schodoch aj vo dvojici hore, dole;
- plynulo chodiť medzi prekážkami i v nerovnom teréne, pohotovo striedať rôzne druhy chôdze ako aj chodiť v útvaroch;
- správne technicky behať s pravidelným dýchaním a orientovaním sa v priestore;
- poskakovať v drepe s obmenami, skákať na jednej nohe a skákať do stoja rozkročného;
- zapájať celé telo pri skoku vpred, vzad a do hĺbky;
- plaziť sa na bruchu i na chrbte po rovnej i mierne šikmej ploche;
- vystupovať a zostupovať po primeranom náradí, napr. po rebríku;
- hádzať loptu so správnym postojom, správnym náprahom a švihom pažami horným oblúkom;
- hádzať a chytať väčšiu loptu vo dvojici;
- urobiť kotúl vpred s prípadnou pomocou aj opakovane;
- pohybovať sa kultivovane s uplatnením techniky estetického držania tela, napr. s hudbou;
- zosúladiť pohyby a celkový pohybový prejav s hudbou a postupne zodpovedajúcim ladným pohybom reagovať na zmeny rytmu, tempa, dynamiky a výšky, príp. pohybovať sa aj s vlajúcim predmetom.

**Manipulačné, pracovné, pracovno-motivačné, výtvarné a prakticko-umelecké schopnosti dieťaťa – manipulačné, pracovné a technické zručnosti, pracovné a kultúrno-hygienické návyky, hrubá a jemná motorika, vizuomotorika a grafomotorika**

❖ dieťa dokáže:

- prakticky uplatňovať návyky sebaobsluhy (obliekať a vyzliekať sa, vyzúvať sa, zaväzovať šnúrky a viazať mašličky);
- prakticky uplatňovať návyky kultúrneho stolovania (používať celý príbor);
- prakticky uplatňovať a dodržiavať elementárne pravidlá osobnej hygieny ako prevencie pred roznášaním chorôb, napr. používať vreckovku, pri kašľaní si dlaňou zakryť ústa a pod.;
- kráčať, skladať, strihať, lepíť a príp. ohýbať rôzne druhy materiálov, najmä papier ako aj kombinovať tieto materiály a pracovné techniky;

- technicky správne konštruovať z rôznych vekuprimeraných stavebníc, napr. aj zo stavebníc obsahujúcich drobné dieliky;
- vykonávať jednoduché pracovné činnosti spojené so starostlivosťou o životné prostredie;
- kresliť a inak výtvarne stvárňovať uvoľnenou rukou, plynulým a smelým grafickým pohybom rôznorodým grafickým materiálom;
- graficky zaznamenávať pohyb vychádzajúci: a) z ramenného kĺbu (kývanie, mletie, húpanie...), b) zápästia (cestičky, dážd', dym...), c) dlane a prstov (lomená línia, vlnovka, ležatá osmička, "fiktívne písmo"...);
- vymodelovať a výtvarne stvárňovať zložitejšiu dejovú situáciu, v ktorej sú veci, postavy a zvieracie figúry;
- tvoriť zložitejšie priestorové formy (maketa sídliska, lunapark...) kombináciou rôznych prírodných a odpadových materiálov s uplatnením náročnejších výtvarných a tvorivých techník (napr. pomaľovať, polepiť, pripojiť a nastrihovať potrebné detaily).

#### **Cieľ výchovy a vzdelávania:**

- **rozvíjať hrubú motoriku**

#### **Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa sústreďujú na rozvíjanie psychomotorických zručností, pohybovej koordinácie, na posilnenie obratnosti a telesnej zdatnosti:**

- ❖ **Známe cviky a cvičenia:**
  - otáčať a krúžiť hlavou v sede;
  - preťahovať paže všetkými smermi v rôznych polohách tela;
  - krúžiť pažami v ramennom kĺbe v stoji, kľaku, sede;
  - mierny hrudný záklon v sede a v kľaku;
  - v stoji pritisnúť chrbticu k stene a v ľahu k podlahe;
  - posadiť sa z ľahu na chrbte do sedu a späť;
  - obrátiť sa z ľahu na chrbte na brucho a späť;
  - hlboké predklony a úklony zo stoji rozkročného a znožného;
  - chytať drobné predmety prstami rúk a nôh;
  - váľať po zemi valček chodidlom nohy (pravej i ľavej);
  - uchopiť a zodvihnúť loptu oboma chodidlami v sede;
  - v sede spojiť chodidlá a vytvoriť z nich "okienko";
  - striedať stoj spojný a výpon – hojďanie na chodidlách;
  - v sede otáčať trupom so vzpažením;
  - drep s rovným chrbtom;
  - striedať vo vzpore kľáčmo prehnutý chrbát von a dnu "mačička";
  - chytať väčšiu loptu oboma rukami na vzdialenosť 3 - 4 m;
  - odrážať loptu od zeme a chytať ju;
  - poskoky na jednej nohe;
  - stáť na jednej nohe a upažiť;
  - úklony v sede;
  - v sede upažiť a dlane potom položiť na zem;
  - zo stoji bez opretia rúk o podložku prejsť do kľaku a späť do stoji;
  - kotúľ vpred na podložke s prípadnou pomocou a iné.



- ❖ Hry na chôdzu a beh v priestore s vyhábaním, rýchlu reakciu, postreh, vzájomnú ohľaduplnosť a schopnosť poskytovať i prijímať pomoc. Úlohou dieťaťa je pohotovo reagovať pri chôdzi a behu v priestore na určité signály. Napríklad: deti chodia v kruhu podľa rytmu bubienka, na zmeny zvukových signálov (úderu, búchanie paličkou s rôznou intenzitou, jemné klopanie rukou, údery o hranu bubienka a pod.) striedajú rôzne druhy chôdze (napr. aj s náčiním – vrecúškom alebo molitanovou kockou na hlave, palicou, ktorú držia laktami za chrbtom a pod.), príp. aj skoky a výskoky, pričom rôzne druhy chôdze, skokov a poskokov sa môžu striedať aj s hudbou – hrou na klavíri – podľa výrazu hudby – piano, forte, staccato, legato a pod. Ďalej deti chodia na špičkách alebo na pätách.

Obmenou je pohybová hra *slniečko a mrázik*, v skupine detí jedno dieťa predstavuje *slniečko* a druhé *mrázik*. Úlohou *mrázika* je chytiť čo najviac behajúcich detí a "zmraziť" ich ľahkým dotykom molitanovou kockou alebo iným predmetom modrej farby tak, že zostanú nehybne stáť. Úlohou *slniečka* je zasa vyslobodiť – "rozmraziť" stojace deti dotykom žltej molitanovej kocky.

Na cvičenie behu s vyhábaním sa v priestore možno hrať rôzne známe *naháňačky* (napr. „drevené“ , „železné“ *naháňačky*) na školskom dvore, pri ktorých jedno dieťa alebo učiteľka naháňa ostatné deti. Úlohou týchto detí je pri behu dotknúť sa nejakého dreva (napr. stromu, kríka a pod.) alebo dreveného predmetu (drevenej hojdačky a pod.) a ostať stáť. Vtedy ich nemožno chytiť. Hra pokračuje tak, že dieťa, ktoré sa nestihlo dotknúť vopred dohodnutého predmetu a bolo chytené, naháňa ostatných. Tieto hry možno obmieňať tak, že deti behajú vo voľnom priestore po dvore a na určitý signál (napr. na zatlieskanie, zapískanie a pod.) sa dotknú nejakej vopred dohodnutej prírodniny alebo veci z určitého materiálu.

Inou obmenou je pohybová hra *na autá* (alebo na rôzne dopravné prostriedky), ktorej podstatou je beh s vyhábaním a prerušenie behu na zvukové a svetelné signály s využitím stop-terčika alebo učebnej pomôcky – svetelného semaforu.

Ďalšou obmenou je pohybová hra *nájdí si kamaráta*, v ktorej deti behajú voľne po triede a na pokyn "nájdí si kamaráta" prerušia beh a vytvoria dvojicu.

Inou obmenou je preskakovať pri behu niekoľko v kruhu za sebou zoradených nízkych prekážok (príp. voľne v priestore) buď samostatne alebo vo dvojici držiac sa za ruky. Alebo: rýchla chôdza a beh „*slalomom*“ pomedzi prekážky samostatne alebo vo dvojici (tu sa rozvíja aj schopnosť prispôbiť sa). Ďalej to môžu byť najrozmanitejšie skupinové pohybové hry, v ktorých sa aktivizujú aj deti s odloženou povinnou školskou dochádzkou.

- ❖ Hry a cvičenia na precvičenie skoku z miesta i preskoku s rozbehom „*skákame cez zázračnú šnúru*“. Úlohou dieťaťa je najprv chodiť alebo behať po prekážkovej dráhe a prekračovať či preskakovať niekoľko nízkych prekážok,

medzi ktorými je položená aj „zázračná šnúra“ (veľmi elastická guma). Postupne sa nízke prekážky odstránia a úlohou je preskočiť ľubovoľným spôsobom pri chôdzi alebo v pomalom behu šnúru, ktorú držíme s niektorým iným dieťaťom v nižšej výške (10 – 20 cm). Cvičenie opakujeme až dovtedy, kým je šnúra takmer až vo výške do pásu dieťaťa (cca 40 cm) alebo potiaľ, pokiaľ sa dieťaťu v preskoku darí. Pri preskakovaní máme na zreteli bezpečnosť a dbáme na to, aby dieťa nemalo pocit strachu a šnúra bola iba voľne napnutá. Podobným spôsobom dieťa preskakuje šnúru skokom znožmo a využíva pritom hmity oboch rúk.

- ❖ Hry a cvičenia na zdokonaľovanie hádzania horným oblúkom na terč „*pokús sa loptou trafiť...*“. Úlohou dieťaťa je pokúsiť sa sústredene a čo najpresnejšie hádzať horným oblúkom na terč (stredne veľkou loptou alebo malou loptičkou), najprv hádzať stredne veľkou loptou ponad napnuté lano v určitej výške, triafať loptou do brány, loptičkou do veže z kociek, do stredu vyznačeného kruhu, na kôš, triafať cez stred bránky postavenej z kociek, cez zavesený gymnastický kruh alebo nejaký iný predmet zavesený v určitej výške (približne vo výške totožnej s výškou dieťaťa) a pod.
- ❖ Hry a cvičenia na zdokonaľovanie chytania. Vytvoríme dvojicu s dieťaťom a hádzeme mu najprv väčšie a postupne menšie lopty, pričom jeho úlohou je ich chytiť čo najviac. Postupne zväčšujeme aj vzdialenosť medzi nami a dieťaťom. Toto cvičenie môže byť aj skupinové, skupinu detí stojacich v kruhu môžu tvoriť všetky deti s odloženou povinnou školskou dochádzkou alebo deti, ktoré pôjdu v nasledujúcom školskom roku do 1. ročníka základnej školy. V tomto cvičení ide súbežne o chytanie i hádzanie, pretože dieťa, ktoré chytilo loptu, nám ju hádže hneď naspäť. Ak sme sa presvedčili, že deti zvládli pomerne dobre chytanie lôpt, ktoré sme im hádzali my, tak môžu vytvoriť dvojice, ktoré si budú jednu najprv väčšiu a neskôr stredne veľkú loptu hádzať navzájom. V týchto loptových hrách cvičíme zároveň pohotovú reakciu a schopnosť sústredenosti každého dieťaťa.
- ❖ Hry a cvičenia na zdokonaľovanie rovnováhy a koordinácie pohybov *balansovanie s loptou*. Úlohou dieťaťa je zdolávať prekážky s nafukovacou loptou cez prekážky. Napr. chodiť s loptou, ktorú si dieťa pridrižiava na hlave, alebo je položená na vystretých rukách (v predpažení) po vyznačenej čiare, po lavičke, prekročiť alebo podliezať cez šnúru, chodiť – balansovať s ping-pongovou loptičkou v detskej lopatke po lavičke, po čiare a pod. Alebo chodiť – balansovať po vyznačenej čiare – rovnej i kľukatej – s nejakým predmetom na hlave (napr. s hrubším zošitom, molitanovým alebo polystyrénovým hranolom, vrecúškom naplneným ryžou a pod.) či v ruke – pravej i ľavej (napr. s vedierkom, hrnčekom alebo lyžicou naplnenou vodou a pod.).

Obmenou je chodiť – balansovať v upažení po obrátenej švédskej lavičke ako po kladine, alebo liezť po priečkach rebríka, ktorý je umiestnený vo vyvýšenej rovine, napr. na stoloch (alebo na nízkych skrinkách a pod.) približne rovnakej

výšky (dospelý tu však musí v prípade neistého pohybu okamžite pomôcť dieťaťu udržať rovnováhu, aby sa zamedzilo pádu dieťaťa). Ďalej chodiť naboso v upažení po lane položenom na zemi a pod.

Ďalšou obmenou je známa hra „*bocian*“, v ktorej dieťa stojac na jednej nohe drží na chvíľu rovnováhu a pod.

- ❖ Hry a cvičenia na vnímanie vlastného tela a priestoru „*napodobňuj po mne*“, úlohou dieťaťa je čo najpresnejšie podľa vzoru dospelého napodobniť a vykonať určitý pohyb. Posadíme sa vedľa dieťaťa tak, aby nás dobre videlo. Obaja (dieťa i učiteľka) máme tvár obrátenú rovnakým smerom. Začíname slovami: „*Niečo ti teraz budem predvádzať a ty ma čo najpresnejšie napodobňuj.*” Uskutočňujeme nasledujúce pohyby a zostávame v tomto postoji tak dlho, dokiaľ i dieťa tieto pohyby neuskutoční. Sledujeme pozorne, či je náš postoj i postoj dieťaťa skutočne rovnaký, či napr. naša pravá ruka aj pravá ruka dieťaťa je v tej istej pozícii. Sledujeme, či dieťa dodržiava aj poradie pohybov, položíme:

1. pravú ruku na pravé ucho a ľavú ruku na ľavé koleno
2. pravú ruku na ústa a ľavú ruku na ľavé koleno
3. pravú ruku na ústa a ľavú ruku na hlavu
4. pravú ruku na pravé koleno a ľavú ruku na hlavu
5. pravú ruku na pravé rameno a ľavú ruku na hlavu
6. pravú ruku na pravé rameno a ľavú ruku na ústa
7. pravú ruku na pravé rameno a ľavú ruku na ľavé oko
8. pravú ruku na hlavu a ľavú ruku na ľavé oko
9. pravú ruku na hlavu a ľavú ruku na ústa
10. pravú ruku na pravé koleno a ľavú ruku na ústa a pod.

Zaznamenáme si, ktoré postoje dieťa nesprávne napodobnilo. Toto cvičenie plní zároveň významnú diagnostickú úlohu. Zistíme tak, či dieťa porozumelo slovnej inštrukcii, či bolo schopné zapamätať si ju a reagovať na ňu príslušným pohybom. Všimame si napríklad aj individuálne tempo reakcie na inštrukciu (reakčný čas vykonania zadanej úlohy, pričom však nevyvolávame na dieťa tlak), správnosť a obratnosť pri vykonávaní pohybov a pod. Týmto cvičením si celkovo overíme, do akej miery si dieťa osvojilo vnímanie vlastnej telesnej schémy. Dôsledné chápanie pojmov vpravo a vľavo robí totiž deťom problémy aj v mladšom školskom veku, a preto má oboznamovanie sa s nimi svoje odstatnenie medzi činnosťami v materskej škole.

Podobným spôsobom na využitie rôznych možností priestorových vzťahov možno uskutočňovať aktivity a pohybové hry, v ktorých sú zastúpené rôzne predmety. Úlohou dieťaťa je vykonať nejaký pohyb vzhľadom na určitý predmet alebo hračku, napríklad: postaviť sa vpravo od kočíka, stoličky, stola..., položiť ľavú ruku na strechu kočíka, na operadlo stoličky, na stred stola a pod.

Na vnímanie telesnej schémy a priestoru je aj cvičenie „*ako človek môže stáť a pritom sa pohybovať*“, úlohou dieťaťa je stáť napríklad najprv na oboch nohách, potom v podrepe, so zdvihnutými rukami, akoby v partnerskom objatí,

rozkročene, na špičkách, na jednej nohe, so zatvorenými očami a pod. Alebo: známa hra „*na sochy*“. Vezmeme dieťa za ruky a spoločne sa točíme v kruhu. Náhle sa zastavíme a zaujmeme nejaký postoj, v ktorom zotrváme niekoľko sekúnd až jednu minútu. Úlohou dieťaťa je zaujať a zopakovať po nás presne rovnaký postoj. Táto istá hra môže mať ďalšiu obmenu, napríklad, že dieťa sa niekoľkokrát otočí okolo vlastnej osi a na dohovorený signál (tlesknutie alebo zvolanie „urob sochu“ a pod.) samostatne vytvorí sochu.

Obmenou cvičenia na vnímanie schémy tela a priestoru ako aj na rýchle reakcie je jednoduchá pohybová hra „*vpravo, vľavo, dopredu a dozadu*“. Úlohou dieťaťa je vykonávať pohyby a rýchlo sa orientovať v priestore vzhľadom na vlastnú osobu na základe slovných inštrukcií. Dieťa pochoduje v kruhu, keď zavoláme „*pravá/ľavá ruka hore*“, zodvihne pravú alebo ľavú ruku hore, na pokyny „*dopredu/dozadu*“ buď predpaží, alebo zapaží oboma rukami súčasne, či zloží ruky na prsia alebo spojí ruky za chrbtom. Zmeny pohybov môže dieťa vykonávať aj podľa iných dohovorených signálov – s využitím detských rytmických hudobných nástrojov (Orffov inštrumentár) a pod.

Náročnejšou obmenou je, keď dieťa ukazuje podľa pokynov napr. ľavé koleno, pravú ruku, pravé ucho, ľavé oko, ľavé rameno, pravý lakeť a pod.

Ak už dieťa dokáže rozlišovať vpravo, vľavo, dopredu, dozadu, je to ďalej vykonávanie cvikov súčasne s dospelým stojacim v opozícii (príp. to môžu byť dvojice detí stojace oproti sebe). Pri cvičení obaja cvičiaci presne zachovávajú vpravo, vľavo, napr. dieťa i osoba stojaca oproti predpaží alebo prednoží pravou. Úlohou dieťaťa je pokúsiť sa nedať sa pomýliť osobou stojacou oproti, potom sa dvojica detí vymení. Každé dieťa pozoruje, že jeho vpravo je u toho, kto stojí oproti akoby vľavo – vlastne opačne a prichádza tak k poznatku, že správne určenie smeru je závislé na tom, ako sme otočení.

Ďalšou obmenou na podobnom princípe je skupinová pohybová hra „*na dopravu*“ alebo „*na chodcov*“. Deti sú rozdelené do dvoch zástupov. Pohybujú sa v úlohách áut a iných cestných dopravných prostriedkov alebo chodcov v protismere po tej istej vyznačenej ceste alebo chodníku iba vpravo, pričom si majú možnosť prakticky overiť, že napriek tomu, že všetci chodia alebo jazdia vpravo, nezrazia sa.

- ❖ Hry a cvičenia na koordináciu a kultivovaný pohyb „*tanečné kroky*“, úlohou dieťaťa je na základe opakovanej ukážky napodobniť jednoduché tanečné figúry s tromi až piatimi krokmi, napr. krok dopredu pravou nohou, prisunúť ľavú nohu, podrep a to isté zopakovať dopredu trikrát, potom dozadu trikrát a pod. Po relatívne dobrom zvládnutí takýchto jednoduchých tanečných krokov s hudobným sprievodom môže nasledovať hra „*vymysli tanček*“. Úlohou dieťaťa je čo najsamostatnejšie vymyslieť z týchto osvojených tanečných krokov ďalšie variácie a spojiť ich do jednoduchého tanca, ktorý sa usilujú iné deti čo najpresnejšie napodobniť.

Obmenou na rozvíjanie rytmického cítenia a zosúladienie pohybu so spevom sú rozmanité hudobno-pohybové hry podľa výberu učiteľky.

Ďalej je to známa hra „*na balet*“, v ktorej dieťa držiac v ruke šatku či stuhu (alebo bez nich) „baletí“ podľa nejakej tanečnej hudobnej ukážky, pričom si samostatne vymýšľa pohybové prvky a ich variácie. Dieťa povzbudzujeme a nabádame k plynulému pohybovému prejavu. Sledujeme, či dieťa cíti rytmus hudby a či je jeho pohybový prejav v súlade s hudbou. Ak nie, pomôžeme dieťaťu tým, že s ním vytvoríme dvojicu a držiac sa za ruky (napr. aj v pozícii za chrbtom dieťaťa) sa jemne pohybujeme spolu s ním až dovtedy, pokiaľ neucítíme zmenu vo vnímaní rytmu a v lepšom zosúladení pohybu a hudby. Usilujeme sa o to, aby dieťa zapojilo do pohybového prejavu celé telo.

### **Cieľ výchovy a vzdelávania:**

- **rozvíjať jemnú motoriku a vizuomotoriku**

**Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa orientujú na precvičenie drobného svalstva rúk, najmä na pohyblivosť prstov, napríklad:**

- ❖ Rôzne imitačné hry s riekankami o prstoch „*prstové hry*“.
- ❖ Vydávať zvuky prstami – pokus o lúskanie, ďalej rôzne pohyby prstami, alebo rôznymi druhmi klopania prstov o dlaň, alebo podložku, ktorými sa napodobňujú rôzne typické zvuky, napr. klopajúci zvuk d'atľa o drevo, klapot kolies vlaku, dreveného vozu, rôzne zvuky dažďa, pričom deti vymýšľajú metódou voľných asociácií rôzne pomenovania a množstvo ďalších čo najrozmanitejších a najnezvyčajnejších zvukov.
- ❖ Vymýšľať a tvoriť rôzne tvary a ich významy na základe rôzneho postavenia prstov alebo rúk, ktoré možno ukázať, či napodobniť prstami, alebo urobiť pohyb, napr. okienko, ďalekohľad, strieška, malá loptička, väčšia lopta, otvor pre veveričkin domček, hniezdo pre vtáčika, myšacia diera v múre ježibabinej komôrky, cez ktorú sa dostal von Janko Polienko a iné.
- ❖ Vymýšľať s uplatnením fantázie a imaginácie jednoduché príbehy o jednotlivých prstoch ruky a ich kamarátstve so zapojením rôznych obmien dotykov prstov jednej alebo oboch rúk.
- ❖ Hra „*šplhanie prstov*“, v ktorej dieťa na základe poznania názvov prstov (palec, ukazovák, prostredník, prstenník, malíček) a rozlišovania pojmov pravá a ľavá ruka vykonáva rôzne pohyby podľa ukážky (pri predvádzaní sme vedľa dieťaťa, nie oproti) a slovného opisu činnosti. Napríklad: „zdvihneme obe ruky chrbtom k tvári, prsty sú natiahnuté. Teraz prilož ukazovák ľavej ruky k palcu pravej ruky. Prilož k nim i ľavý palec, takže ľavý ukazovák i ľavý palec sa dotýkajú pravého palca. Zdvihni ľavý ukazovák do výšky a prilož ho k pravému ukazováku. Palce sa vzájomne dotýkajú. Potom prilož ľavý palec k pravému ukazováku, takže sa ľavý ukazovák a ľavý palec dotýkajú pravého ukazováku.“

Zdvihni ľavý ukazovák a prilož ho k prostredníkovi pravej ruky atď.” Pokiaľ sa dieťaťu podarilo dostať sa tak až k maličku pravej ruky, skúšame tieto pohyby obrátene. Začína pravý ukazovák priblížením k ľavému palcu atď’.

- ❖ Aktivity „*hry s rukami*“, napríklad imaginárna hra "*na klavíri*" (napr. na nakreslenej klaviatúre, ktorá sa položí na stôl), v ktorej dieťa uvoľnene imituje hru na klavíri najprv jednou rukou a neskôr oboma rukami, pričom sa v rozmanitom rytme dôsledne dotýka bruškami prstov podložky, alebo imituje hru na rôznych hudobných nástrojoch (trúbka, klarinet, gitara, husle a pod.), súčasne s týmito imitačnými hrami môže znieť aj reprodukováaná hudba so zastúpením daného hudobného nástroja. Postupne sa môže zaradiť aj skutočná hra na detských rytmických a melodických nástrojoch Orffovho inštrumentára.

Obmenou je kotúľať malú loptičku dlaňou po podložke a iné.

### **Aktivity, hry a cvičenia na posilnenie drobného svalstva rúk, rozvíjanie jemnej motoriky, vizuomotoriky a rozvíjanie elementárnych pracovných a technických zručností:**

- ❖ Aktivity s modelovacou hmotou „*vymodeluj vec, zvieratko alebo postavu...*“ Úlohou dieťaťa je modelovať s využitím rôznej motivácie so zapojením rôznej techniky spracovania tvarov (najmä guľa a valec) s vymýšľaním rozmanitých a nezvyčajných námetov. Námety necháme čo najviac tvoriť deti, ak zadávame námet, tak len nejaký širší, ktorý si ešte môžu bližšie konkretizovať deti.
- ❖ Hry s drobnými predmetmi „*urob to sám*“. Úlohou dieťaťa je navliekať a prevliekať šnúrky do podložky, alebo ich aj jednoducho zaväzovať. Ďalej navliekať väčšie korálky na hrubšiu šnúrku alebo lanko (prstami rúk) a menšie korálky tupou ihlou na niť, vytvoriť reťaz z kancelárskych sponiek a iné.

Obmenou je namotávať tenší motúz na cievku, premotávať motúz z jednej cievky na druhú a pod.

- ❖ Aktivity s papierom a iným ľahko tvarujúcim materiálom. Úlohou dieťaťa je vytrhávať väčšie a menšie kusy papiera a zostavovať ich na základe vymýšľania rôznych námetov do konkrétnych obrazcov. Postupne vytrhávať aj maličké kúsky papiera – využiť techniky koláže a mozaiky, dokresliť, alebo dotvoriť pozadie a rôzne detaily inými výtvarnými technikami a pod.

Obmenou na prácu s papierom a cvičenie jemnej motoriky je aj známa aktivita „*prepletame si farebné prúžky*“. Úlohou dieťaťa je najprv si nastrihať niekoľko (10 – 13) asi 0,5 cm širokých a 10 cm dlhých rôznofarebných prúžkov a potom ich vo vodorovnom a zvislom smere podkladať a prekladať až vznikne vzorka striedavých farebných štvorčekov. Pri opakovaní tejto aktivity môžu vzniknúť rôzne farebné variácie podľa toho, aké farebné prúžky dieťa na prepletanie využije.

- ❖ Hry a cvičenia na zautomatizovanie pohybov a zároveň na pochopenie a osvojenie princípu postupnosti *“navliekame korálky”*. Úlohou dieťaťa je najprv navliekať korálky v presnom poradí podľa určitého vzoru a dešifrovať túto pravidelnosť, napr. navliekať najprv jednu červenú, potom jednu žltú a nakoniec jednu modrú korálku a rovnako pokračovať ďalej. Tento vzor vzhľadom na farebnosť a počet jednotlivých korálok môžeme rôzne variovať.

Obmenou je cvičenie *“zapletanie vrkoča”*, úlohou dieťaťa je presne podľa vzoru *“zapletat vrkoč”* v určitej postupnosti, napr. zľava nahor do prostriedku, sprava nahor do prostriedku a pod. a tieto pohyby presne ďalej opakovať.

Ďalšou obmenou je cvičenie *“zaväzovanie šnúrky”*, napr. *“mašličky”*, úlohou dieťaťa je v presnom poradí zopakovať jednotlivé kroky viazania mašličky a pod. až po docielenie úplnej samostatnosti pri zaväzovaní s využitím rôznej motivácie, napr. *„mašlička na darček pre chorého kamaráta“* a pod.

- ❖ Rôzne manipulačné a konštrukčné hry, manipulačné hry na presnosť. Úlohou dieťaťa je vkladať predmety do otvorov, alebo konštruovať zo stavebníc s drobnými dielikmi, ďalej skladať mozaiky, väčšie a menšie puzzle, príp. rozstrihané obrázky a pod., čo je zároveň námet nielen na individuálnu, ale aj na skupinovú hru a prácu.

- ❖ Aktivity na rozvíjanie zručností vyfarbovania určitej plochy farbou podľa inštrukcií *„individuálna práca na jednoduchých pracovných listoch.“* Napríklad: na papier nakreslíme niekoľko štvorcov alebo obdĺžnikov, úlohou dieťaťa je tieto obrazce vyplniť najprv vodorovnými, potom zvislými čiarami a nakoniec čiarami oboch smerov.

Alebo: na papier nakreslíme 6 okien rozdelených na štyri okenné tabuľky, úlohou dieťaťa je dvomi rôznymi pastelkami vyfarbiť vždy dve a dve tabuľky vo všetkých možných kombináciách.

Ďalej: na papier nakreslíme rôzne veľké geometrické tvary a úlohou dieťaťa je čo najpresnejšie ich ľubovoľnými farbičkami vyfarbiť, pričom predkreslené geometrické tvary môžu byť zostavené aj v nejakom konkrétnom obraze, napr. ako dom, kvet, strom, postava, zvierka, dopravný prostriedok a pod. Na precvičenie zručností čo najprecíznejšieho vyfarbovania možno využiť aj rôzne vekuprimerané omalovánky (len tie, ktoré sú výtvarne spracované na adekvátnej umeleckej úrovni).

Na voľnejší výtvarný a grafomotorický prejav možno zaradiť aj cvičenie *„pokús sa nakresliť toto...“* a úlohou dieťaťa je rôznofarebne kresliť podľa našich slovných inštrukcií, napr. najprv hustú trávu a do nej rozmanité kvety rôznych tvarov a farieb alebo strom a na ňom ovocie, či dom so strechou, dvomi (tromi, štyrmi... oknami), dverami a komínom a pod. Na zreteli máme však skutočnosť, že farebné videnie dieťaťa predškolského veku je značne individuálne, a preto sa neusilujeme o jednoznačné farebné usmerňovanie pri zobrazovaní určitých reálií.

- ❖ Aktivity na rozvíjanie zručností strihania (aj lepenia), úlohou dieťaťa je vystrihovať čo najpresnejšie predkreslené jednoduché obrázky alebo geometrické tvary z farebného papiera (rovnú, šikmú i kruhovú líniu). Ďalej skladať a vymýšľať z týchto tvarov rôzne obrazce, figúrky, ktoré si potom nalepí a dotvorí ich kreslením, príp. zároveň dieťa vymyslí o týchto tvaroch aj jednoduchý dej, ktorý slovne komentuje.

Alebo: zhotovovať rôzne priestorové formy z papiera v aktivitách „*zhotov si papierovú hračku*“. Najprv nakreslíme na výkres alebo kartón rozvinutý plášť figúrky (rozprávkovej postavičky, bábiky, zvieratka a pod.) alebo určitej veci (stavby hradu, domu, ďalej rôznych stromov, kvetov, dopravných prostriedkov a pod.), pričom pamätáme na úzke prúžky po okrajoch plášťa, ktoré sú potrebné na zlepenie plášťa a príp. aj na dolepenie ďalších súčastí hračky. Úlohou dieťaťa je čo najprecíznejšie vystrihnúť vonkajšie obrysy kresby plášťa, potom ohnúť napr. pomocou pravítka prídavné prúžky a takto pripravený plášť zlepiť do potrebného tvaru a príp. k nemu nalepiť ostatné súčasti hračky – figúrky alebo veci s rôznymi ozdobnými detailmi. Pri zhotovovaní papierovej hračky môže dieťa najprv vyfarbiť určité plochy alebo detaily plášťa buď technikou kreslenia alebo maľby, príp. olepiť a ozdobiť farebným papierom a až po týchto úpravách zlepiť plášť do konečnej – trojrozsomernej podoby. (Na lepenie použijeme zdravotne nezávadné lepidlo vhodné na lepenie papiera, ktoré je aktuálne na našom trhu.) Výber námetov a dotváranie hračiek ponecháme na fantázii dieťaťa. Zhotovovanie hračky je náročné, a preto si vyžaduje individuálny prístup a našu prípadnú pomoc dieťaťu. Niektoré hračky môžu byť produktom skupinovej práce a môžu pozostávať z celého komplexu vecí a figúrok tvoriacich nejakú maketu (napr. život na hrade, mesto, sídlisko a všetko, čo k nim prináleží a pod.) alebo určitý rozprávkový výjav a iné. Ako predlohy k zhotoveniu plášťov figúrok a vecí možno využiť rôzny obrázkový materiál v publikáciách zameraných na pracovnú a technickú výchovu detí predškolského veku.

- ❖ Hry a pracovné činnosti „*práca s prírodninami*“ a „*práca s odpadovými materiálmi*“ s využitím rozmanitých materiálov aj rôznych pracovných techník, napr. ako strihanie, lepenie a zostrojovanie – plošné (na veľkých i menších formátoch papiera) i priestorové (s využitím rôznych obalov rozmanitých tvarov) a iné – individuálne aj skupinovo.

Jednou z obmien týchto pracovno-výtvarných a pracovno-technických činností je aktivita „*figúrky z kameňa*“. Najprv si na vychádzke pri potoku alebo pri rieke nazbierame rôzne veľké kamene, umyjeme ich a necháme na papieri vyschnúť. Úlohou dieťaťa je zostavovať z nich rôzne figúrky – postavičky, zvieracie figúrky a z menších rôzne obrázky (domy, stromy, kvety, ovocie, dopravné prostriedky...) alebo väčšie z nich vymaľovať najprv kryciami farbami a potom bezfarebným lakom. Drobné kamienky dieťa nalepuje v rôznych tvaroch, napr. na kartón alebo drevenú doštičku a pod. Príp. tieto obrázky môže dotvárať aj inými prírodninami, rôznymi semenami, kôrou, orechovými škrupinami, šúpolím a pod.



Na prácu s prírodninami možno využiť aj tvorbu rôznych jednoduchých ikebán, a kytic, v ktorých je úlohou dieťaťa napr. do machu napichať vetvičky, sušené kvety, alebo zhotoviť veniec (z púpav...) či zhotoviť ovocný strom – do piesku zastoknúť suchý (alebo odlomený) konár a vyzdobiť ho papierovým ovocím a iné.

Tieto aktivity sú orientované nielen na rozvíjanie jemnej motoriky a vizuomotoriky ako aj na nadobúdanie pracovných, výtvarných a technických zručností, ale aj na produkciu rôznych námetov deťmi (napr. zostavovanie aj zložitejších plošných a priestorových foriem počnúc rôznymi dekoratívnymi prvkami a predmetmi až po zhotovenie rôznych makiet) a tým aj na rozvíjanie fantázie, predstavivosti a prakticko-umeleckej tvorivosti. Zároveň sa prostredníctvom nich **poskytujú deťom s odloženou školskou dochádzkou aj veľmi cenné zážitky úspechu, utvára sa adekvátne sebavedomie a buduje sa pozitívny vzťah k prírode, elementárne environmentálne cítenie a vzájomné vzťahy.**

Detské produkty ako výsledky aktivít tohto typu možno použiť nielen na výzdobu interiéru materskej školy, alebo na usporiadanie rôznych výstaviiek pre rodičov a širšiu komunitu obce či mesta, ale sú vhodné aj ako darčeky pre jednotlivcov (napr. mladšie deti v materskej škole, chorí kamaráti...) alebo inštitúcie (napr. nemocnica, detský domov, domov dôchodcov...), prostredníctvom ktorých si deti rozvíjajú najmä schopnosť podeliť sa a obdarovať iných (na zhotovenie darčeka investujú svoj čas aj námahu), to znamená, že si **rozvíjajú prosociálne cítenie a správanie.**

#### **Cieľ výchovy a vzdelávania:**

- **rozvíjať zrakové a hmatové a sluchové vnímanie**
- **posilňovať zmyslové vnímanie, najmä pozorovacie schopnosti**

**Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa orientujú na rozvíjanie zrakového a čiastočne aj hmatového vnímania ako aj na rozlišovanie detailov. Sú zamerané všeobecne na postreh a zrkovú diferenciaciu, napríklad vnímať rozdiely vo vzťahu k rôznym vlastnostiam obklopujúcich reálií – tvar, farba, kvalita, veľkosť, množstvo, usporiadanie opakujúcich sa prvkov a pod.:**

- ❖ **Pozorne vnímať zrakom, pozorovať komplexne a čo najpresnejšie okolitú realitu, na rozvíjanie týchto pozorovacích schopností možno zaradiť cvičenie „čo vidíme z okna?“** Úlohou dieťaťa je na základe našich slovných oznamov zrakom vyhľadávať a odhaliť v pozorovanom okolí určité osoby, zvieratá, veci a situácie, napr. pri pozeraní z okna. Spoločne sa pozeráme z okna a hovoríme: „Vidím psa.“ a dieťa pozoruje všetko, čo sa deje za oknom tak dlho, dokiaľ psa neobjaví. Potom nám to slovami potvrdí. Cvičenie môže pokračovať vyhľadávaním skutočností, napríklad:

Vidím ženu s kočíkom.

Vidím chlapca so školskou taškou.

Vidím starého pána s paličkou.

Vidím muža na bicykli.  
Vidím okno s odhrnutými záclonami.  
Vidím nákladné auto.  
Vidím červené auto stáť pri ceste.  
Vidím poštovú schránku. a pod.

Pokiaľ sa už táto hra dieťaťu darí, zmeníme si úlohy a dieťa nám hovorí, čo vidí z okna a my to vyhladávame, príp. hra môže pokračovať vo dvojici detí a my sme iba v úlohe pozorovateľa a prípadného korektora. Pozorne sledovať a opisovať môžeme rôznu realitu v rôznych situáciách (napr. na školskom dvore, vychádzke, voľne v prírode – na lúke, v lese a pod.).

- ❖ Všímať si a vnímať zrakom a podľa možností aj hmatom rôzne prírodné, architektonické, technické a iné viac alebo menej nápadné odlišnosti a detaily životného prostredia na vychádzkach – na prírode, ľuďoch, zvieratách, veciach, domoch, budovách, autách, strojoch a pod.
- ❖ Postrehnúť a vnímať vizuálne i hmatom rôzne zaujímavosti, odlišnosti a detaily na predmetoch v triede. Napríklad ukážeme a dáme dieťaťu prezrieť si a ohmatať niekoľko rovnakých predmetov, hračiek, postavičiek alebo figúrok zvierat s určitými drobnými odlišnosťami a dieťa určí tieto rozdiely medzi nimi. Na hmatové vnímanie môžeme využiť aj hry na určovanie hmatom „*uhádni, čo je to?*“ Úlohou dieťaťa je so zaviazanými očami a hmatom určiť o aký predmet ide. Na vizuálne vnímanie a postreh možno zaradiť aj cvičenie: „*uhádni, kde je čo navyše?*“, úlohou dieťaťa je zistiť, v čom spočíva odlišnosť medzi dvomi zostavami. Zoberieme napríklad kocky zo stavebnice, gombíky, fazuľu, semená, špajdle, špáradlá a pod., z predmetov alebo prírodnín toho istého druhu usporiadame dve rovnaké, avšak jednoduché zostavy (domy, stromy, kvety, autá, vlaky, panáci...), ktoré sa budú líšiť len tým, že v jednej z nich bude o jeden predmet viac. Dieťa si dobre prezrie obe zostavy a postrehne, v ktorej z nich je navyše jeden predmet (kocka, špajdľa...) a odstráni ho tak, že obe zostavy budú zhodné.

Podobným spôsobom možno hrať hru s neúplnými zostavami/obrázkami a úlohou dieťaťa je naopak doplniť jednu zo zostáv o jeden chýbajúci predmet.

- ❖ Postupne rozlišovať rôzne zaujímavosti a detaily aj na obrázkoch, napríklad nakresliť na tabuľu, alebo na väčší kus papiera „*vianočné stromčeky*“ v rôznych podobách a s obmenami rôznych dekoratívnych prvkov. Úlohou dieťaťa je na iných stromčekoch postrehnúť čo najviac rozdielov oproti prvému zobrazeniu stromčeka. Podobne sa dajú využiť rôzne obrázky jednak zobrazujúce jednotlivé veci, ďalej človeka v rôznych podobách (napr. portrét), alebo zvieratá v statickej polohe alebo v pohybe, jednak obrázky, na ktorých je viacero vecí, ľudí, či zvierat, alebo obrázky, ktoré zachytávajú dej s inak zobrazenými detailmi a pod., pričom najprv to môžu byť iba dvojice rovnakých obrázkov s menšími

odlišnosťami v detailoch a postupne to môže byť päť až sedem obrázkov, na ktorých sú zmeny v detailoch oproti pôvodnému prvému *obrázku*.

Ďalšou obmenou môže byť hra „*čo chýba na obrázku?*“ Úlohou je postrehnúť časť, ktorá chýba na zobrazenom predmete, napr. chýbajúca ručička na budíku, noha stoličky – stola, priečka na rebríku, kľučka na dverách, jedna topánka bez opätku, koleso na aute a pod. Všetky tieto aktivity môžu poslúžiť aj ako vhodný diagnostický prostriedok na zisťovanie úrovne zrakového vnímania tak, že si možno zaznamenávať koľko chýbajúcich častí alebo detailov, ktoré dieťa zaregistrovalo.

Obmenou na posilnenie schopnosti zrakovej diferenciacie je cvičenie „*vyhľadaj na obrázku všetky hviezdičky*“. Úlohou dieťaťa je vyhľadať na výkrese medzi rôznymi drobnými nakreslenými tvarmi približne rovnakej veľkosti (krížikmi, trojuholníkmi, srdiečkami, krúžkami, hviezdičkami...) iba hviezdičky a príp. ich aj dohovoreným spôsobom vyznačiť (zafarbiť, vyšrafovať, preškrtnúť, zakrúžkovať a pod.).

Na podobnom princípe je hra „*skladačka z papiera/látky*“. Úlohou dieťaťa je umiestniť do vystrihnutých otvorov rozprestretej látky/papiera chýbajúce tvary. Napríklad, zoberieme stredne veľký kus papiera alebo látky. Vo vnútri v ňom vystrihneme rôzne nepravidelné, avšak jednoduché tvary tak, že v tomto kuse papiera alebo látky vzniknú rôzne otvory. Dieťa si pozorne prezrie otvory/diery a porovná ich s vystrihnutými kúskami. Potom tieto tvary doplní na príslušné miesta tak, že opäť vznikne jeden ucelený kus papiera alebo látky.

Obmenou je hra „*zakrytý obrázok*“, úlohou je rozlíšiť nakreslený tvar alebo obrázok ukrytý pod jemným šrafovaním. Napríklad, výrazne a zreteľne nakreslíme nejaký jednoduchý tvar alebo obrázok, ktorý prekryjeme jemným šrafovaním. Dieťa rozlíši tento základný tvar alebo obrázok a pokúsi sa ho kresbou čo najpresnejšie napodobniť. Postupne sa môže meniť hustota šrafovania, aby bol obrázok menej zreteľným a úloha tak náročnejšou. Pravidlom je, že nemožno zadávať dieťaťu na rozlíšenie ten istý obrázok viackrát, ale tento obrázok rôzne obmieňať.

Ďalšou obmenou je aktivita „*obkresľovanie obrázkov*“, úlohou dieťaťa je čo najpresnejšie a sústredene obkresľovať rôzne tvary a obrázky – najprv vystrihnuté z tvrdšieho papiera (alebo drevené a pod.) a neskôr predkreslené obrázky cez kopírovací papier.

**Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa sústreďujú na rozvíjanie zrakového a hmatového vnímania prostredníctvom precíznejšieho pozorovania a skúmania ako aj vizuomotorickej koordinácie, napríklad:**

- ❖ Prostredníctvom zraku a hmatu rozlišovať, či je ten istý druh vecí vzhľadom na tvar, veľkosť a farbu úplne rovnaký alebo trochu odlišný, možno zaradiť cvičenie „*triedime gombíky alebo skrutky...*“. Úlohou dieťaťa je spomedzi rôznych

drobných, avšak veľmi podobných predmetov, napr. menších korálok, gombíkov, stredne veľkých skrutiek a pod. vybrať úplne rovnaké korálky, gombíky alebo skrutky. Najprv podľa vzoru dieťa triedi iba jeden druh a neskôr až tri druhy gombíkov alebo skrutiek a pod.

- ❖ Zrakom a hmatom skúmať a rozlišovať typickú štruktúru rôznych materiálov, alebo prírodnín, napr. papiera alebo papierovej tapety s plastickým vzorom, skla, porcelánu, dreva, listov, kôry stromov, pokožky na rukách a dlaniach a pod., príp. aj lupou.

Obmenou je na základe fantázie a imaginácie vymýšľať aké predstavy vyvoláva hmatové vnímanie tejto štruktúry predmetu alebo prírodniny.

- ❖ Skúmať a rozlišovať veľmi jemné tvarové a farebné detaily na rovnakých veciach alebo prírodninách, napr., na rovnakých hračkách, veciach – na rovnakých topánkach, súčastiach odevu..., ďalej na rôznych prírodninách a pod., na kvetoch – tulipánoch..., na stromoch – brezách, lipách, gaštanoch, rôznych ihličnanoch a pod., ktoré sú zoskupené blízko seba a umožňujú vzájomné porovnávanie na základe vizuálneho vnímania.
- ❖ Rozlišovať stopy ľudí a zvierat po daždi alebo snežení – na zemi, v blate, v snehu... vzhľadom na ich tvar, veľkosť, hĺbku a iné, obmenou je rozlišovať rôznu štruktúru stôp po pneumatikách rôznych dopravných prostriedkov a pod., ďalšou obmenou je rozlišovať a skúmať rôzne odtlačky na papieri, napr. prstov, listov zo stromov, predmetov z pevných materiálov s rôznou povrchovou plastickou úpravou namočených vo farbe na papieri, alebo ich jednoduchým odtlačným v hline alebo inej hmote určenej na modelovanie a pod.
- ❖ Sledovať a rozlišovať línie vzhľadom na tvar, farbu, smer a dĺžku, ktoré vytvárajú materiály ako napr. nite, vlna, šnúrka alebo špagát rôznej hrúbky a pod., možno zaradiť cvičenie „*labyrint z nití*“. Na hárok bieleho papiera položíme tri rôznofarebné nite rôznej dĺžky do tvaru labyrintu tak, že sa budú krížiť a tvoriť slučky. Úlohou dieťaťa je najprv prstom sledovať v určitom smere (buď zľava doprava alebo zdola nahor) každú niť od jej začiatku až po koniec, potom dieťa namotá každú niť osobitne na tenké valčeky z papiera. Alebo: Rôznofarebnými pastelkami alebo z vlny vytvoríme na liste papiera najprv jednoduchú sieť vzájomne prekrížených čiar. Na konci každej čiary nakreslíme alebo vytvoríme buď nejakého panáčika, ktorého pomenujeme, alebo vytvoríme nejaký tvar (kruh, trojuholník a pod.). Dieťa má začať sledovať smer čiary alebo vlny na druhom konci čiary (alebo vlny) a sledovať ju až do jej konca a tak zistiť, ktorá čiara vedie ku ktorému panáčikovi alebo inému symbolu. Úlohou dieťaťa je jednotlivé čiary sledovať vždy v smere písma, teda zľava doprava. Tým ho zároveň zvykáme na smer, ktorým sa bude učiť písať.

Obmenou na precvičenie vizuomotorickej koordinácie je jednoduché grafomotorické cvičenie „*automobilové preteky*“. Úlohou dieťaťa je kresliť

rovnú alebo kľukatú čiaru – dráhu auta po ceste, po ktorej sa pohybuje auto. Najprv nakreslíme rovnú a neskôr aj kľukatú asi 4 cm širokú cestu a postupne ju zužujeme až na 2,5 cm, čím sa úloha stáva náročnejšou. Dieťa nabádame, aby pri kreslení nevybočilo „z cesty“.

Obmenou na rozvíjanie pozorovacích schopností pri sledovaní určitej línie je cvičenie „vymysli a zhotov obrázok...“ (alebo tvar). Úlohou dieťaťa je zostaviť nejaký jednoduchý tvar alebo obrázok zo šnúrky (alebo podobného materiálu) asi 10 až 20 cm dlhej, napr. trojuholník, štvorec, oblak, dom, jablko, hrušku, strom, rybu, auto a pod. Najprv demonštrujeme pred deťmi praktickú ukážku zhotovovania tvarov alebo obrázkov, vhodné je, ak pred zhotovovaním tento materiál trochu navlhčíme. Spočiatku môže dieťa iba napodobňovať podľa nami zhotovenej predlohy a neskôr aj samostatne, na základe fantázie vymýšľať rozmanité tvary alebo obrázky.

Na rovnakom princípe možno hrať hádankovú hru „uhádni, čo je to?“, ktorú môže hrať dvojica detí a pravidelne sa striedať v zhotovovaní a uhádnutí obrázkov. Stále jedno dieťa z dvojice zhotovuje rôzne obrázky zo šnúrky zobrazujúce nejaké konkrétne tvary, veci alebo prírodniny, pričom úlohou druhého dieťaťa je uhádnuť, čo tento obrázok znázorňuje.

#### **Cieľ výchovy a vzdelávania:**

- **rozvíjať grafomotoriku a počiatočné písanie – tvorba a vedenie línie, orientácia na ploche, rozvíjanie sústredenosti a koordinácie, správneho držania písadla, rozvíjanie zmyslového vnímania – najmä zraku, pohybové schopnosti, duševné schopnosti, tvarová pamäť a predstavivosť, pozornosť, sústredenosť.**

#### **Aktivity a cvičenia zamerané na zdokonalenie analyzátorov, zdokonaliť a vyhraniť lateralitu, zlepšiť orientáciu tela v priestore.**

Všetky aktivity pozostávajú z cvičení:

- pohybové cvičenia – zdokonaliť motoriku, aktívne a pasívne uvoľňovať motoriku;
- pohybovo-akustické – cviky na zlepšenie motoricko-akustickej percie: rytmické pohyby prstov, precvičovanie rytmu, zlepšiť motorickú koordináciu;
- pohybovo-akustické-zrkové: základom je osvojenie sústavy grafických znakov s prvkami počiatočného písania – bod, línie horizontálne, vertikálne, kríženie línií, oblúky, vlnovky, slučky.

Na základe individuálne dosiahnutej úrovne grafomotoriky zaraďovať aktivity tvorivého počiatočného písania: písmenkové koláže, dekoratívne pracovné listy, tvorivé cvičenia – písmenkové fantázie, vymysli čo najviac slov na “g”, kreslené príbehy, a pod.

- cvičenia zamerané na precvičovanie počiatočného písania :
  - dolný a horný zátrh – vlnovky, kopčeky
  - slučky a oblúky

- dolné slučky
- začiatočný záhyb
- hadovky.

### 3. ROZVÍJANIE OSOBNOSTI DIEŤAŤA V KOGNITÍVNEJ OBLASTI

**Schopnosti dieťaťa** zasahujúce kognitívnu oblasť rozvoja osobnosti (v závere predškolského obdobia):

#### **Rozumové schopnosti dieťaťa**

– **zvedavosť a skúmavosť, mentálne návyky, environmentálne cítenie a správanie, návyky bezpečnosti a ochrany zdravia**

❖ dieťa dokáže:

- oznámiť svoje meno, priezvisko, vek, adresu svojho bydliska, poznať mená a priezviská všetkých detí a svojich učiteliek;
- prakticky uskutočniť a opísať podľa orientačných bodov cestu vedúcu z domu do materskej školy a späť, príp. inú dobre známu cestu v mieste bydliska;
- dodržiavať a prakticky uplatňovať základné pravidlá bezpečnosti pri chôdzi po chodníku, na vozovke, križovatke a pri ich prechádzaní;
- rozlišovať a pomenovať farby a farebné odtiene;
- pri manipulácii s predmetmi označovať rôzne stupne rozmerov a tvarov;
- správne pomenovať predmety dennej potreby, opísať ich vlastnosti, význam a účel;
- správne určiť a pomenovať časové vzťahy a zoradiť ich do obdobia jedného dňa;
- zapojiť sa do osláv sviatkov a významných dní a na základe pozorovania a citového prežívania sa ich pokúsiť charakterizovať (napr. narodeniny, vianočné a veľkonočné sviatky, Mikuláš, Nový rok, Deň matiek, MDD);
- charakterizovať ročné obdobia na základe opisu ich typických znakov a opakujúcich sa konkrétnych zmien v prírode;
- odlišovať listnaté a ihličnaté stromy, opísať rozdiel medzi stromami a kríkmi, príp. pomenovať aj niektoré plody;
- rozlišovať, triediť, určiť a pomenovať niektoré izbové, záhradné, lúčne, lesné, liečivé a chránené kvety;
- prakticky si (pokusom) overiť význam svetla, tepla, vzduchu a vody pre život rastlín a následne ho zdôvodniť;
- pomenovať, rozlišovať a opísať niekoľko domácich a hospodárskych zvierat a ich mláďat, opísať a zdôvodniť ich základné vlastnosti a úžitok, odlišovať zvieratá od vtákov na základe opisu ich typických vlastností;
- rozlišovať, pomenovať a triediť niektoré voľne žijúce živočíchy, niektorý hmyz a opísať ich typické znaky;
- pomenovať a opísať, príp. určiť miesto výskytu niektorých exotických zvierat;

- prakticky uplatňovať návyky kultúrneho správania v lese, aktívne chrániť lesnú prírodu a postupne si uvedomovať význam ochrany prírody, napr. v súvislosti so znečisteným prírodným prostredím;
- pomenovať a rozlišovať zem, sneh, ľad, vodu a na základe praktických skúseností opísať ich vlastnosti a ich význam, najmä nenahraditeľný význam vody pre život rastlín a živočíchov, intuitívne chápať situácie, kedy je voda nebezpečná (záplavy) pre prírodu aj pre ľudí;
- pomenovať a rozlišovať niektoré, najmä viditeľné časti tela a opísať ich základnú funkciu;
- rozlišovať pravú a ľavú stranu vzhľadom na vlastnú osobu aj vzhľadom na iný objekt;
- intuitívne chápať, rozlišovať aj pomenovať aktuálne telesné pocity, ktoré signalizujú stav zdravia a stav choroby;
- prakticky uplatňovať návyky ochrany zdravia, napr. nesiahat' na elektrické, plynové a iné zariadenia, domácu elektroniku zapínať jedine po súhlase a v prítomnosti dospelých osôb, v intuitívnej rovine rozlišovať vo svojom okolí rôzne nebezpečné predmety a materiály (ostré, pichľavé, horúce..., rôzne chemikálie, lieky...), príp. aj opísať a zdôvodniť príčiny možných nebezpečenstiev.

### **Jazykové a rečové schopnosti dieťaťa**

#### **– správne jazykové a rečové schopnosti a návyky, základy jazykovej a rečovej kultúry**

##### ❖ dieťa dokáže:

- významovo presne pomenovať známe predmety, javy, činnosti a vzťahy medzi nimi;
- na základe zmyslového vnímania a praktickej činnosti v rečovom prejave prirodzene používať zovšeobecnenia;
- vzhľadom na situáciu používať vekuprímeranú slovnú zásobu;
- na základe fonematického sluchu rozoznávať smer zvuku, zdroj, signálne vlastnosti reči a rozlišovať jednotlivé fonémy;
- správne klásť slovný, vetný prízvuk a pomerne správne používať výslovnosť, intonáciu, hlasitosť a tempo reči;
- hovoriť spisovne, slová a vetné konštrukcie používať v gramaticky správnych tvaroch.

### **Predmatematické schopnosti dieťaťa**

#### **– intelektové spôsobilosti, kvantitatívne vzťahy, elementárne základy logického myslenia, presnosť myslenia**

##### ❖ dieťa dokáže:

- triediť predmety podľa umiestnenia v priestore a určovať ich počet z hľadiska umiestnenia;
- porovnávať a usporiadať predmety podľa: a) veľkosti, b) hmotnosti, c) objemu;

- usporiadať danú skupinu prvkov podľa vopred zvoleného kritéria, napr. veľkosti, deja, času, rozmerov a používať termíny, ktoré sa pri usporiadaní vyskytujú – prvý, posledný, pred, za, vedľa vzhľadom na ktorýkoľvek prvok usporiadanej skupiny, používať a chápať odlišnosti medzi termínmi hneď, hneď pred, za, hneď za a pod.;
- používať číselný rad najmenej do 6 s pochopením čísla ako počtu prvkov akejkoľvek skupiny, určiť počet aj v situáciách, keď určitý počet prvkov pribudol, alebo ubudol;
- triediť získané údaje na základe určenej vlastnosti alebo rôznych kritérií.

### **Cieľ výchovy a vzdelávania**

- **rozvíjať sluchové vnímanie – všeobecná citlivosť sluchu a sluchová diferenciacia**

### **Aktivity, hry a cvičenia na sluchovú citlivosť a sluchovú orientáciu:**

- ❖ Hádankové hry na čo najpresnejšie identifikovanie nehudobných zvukov „*uhádni, aký to bol zvuk?*“ Úlohou dieťaťa je uhádnuť všelijaké nehudobné zvuky, napr. štrnganie kľúčov, miešanie lyžičkou v hrnčeku, prášenie prachovky, roztlkanie orechov, ďalej zvuky, ktoré vyludzuje pohyb rôznych prírodnín vo fľaštičke – mak, fazuľa, hrach, ryža a iné.  
Obmenou je vymýšľať metódou voľných asociácií, čo tento zvuk pripomína, umožniť deťom produkovať čo najrozmanitejšie a čo najnezvyčajnejšie nápady.
- ❖ Hádankové hry na zistenie zdroja a smeru zvuku „*uhádni, kde zvoní (rozpráva sa, búcha, klope, štrngoce...)?*“, úlohou dieťaťa je rozlíšiť a uhádnuť odkiaľ prichádza zvuk. Napríklad deti stoja usporiadané v kruhu a otočené sú chrbtom do stredu, pričom jedno z detí zazvoní zvončekom. Uprostred kruhu stojí dieťa a jeho úlohou je uhádnuť, ktoré dieťa zazvonilo a pod.

Obmenami sú hry s ozývajúcim sa hlasom z rôznych kútov triedy, pri týchto hrách môže mať dieťa, ktorého úlohou je uhádnuť smer zvuku, príp. určiť presne kto hovoril, aj zaviazané oči.

Ďalšou obmenou je „*hra na telefón*“, úlohou dieťaťa je opakovať presne slová a krátke vety, ktoré mu šepkáme zo vzdialenosti 3 m, tieto hry sú zároveň aj najjednoduchším vhodným diagnostickým prostriedkom na zisťovanie úrovne sluchu.

- ❖ Hádankové hry na rozlišovanie detských hudobných nástrojov „*uhádni (ukáž), ktorý nástroj hral?*“, úlohou dieťaťa je uhádnuť zvuk rôznych detských rytmických a melodických hudobných nástrojov (nástroje Orffovho inštrumentára), pričom deti nemusia vedieť všetky nástroje aj presne pomenovať, ale stačí, ak ich správne ukážu, napríklad jedno dieťa hrá na jednom nástroji, ktorý si samostatne vyberie zo skupiny nástrojov a ďalšie vybrané dieťa, ktoré bolo pri hre otočené chrbtom, má za úlohu uhádnuť, na ktorom nástroji sa hralo a pod. Obmenou je metódou voľných asociácií vymýšľať, čo tieto zvuky



jednotlivých nástrojov deťom pripomínajú, alebo do ktorej rozprávky by ich charakteristický zvuk použili a ktoré rozprávkové postavy by nimi vyjadrili a iné, až po hranie dramatických etúd s využitím týchto nástrojov.

- ❖ Hádankové hry na rozlišovanie ľudského hlasu „*uhádni, kto prišiel na návštevu?*“ Úlohou dieťaťa je identifikovať iné dieťa podľa jeho slovného prejavu. Napríklad, deti sú usporiadané na stoličkách za sebou, pričom druhá stolička v poradí je spočiatku prázdna. Dieťa, sediace vpredu ako prvé, je v role „domácej pani alebo pána“. Vyzveme ho, aby sa nepozeralo dozadu. Potom na prázdnu stoličku za ním vyberieme spomedzi detí jedno dieťa do roly „návštevníka“. Úlohou domáceho pána je uhádnuť, kto je práve návštevníkom, pričom sa nesmie pozeráť dozadu. Dieťa, ktoré sme vybrali ako návštevníka, sa posadí a zaklope zozadu na stoličku „domáceho pána“ a povie: „Ťuk, ťuk!“ Domáci pán mu odpovie: „Kto je to?“ Na to návštevník odpovie:

Počúvaj ma dobre,  
teraz ma nevidíš.  
Počúvaj môj hlas a hádaj,  
potom sa podivíš.

Domáci pán potom vysloví meno návštevníka, bez toho, aby sa otočil. Potom návštevník zaujme rolu domáceho pána a hra pokračuje rovnakým spôsobom.

Náročnejšou obmenou je hrať hru s dvomi alebo viacerými návštevníkmi súčasne, ktorí môžu hovoriť buď po sebe, alebo naraz.

Obmenou môže byť hra, v ktorej má dieťa hádať so zaviazanými očami, kto práve hovorí alebo spieva a pod.

### **Cieľ výchovy a vzdelávania**

- **rozvíjať fonematický sluch – hlásková diferenciacia na základe sluchového vnímania**

### **Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa sústreďujú na hláskovú diferenciaciu spojenú aj s analyticko-syntetickými činnosťami:**

- ❖ V hre „vymysli slovo, ktoré sa začína na – pa“ odlíšiť prvú slabiku, na ktorú sa začína slovo, úlohou dieťaťa je vymýšľať čo najviac slov na danú slabiku, napr. "pa" – pavúk, papagáj, pavián, papuča, paradajka a pod.  
Obmenou je hra, v ktorej sa určuje prvá slabika v už vyslovenom slove, napr. kamarátka – "ka", rukavica – "ru" a pod.
- ❖ V hre „v ktorom slove sa je hláska „r“...?“ odlíšiť a identifikovať hlásku “r” (alebo nejakú inú určenú hlásku) v rôznych slovách. Pomaly hovoríme po jednom rôzne slová a úlohou dieťaťa je určiť, či sa nachádza alebo nenachádza v danom slove dohovorená hláska - „r“, (napr. ruka, preto, drak, mrak, mesto, drevo, pirát, lano, farba, presný, smelý, tunel, kalendár, vietor a pod.).

Obmenou je hra s opačným postupom „povedz slovo, v ktorom je “r”...”. Úlohou dieťaťa je hovoriť a vymýšľať čo najviac iba tých slov, v ktorých sa vyskytuje hláska “r”, alebo iná dohovorená hláska, pričom táto hláska môže byť na hociktorom mieste v slove, na začiatku, uprostred i na konci slova, napr. ryba, ruka, robí, krásny, drevo, príde, motorka, pozdraviť, meter, sveter, dobre a pod. Najprv sa pri vymýšľaní slov neobmedzujeme iba na určitý slovný druh (podstatné meno, sloveso, prídavné meno a pod.).

Náročnejšou obmenou je hra „vymenuj alebo vymysli veci, činnosti, vlastnosti...” (alebo: osoby; prírodniny – živočíchy, stromy, kvety, plody... a pod...), v ktorých je hláska p...“. Úlohou dieťaťa je vymenovať a vymýšľať iba tie slová, ktoré sa viažu na vymedzený slovný druh alebo na označenia iba určitého okruhu slov na základe zovšeobecnenia a zároveň sa v nich vyskytuje aj dohovorená hláska. Napríklad dieťa vyhľadáva iba slová, ktoré označujú veci, osoby, prírodniny, činnosti, vlastnosti a pod., v ktorých sa nachádza “m”, “t”, “s” a iné.

- ❖ V hre „uhádni, ako sa začína?“ odlišiť samohlásku na začiatku slova, napr. Adam – “A”, ulica – “u”, okno – “o”.

Obmenou je hra „na stratené slovo“, tu je úlohou dopĺňať slová k začiatkovej samohláske, napr. o-ko, o-vocie, u-dica, u-cho, E-va, e-lektrina, e-šte...

Ďalšou obmenou je hra „vymysli slovo na ...“, v ktorej deti vymýšľajú čo najviac slov začínajúcich iba na samohlásky a pod.

Podobne možno v hre „čo počujeme na začiatku?“ odlišiť spoluhlásku na začiatku slova, napr. nos – “n”, dom – “d”, more – “m”, lavica – “l”, korytnačka – “k”, zajac – “z”, žaba – “ž”, vajce – “v”, cesta – “c”, čučoriedka – “č”, sova – “s”, šiška – “š”, topánka – “t”, t’ava – “t”.

Obmenou je hra „hovor slová na ,m”...“, v ktorej dieťa vymýšľa slová začínajúce iba na rôzne spoluhlásky (napr. mama, more, mesto...). Tieto aktivity a cvičenia možno rôzne zmysluplne obmieňať, napríklad vymýšľať slová na tú istú hlásku vzápätí po jej rozlíšení na začiatku slova. Alebo: vymýšľať slová začínajúce spoluhláskami s rôznymi variáciami, napríklad s názvami zvierat – domácich, lesných, exotických a pod., rastlín – stromov, kvetov a pod., d’alej ovocia a zeleniny, predmetov s nejakou spoločnou funkciou a iné.

Ďalšou obmenou je hra „nájdí obrázok zvieratka alebo veci, ktorá sa začína na „k“ (alebo inú hlásku). Úlohou dieťaťa je vybrať iba tie obrázky alebo predmety, ktoré sa začínajú na „k“, napr. kačica, kohút, kôň, koza, kvet, kreslo a pod. a vysloviť zobrazené slovo, príp. vyhľadať určitý predmet. Cvičenie môže pokračovať tak, že jedno dieťa si vyberie obrázok s vopred dohovorenou počiatkovou hláskou a vymyslí pre iné deti hádanku, alebo opíše jednoducho dané zviera či vec. Napríklad: „V ruke mám obrázok a je na ňom zvieratko.

Zvieratko má štyri nohy, na hlave rohy a robí mé...“ (koza) Alebo cvičenie s opačným postupom: Dieťa hovorí: „*Myslím na...*“ a nasleduje opis prírodniny alebo predmetu. Napríklad: Má to štyri nohy, krátky chvost, chytá to myši a robí to mňau... (mačka) Ďalšie dieťa, ktoré uhádlo, povie uhádnuté slovo, zdôrazní jeho prvú hlásku a vyhladá príslušný obrázok s daným slovom.

- ❖ V hre „*čo počujeme na konci?*“ odlišiť spoluhlásku na konci slova, napr. konár – "r", dom – "m", potok – "k".

Obmenou je hra „*uhádni poslednú slabiku*“, v ktorej sa určuje posledná slabika slova, pričom volíme iba slová končiacie sa na samohlásku, napr. lampa – "pa", lavica – "ca", veverička – "ka".

- ❖ V hre „*uhádni, ako pokračuje?*“ alebo „*slovná reťaz*“ odlišiť hlásku na konci aj na začiatku slova, úlohou je tvoriť ďalšie nové slovo podľa hlásky, na ktorú sa predchádzajúce slovo končí, napr. dom – mydlo – okno – orgován – nanuk – kvet – tulipán – nos – strom – mama... a pod...., ak sa reťaz zastaví, prerušíme hru a pomôžeme vsúvať nové slová, alebo ak sa slovo končí na samohlásku, začneme ďalšiu hru iným slovom končiacim na spoluhlásku a pod.

- ❖ V náročnejšej hre „*zopakuj pomaly slovo a rozdeľ ho na hlásky...*“ ide o rozklad slova na jednotlivé hlásky, pričom dieťa rozdeľuje slová až na jednotlivé hlásky v presnom poradí, v akom nasledujú v slove. Úlohou dieťaťa je pomaly zopakovať zadané slovo a rozdeliť ho na jednotlivé hlásky, najmä krátke slová pozostávajúce z troch až štyroch hlások, ktoré začínajú najprv na samohlásku a potom na spoluhlásku. Napr.: Iva, Eva, Ema, Ela, Ivan, Emil, Miro, Fero, osa, ako, aký, tak, buk, puk, mak, hus, pes, dar, dom, vec, hra, mama, voda, rosa, kosa, ryba, ráno, sito, ovos, okno a pod. Ak dieťa zvládne rozklad dvojslabičného slova pozostávajúceho zo štyroch hlások, pokúsime sa o rozklad zložitejšieho – jednoslabičného slova s prevahou spoluhlások v slove, napr. kvet, svet, dvor, krík, prút, hrom, stan, mrak, drak, kráľ a pod.

Obmenou je hra s opačným postupom „*zlož slovo*“, v ktorej ide o sklad slova podľa jednotlivých hlások. Úlohou dieťaťa je vysloviť celé slovo podľa zadaných hlások. Hru možno hrať aj vo dvojici tak, že jedno dieťa si rozmyslí slovo, ktoré hláskuje a ďalšie dieťa podľa toho vysloví celé slovo.

Poznámka: Pri rozklade a sklade slov máme na zreteli spodobovanie hlások, ktoré môže pri sluchovom rozlíšení a následnom hláskovaní dieťaťa spôsobovať problém. Preto dieťaťa zadávame iba slová, v ktorých sa nevyskytuje v slove spodobovanie (napr. voz, sad, hríb, vták, pred a pod.).

Rozmanité hry a cvičenia so slovami, v ktorých ide o analyticko-syntetické činnosti, možno kombinovať aj s manipuláciou so skutočnými predmetmi, maketami alebo obrázkami, tak, že sa spája zrakový, sluchový a hmatový vnem. Hry sa môžu obohatiť o rôzne pohybové prvky, napr. podávanie, kotúľanie alebo

hádzanie loptičky (napr. aj mäkkej loptičky či iného predmetu pri slovách začínajúcich na mäkké spoluhlásky a tvrdej loptičky pri slovách začínajúcich na tvrdé spoluhlásky), ďalej možno zaradiť aj poskakovanie, dupanie alebo rôzne formy tleskania či plieskania. Podobným spôsobom sa môžu tvoriť variácie s obmenami rozlišovania hlások triedených podľa určitého kritéria, napr. slová začínajúce alebo končiace iba na hlásku "r", na sykavky, na mäkké, tvrdé, znelé alebo neznelé spoluhlásky (prirodzene, toto kritérium platí iba pre učiteľa, ktorý určí aj konkrétnu spoluhlásku, a preto deti nezaťažuje týmto názvoslovím). Podobne rôzna môže byť aj motivácia k týmto hrám a cvičeniam až po ich premenu na dramatické hry.

### **Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa sústreďujú na verbálne akustickú diferenciaciu a akustickú pozornosť:**

- ❖ Hry a cvičenia „*uhádni, či sú tieto slová rovnaké, alebo rozdielne?*“, úlohou dieťaťa je zistiť rozdiely vo dvojiciach podobne znejúcich, avšak zmysluplných slov. Postupne zadávame dvojice slov, napríklad: ak – ak, až – už, bez – bez, pes – les, buk – puk, dnes – dnes, nos – nes, nim – nám, hra – hrá, nôž – muž, dom – dym, brada – brada, búda – beda, body – plody, blok – plot, osa – bosá, oblak – oblok, para – para, padá – podá, kosa – rosa, kope – kúpe, teraz – teraz, topiť – potiť, stelie – melie, záhrada – záhrada, záhada – náhoda, mračiť – strašiť, prežiť – prišit', krásny – vzácny, vedľa – podľa, ťuká – šťuka, ryba – ryba, chyba – chýba, udica – hadica, pršať – vrčať, robot – chobot a pod. a dieťa po každej dvojici slov hovorí, či sú, alebo nie sú tieto slová úplne rovnaké. (Platí pravidlo, že nám dieťa nesmie pri vyslovovaní slov odzerať z pier.)

Obmenou je hra s podobným, avšak opačným postupom, v ktorej je úlohou dieťaťa k zadanému slovu doplniť nejaké ďalšie, podobne znejúce slovo s úplne odlišným alebo aj s podobným významom (najmä v slovách, v ktorých sa mení iba predpona – môže sa vymýšľať viacero slov s podobným, ale aj odlišným významom), napr. prenesie (prinesie, donesie, zanesie, odnesie...), prešit' (prišit', zašit'...), predáme (podáme), zamknúť (odomknúť), nemáme (nedáme), vesta (cesta), cesto (mesto), fúka (múka), meter (sveter), hned' (ved'), vedľa (podľa), dvojica (trojica, štvorica...) a pod.

Ak zvládlo dieťa aj toto cvičenie, môže tvoriť samostatne dvojice podobne znejúcich slov. Z významového hľadiska možno s vyšším stupňom náročnosti cvičenie obmieňať tak, že úlohou dieťaťa je nielen určiť v zadávaných dvojiciach slov ich zhodnosť alebo rozdielnosť, ale aj jednoducho opísať ich význam. Pri zadávaní dvojíc zmysluplných slov tak zároveň zistujeme aj správnosť a úroveň porozumenia významu jednotlivých slov podľa toho, ako tieto slová dieťa interpretuje.

Ďalšou obmenou je cvičenie, v ktorom má dieťa podobným spôsobom iba určiť, či je, alebo nie je rozdiel medzi dvomi krátkymi, avšak nezmyselnými slovami, napr.: ban – ben, don – dun, pit – pit, mes – mek, zaf – zaf, min – din, sip – sit, lan – lon, tus – tus, ket – kot, him – hin, čar – šar, fes – mes, lop – lop,

kif – gif a pod. Opäť platí pravidlo, že v týchto hrách nám pri vyslovovaní slov nesmie dieťa odzerať z pier (stačí, ak si držíme papier pred ústami).

Náročnejšou obmenou na rozvíjanie fonematického sluchu a zároveň aj na posilnenie pamäte je hra „*učíme hovoriť nášho Gašparka*“ (alebo nejakú dohodnutú rozprávkovú postavu). Pomaly a po jednom hovoríme dieťaťu dvojice rovnakých alebo rozdielnych, avšak zmysluplných slov, napr.: nes – les, luk – luk, drak – frak, kvet – kvet, mak – vták, med – svet, sokol – vôkol, ryba – chyba, meter – sveter, stielie – melie, múka – ruka, príde – zide, motýľ – motýľ a pod. Úlohou dieťaťa je po jednom po nás dané dvojice slov čo najpresnejšie zopakovať. Podobným spôsobom s rovnakou motiváciou možno hrať cvičenie, v ktorom dieťa opakuje zadávanú nezmyselnú dvojicu slov, napr.: muf – nuf, dis – dis, vap – vap, kef – gef, ler – ler, tal – zal, hep – hep, zur – zur, mar – far, top – bop a pod.

(V platnosti ostáva pravidlo, že dieťaťu neumožníme odzerať z pier.)

- ❖ Cvičenie „*uhádni, či je, alebo nie je v slove slabika pre?*“, úlohou dieťaťa je identifikovať v slove slabiku „pre“. Zadávame pomaly a postupne (po jednom) slová, napríklad: preto, počuje, neprepustí, prehráva, usilovný, nepretečie, poteší, napreduje, krásny, nepremýšľa a pod. Pri opakovaní sa môže táto hra rôzne obmieňať s inými slovami, pričom určené slabiky sa môžu vyskytovať buď na začiatku, uprostred, alebo na konci slova. Dieťa po každom slove určuje, v ktorom sa daná slabika nachádza a v ktorom nie. (Opäť platí pravidlo, že dieťa nám nesmie pri vyslovovaní slov odzerať z pier.)

Hru s vyšším stupňom obtiažnosti navodíme tak, že postup je opačný. Dieťaťu zadáme iba slabiku a jeho úlohou je samostatne vymyslieť čo najviac slov, v ktorých sa vyskytuje daná slabika.

Na motiváciu možno v týchto hrách využiť aj maňušku, maskota triedy alebo rozprávkovú situáciu a pod.

- ❖ Hra „*urob krok, keď počuješ svoje meno*“, úlohou dieťaťa je medzi rôznymi slovami zaregistrovať svoje meno a na tento sluchový vnem reagovať určitým pohybom. Pri tejto hre si stanovíme štart (napr. pri jednej zo stien triedy) a cieľ (pri protíľahlej stene a pod.). Dieťa sa postaví na štart. Vysvetlíme mu pravidlá hry: „Keď počuješ svoje meno, urobíš krok dopredu.“ a vyskúšame si pochopenie tohto pravidla tak, že dieťa na vyslovené vlastné meno (Betka) urobí krok. Potom monotónne a pomaly vyslovujeme rôzne slová a medzi ne vsúvame meno dieťaťa, napríklad: dom, kvet, Betka, auto, jablko, strom, Betka, bábika, lopta, sveter, stolička, Betka, koláč, ryba atď. Vždy, keď dieťa počuje svoje meno, robí jeden krok dopredu, smerom k cieľu. Ak svoje meno prepočuje a nezaregistruje ho, musí urobiť jeden krok dozadu. Hra pokračuje až dovtedy, kým sa dieťa presunie až k cieľu. V hre môžeme použiť aj iné, dieťaťu dobre známe slová, napr. slová označujúce hračky, zvieratá a pod. Spočiatku môže byť vzdialenosť medzi štartom a cieľom kratšia a postupne sa môže predlžovať.

Podobným spôsobom a s rovnakými pravidlami možno hrať hru „*urob krok, keď počuješ dohovorené slovo...*“, napr. „*strom*“. Ak sa dieťaťu darí v týchto hrách, možno ich navzájom kombinovať a zaradiť vyslovovanie stále iného dohovoreného slova i mena v sérii rôznych slov súčasne. Napríklad, na nejaké dohovorené slovo urobí dieťa krok dopredu a na svoje meno zasa ostane stáť, až kým sa nedostane od štartu k cieľu. Hra by však nemala mať charakter súťaže medzi deťmi navzájom. Ideálne je, ak sa v záujme zachovania individuálneho prístupu k dieťaťu, spočiatku hrá iba jedno dieťa s odloženou školskou dochádzkou alebo dieťa, u ktorého sa javia problémy v rozvinutosti fonemického sluchu.

Obmenou môže byť hra s vyslovovaním viet „*Moja teta má psa. V byte má veľa kníh. Býva pri lese. Do lesa chodí na prechádzku so psom...*“ (*pes*) alebo: „*Ferko rád žuje žuvačku. Žuvačky si kupuje buď sám, alebo mu ich kupuje babka, niekedy niekto iný. Má staršiu sestru. Ona už chodí do piatej triedy. Niekedy sa s ňou podelí o svoje žuvačky...*“ a pod., v ktorých sa vyskytuje dohovorené slovo (žuvačka). Hrať sa môže s rovnakými pravidlami a dieťa môže reagovať na počuté dohovorené slovo prostredníctvom iných dohovorených pohybových úkonov. Tieto hry možno po individuálnom zvládnutí uskutočňovať aj skupinovou formou.

Ďalšou obmenou je aktivita „*nájdí slovo... v príbehu alebo v rozprávke...*“, úlohou dieťaťa je zachytiť sluchom určité slovo a jeho obmeny v texte (napr. „*mačka*“) a prostredníctvom klopania dať najavo jeho opakujúce sa objavovanie v rôznych tvaroch. Aktivitu začíname tým, že dieťaťu vysvetlíme: „*Prečítam (príp. „porozprávam“) ti teraz príbeh (alebo rozprávku) o mačke... (alebo inom zvierati, či personifikovanej veci a pod.). Po každý raz, keď počuješ slovo „mačka“, alebo podobné slovo napr. mačkine, mačiatko, mača, mačacie a pod., klopneš do stola. Teraz si to skúsime: „mačka“. Správne, takto budeš klopať iba vtedy, keď počuješ to slovo.*“ Nasleduje pomalé čítanie alebo rozprávanie krátkeho príbehu či rozprávky, pričom si dávame pozor, aby sme dané slovo zbytočne nezdôrazňovali. Pozorne sledujeme, či dieťa pri každom slove „*mačka*“ a jeho rôznych tvaroch klopne. Cvičenie môžeme opakovať s tým istým textom niekoľkokrát a potom zaradiť iný text s vyhľadávaním nejakého iného slova. Uvedené cvičenie zároveň plní významnú diagnostickú funkciu.

### **Cieľ výchovy a vzdelávania**

#### **– rozvíjať predstavivosť, pamäť a pozornosť**

- ❖ Hádankové hry na motorickú pamäť typu „*ukáž, čo som urobil*“, úlohou dieťaťa je presne si zapamätať nejaký pohyb, vykonať ho a k nemu pripojiť ďalší, napríklad prvé dieťa predpaží oboma rukami a druhé to po ňom zopakuje a pridá ďalší pohybový úkon, napr. drep, ďalšie dieťa mlčky zopakuje predošlé pohyby v presnom slede a opäť pripojí nový pohyb, napr. predkloní sa, ďalšie dieťa si aj kláka a pod.

Obmenou je vymyslieť a predviesť mlčky niekoľko rovnakých pohybov, napr. 5 drepov a 4 výskoky a úlohou ďalšieho dieťaťa je zopakovať nielen sled cvikov, ale aj presný počet týchto pohybov. Tieto pohybové úkony môžeme rôzne obmieňať, začínať od jednoduchých a postupovať k zložitejším.

- ❖ Hry na motorickú a verbálnu pamäť „ukáž, čo ti poviem“, úlohou dieťaťa je zapamätať si nejaké praktické alebo pohybové úkony na základe slovného zadania a vykonať ich v presnom slede, napríklad: „chod' ku stolu a potom chod' k oknu“, postupne zvyšujeme počet zadávaných úkonov: „chod' k poličke s knihami, zober odtiaľ knihu a polož ju na stôl“, alebo: "postav sa na koberec, otoč sa k dverám a trikrát zatlieskaj" a pod.

Obmenou je hra vo dvojici tak, že dieťa samostatne vymýšľa úlohy podobného typu pre ďalšie dieťa a potom si úlohy vymenia.

Ďalšou obmenou je vymýšľať prostredníctvom pantomímy najrozmanitejšie pohybové hádanky „uhádni, čo som predviedol?“, úlohou dieťaťa je uhádnuť, čo sa vyjadriло pohybom, napríklad charakteristickým pohybom vyjadriť rôzne zvieratá – bociana, medveďa, slona, opicu ..., činnosti – zatĺkam klince, varím, kreslím... a pod.

- ❖ Aktivity a hry na vizuálnu pamäť „vyhľadaj rovnakú kocku...“ (alebo nejakú inú hračku či predmet a pod.). Úlohou dieťaťa je prezrieť a zapamätať si nejakú hračku alebo predmet a nájsť takú istú vec v určitom množstve podobných vecí. Napríklad, pripravíme jeden druh stavebnicových kociek, ktorý pozostáva zo stavebnicových dielov rôznych tvarov a vyberieme z nich jednu kocku. Najprv sa však presvedčíme, že v súbore kociek ostala iba jedna rovnaká kocka, presne takého tvaru a farby ako tá, ktorú sme vybrali. Potom ukážeme dieťaťu vybranú kocku a povieme mu, aby si ju pozorne prezrelo a zapamätalo. Kocku ukryjeme, napr. za chrbát a dieťa vyhľadá medzi ďalšími stavebnicovými dielmi rovnakú kocku vzhľadom na tvar a farbu. Dieťa si porovná vyhľadanú kocku s tou, ktorú sme schovali a potvrdí správnosť či nesprávnosť vykonania úlohy.

Podobným spôsobom možno túto hru hrať s rôznymi hračkami alebo predmetmi jedného druhu a zadávať dieťaťu postupne náročnejšie úlohy vzhľadom na veľmi malú odlišnosť vecí. Napríklad, zapamätať si a vyhľadať šatku (aj batikovanú a pod.) alebo obrus či inú textíliu medzi ostatnými s podobnými vzormi, príp. vystrihnuté snehové vločky s podobným, avšak jednoduchým vzorom a pod.

Obmenou je cvičenie „urob rovnaký obrázok (alebo rovnakú vec...)“. Úlohou dieťaťa je zapamätať si a rovnako poskladať jednoduchú zostavu alebo plošný či priestorový útvar, stavbu a pod., napr. zo špajdlí, špáradiel, kociek, z dielov rôznych stavebníc, ale aj prírodnín a pod. Dieťa si prezrie nami zhotovenú jednoduchú zostavu (v podobe nejakej veci, figúrky, veže, domu alebo inej stavby a pod.), ktorú zakryjeme a skladá ju rovnako podľa zapamätaného. Potom

odkryjeme našu zostavu a dieťa si ju porovná so svojou a zistí, či ju pri skladaní napodobnilo správne. Ďalšie dieťa (najmä dieťa s odloženou povinnou školskou dochádzkou – OŠD) môže na základe porovnania oboch zostáv skontrolovať správnosť vykonania úlohy. Postupne možno predkladať na zapamätanie náročnejšie stavby alebo zostavy z piatich až ôsmich dielov.

Ďalšou obmenou na podobnom princípe je cvičenie „*Zapamätaj si obrázky*“. Úlohou dieťaťa je zapamätať si a nájsť určitý obrázok. Napríklad, z hry pexeso (ktoré predtým dieťa nevidelo) si zoberieme desať dvojíc obrázkov a rozdelíme ich na rovnaké kôpky. V každej kôpke je vždy jeden obrázok z dvojice. Vyberieme z jednej kôpky obrázok, ktorý ukážeme dieťaťu a tento obrázok potom odložíme nabok, aby ho nebolo vidieť. Pred dieťa porozkladáme všetky obrázky druhej kôpky a dieťa vyhladá obrázok, ktorý sme mu predtým ukázali. Ak sa to podarilo, zadávame dieťaťu na vyhľadanie z desiatich dvojíc obrázkov dva až tri obrázky súčasne. Postupne predkladáme stále náročnejšie úlohy tak, že dieťa si dokáže zapamätať až šesť obrázkov, ktoré vyberá z dvadsiatich štyroch kartičiek pexesa. Hru môžeme iba niekoľkokrát opakovať s tým istým pexesom, ktoré potom meníme na nové, pre dieťa neznáme pexeso.

- ❖ Aktivity a hry na vizuálnu a verbálnu pamäť, v ktorých sa prepája zrakové a sluchové vnímanie „*zapamätaj si, čo je na kartičke...*“ (napr. zo známej obrázkovej série Čo kam patrí a pod.), úlohou dieťaťa je zapamätať si rôznorodé obrázky predkladané vedľa seba v určitej postupnosti. Pomaly, po jednom zľava doprava, predkladáme kartičky, na ktorých sú zobrazené rôzne veci alebo prírodniny, napr. kľúč, taška, jablko, pero, veverička... a dieťa sa ich pokúša zapamätať. Kartičky odložíme a po krátkej chvíli ich má dieťa mlčky, podľa toho, ako si ich zapamätalo, najprv usporiadať v rovnakej postupnosti. Potom ich opäť odložíme a dieťa má bez toho, aby ich videlo, obrázky správne vymenovať za sebou, ako boli predkladané.

Podobným spôsobom možno predkladať do radu vedľa seba, napr. vystrihnuté geometrické tvary rovnakej veľkosti a rôznych farieb a ako posledné nakreslené nepravidelné tvary. Úlohou dieťaťa je opäť si ich čo najpresnejšie zapamätať v určitej postupnosti vzhľadom na tvar i farbu a najprv ich bez rozprávania rovnako poukladať a potom ich bez zrakového vnímania aj vymenovať (okrem nepravidelných tvarov, ktoré sa nedajú pomenovať). Presnosť zapamätania spočíva v tom, že dieťa pri ich vymenovaní správne pomenuje nielen tvar, ale aj farbu. Toto cvičenie sa môže rôzne obmieňať, pričom tieto tvary môžu mať postupne rôznu farbu, veľkosť a počet, ak sa dieťaťu darí, tak aj rôzne usporiadanie.

Obmenou je cvičenie „*zapamätaj si slová a poukladaj vedľa seba obrázky alebo tvary...*“ s opačným postupom ako v predošlých hrách. Úlohou dieťaťa je zapamätať si slová, ktoré pomenúvajú nejaké veci (zobrazené veci alebo vystrihnuté geometrické tvary, príp. aj určitej farby). Tieto veci alebo tvary potom vyhladá na obrázkoch a poukladá ich vedľa seba v rovnakom poradí ako



boli vyslovované jednotlivé slová. Pri tvaroch môžeme najprv v slovných inštrukciách zadávať iba pomenovanie tvarov (trojuholník, štvorec, kruh) a postupne pomenovať aj farbu, napr. červený trojuholník, modrý štvorec, zelený kruh a pod. Dôležité je pri slovnom zadávaní vecí i tvarov niekoľkokrát ich po sebe dieťaťu pomaly zopakovať.

- ❖ Hádankové hry na predstavivosť a vizuálnu pamäť „*háďaj, čo ubudlo?*“, alebo „*háďaj, čo sa zmenilo?*“. Úlohou je zapamätať si predmety, príp. aj ich usporiadanie, napríklad na stole je položených 4 – 6 hračiek alebo predmetov. Dieťa si ich prezrie a každú hračku alebo predmet aj pomenuje. Potom odíde za dvere a zatiaľ sa jedna hračka odstráni alebo premiestni. Dieťa po návrate určí, ktorá hračka alebo predmet chýba, príp. ju potom aj vyhľadá na inom viditeľnom mieste v priestore triedy, na ktoré sme podľa spoločnej dohody v jeho neprítomnosti hračku umiestnili. Príp. hru môžeme obohatiť tak, že pri hľadaní v priestore ostatné deti vydávajú nejaký dohovorený zvuk – slabnúci alebo silnejúci – v závislosti od vzdialenosti dieťaťa k umiestnenej hračke.

Obmenou je zapamätať si aj presné usporiadanie hračiek alebo predmetov zoradených vedľa seba. Úlohou dieťaťa je potom uhádnuť, čo sa zmenilo a čo najpresnejšie opísať na reálnych predmetoch túto zmenu v usporiadaní, napr. „*lopta bola predtým medzi bábikou a medvedíkom a teraz je medzi autom a bábikou...*“; podobne sa možno hrať s obrázkami, s ich usporiadaním, alebo s chýbajúcim obrázkom.

Ďalšou obmenou je, že zostavíme z rôznofarebných drevených kociek (stavebnice) rad. Úlohou dieťaťa je postaviť úplne zhodné zoskupenie kociek podľa farby aj tvaru. Ďalšou obmenou je hra „*ako pokračuje?*“ – striedame pravidelné zoskupenie tvarov kociek v rade vedľa seba. Úlohou dieťaťa je dešifrovať túto pravidelnosť a presne, avšak mlčky, pokračovať v rovnakom pravidelnom zoskupovaní tvarov (priestorových útvarov – kociek, hranolov, kvádrov, kužeľov, valcov a pod.) najprv jednofarebných a neskôr aj rôznofarebných. Podobné hry možno hrať aj s plošnými geometrickými tvarmi, alebo zakresľovaním v zhotovených jednoduchých pracovných listoch s podobnými úlohami (najprv treba umožniť dieťaťu pracovať s reálnymi predmetmi alebo hračkami, až potom s pracovnými listami), neskôr aj podľa jednoduchých slovných inštrukcií typu, napr.: „*Dobre si prezri nakreslené tvary v rade vedľa seba. Nakresli rovnaký rad. Ktorý tvar nakreslíš ako prvý?...*“ Alebo: „*Prezri si usporiadanie tvarov v rade. Pod tento rad nakresli rovnaké tvary v takom istom usporiadaní.*“ a pod.

- ❖ Aktivity a hry na sluchovú a verbálnu pamäť „*hra na tichú poštu.*“ Napríklad 5 – 8 hráčov stojí v zástupe za sebou, alebo v rade vedľa seba. Posledný z nich pošepne so zreteľnou artikuláciou nejaké slovo susednému dieťaťu a postupne ďalšiemu, až konečne prvé dieťa v zástupe, alebo v rade povie slovo nahlas. Postupne si deti odovzdávajú aj krátke a príp. aj vtipné vety, napr. „*myš zjedla mačku*“ a pod.

- ❖ Hry a cvičenia na postreh, vizuálnu pamäť a priestorovú orientáciu „*uhádni, čo je inakšie?*“. Úlohou dieťaťa je všimnúť si a uhádnuť, ktorý z predmetov alebo hračiek je umiestnený v inom postavení ako druhé predmety. Napríklad: vedľa seba je usporiadaných 6 bábik sediacich dopredu, pričom jedna z nich je otočená nabok. Dieťa čo najpresnejšie opíše, čo je inak v zoskupení a určí, ktorá z bábik a v akom poradí je otočená inakšie. Napr.: „*Šesť bábik sedí vedľa seba. Sú otočené dopredu. Piata bábika je otočená nabok.*“ Alebo: na papier nakreslíme parkovisko so šiestimi autami v dvoch radoch. V oboch radoch sú autá otočené väčšinou dopredu, pričom v každom rade je jedno auto otočené naopak – dozadu. Dieťa určí, ktoré autá sú zobrazené rovnako a ktoré naopak a presne opíše aj ich poradie. Napr.: „*Štvrté auto v hornom rade je obrátené na inú stranu, naopak.*“

Obmenou je, že nakreslíme aspoň 6 jednoposchodových domov, pričom jeden z domov má určený počet okien a dverí. Sú to štyri okná (2 okná v prízemí a 2 okná na poschodí) a jedny dvere uprostred. Ďalšie domy sú zobrazené tak, že chýba niektoré z okien, alebo dvere, úlohou dieťaťa je dokresliť obrázok, aby zodpovedal prvému, správne nakreslenému. Podobným spôsobom možno zhotoviť rôzne jednoduché pracovné listy s dokresľovaním.

Ďalšou obmenou je hra „*kde ktorý vrchnák patrí?*“, napríklad na stole je položených niekoľko nádobiek (téglikov) rôznych veľkostí (6 – 9) a vedľa sú položené rôzne vrchnáky. Úlohou dieťaťa je vybrať na základe zrakového odhadu iba tie vrchnáky, ktoré patria k nádobkám a až potom si prakticky overiť správnosť rozhodnutia, pričom jeden až dva vrchnáky sú navyše. Dieťa má zároveň s priradovaním vrchnákov k nádobkám vylučovacou metódou určiť, ktoré z nich sú navyše.

- ❖ Hry na posilnenie pozornosti a verbálnej pamäte „*opakuj slová*“, úlohou dieťaťa je zapamätať si zmysluplné slová (hlava, okno, bicykel, most, potok, voda...) a zopakovať ich v čo najpresnejšom poradí. Napríklad dieťaťu hovoríme pomaly a niekoľkokrát po sebe určitý počet slov, spočiatku tri, postupne päť až osem slov. Dieťa slová opakuje, pričom sa usiluje zachovávať aj ich poradie. Podobným spôsobom možno uskutočniť cvičenie so zadávaním nezmyselných slov (ben, rako, demar, proma, zan, tuka...), ktoré si má dieťa zapamätať a zopakovať ich v čo najpresnejšom poradí.

Obmenou na posilnenie pozornosti a pamäte je aj cvičenie „*šla Anička do mestečka...*“. Úlohou dieťaťa je pozorne počúvať a zapamätať si vymenované veci a k nim pripojiť ďalšiu vec. Napríklad, prvý hráč povie: „*Šla Anička do mestečka a kúpila tam čapicu a rukavice.*“ Ďalší hráč to presne zopakuje a pripojí ďalšiu vec: „*...čapicu, rukavice a „šál“.*“ Postupne si deti zapamätávajú až 10 vecí a hra sa opakuje v inej obmene, napr.: „*Balím si batoh a dám si doň jablko a chlieb s maslom...*“. Zároveň sa v hre uplatňuje aj zovšeobecňovanie a hra môže preto meniť aj názov, napr.: „*Bol som v lese a videl som tam...*“ Alebo: „*Bol som v ZOO a videl som tam...*“, „*Išiel otec do autobazáru a kúpil tam...*“.

pričom skupina hrajúcich sa detí navzájom kontroluje aj správnosť zapamätaných vecí a ich poradie.

Príp. hra sa môže obohatiť tak, že dieťa, ktoré sa pomýlilo, odovzdá nejakú zástavu a potom mu ostatné deti na jej vrátenie dajú vykonať nejakú zábavnú činnosť (podobne ako pri známej hre „čo má perie všetko letí“).

- ❖ Hry na predstavivosť a vizuálnu pamäť „*háďaj, ktorú izbu v našom byte mám na mysli*“, alebo „*ktorú miestnosť v materskej škole mám na mysli*“. Úlohou dieťaťa je na základe predstáv čo najpresnejšie opísať vnútorné zariadenie izby alebo miestnosti (príp. najprv aj s krátkym zatvorením očí si predstaviť daný priestor). Napr.: „Pri stolíku je sedacia súprava a oproti je skrinka s televízorom. Vedľa nej sú sklenené skrinky s poličkami, na ktorých sú všelijaké poháre. V horných policiach bez skla sú knihy. Na stene nad gaučom visí obraz...“ Úlohou ďalšieho dieťaťa je uhádnuť, ktorá izba v byte takto vyzerá (obývačka).

Obmenou je nakresliť podľa predstáv a vizuálnej pamäte zariadenie jednej z izieb bytu, napr. najobľúbenejšej miestnosti a pod., príp. prostredníctvom fantázie výtvarne vyjadriť „*ako by som chcel, aby vyzerala moja izba*.“ Alebo vymyslieť na základe výtvarného zobrazenia „ako by malo vyzerat' detské ihrisko, aby sa mi čo najviac páčilo“.

Ďalšou obmenou je vymyslieť a nakresliť jednoduchý plán detského ihriska, blízkeho parku, centra mesta a pod. a neskôr tieto kresby komentovať. Kreslenie príkladu nejakého jednoduchého plánu však deťom najprv názorne predvedieme, napr. na tabuli.

- ❖ Aktivity a hry na rozvíjanie verbálnej pamäte „*rozprávaj podľa obrázkov*“, v ktorom sa spája zrakové a sluchové vnímanie, alebo: „*rozprávaj príbeh, ako si ho počul...*“, v ktorom je zapojené iba sluchové vnímanie. Úlohou dieťaťa je na základe zapamätania postupnosti deja reprodukovať najprv podľa otázok dospelého a neskôr aj samostatne jednoduchý dej – zobrazený aj rozprávaný – tzv. obrázkový seriál alebo rozprávaný príbeh. Napr. dieťaťu ukážeme obrázkový seriál a najprv vzhľadom na dejovú postupnosť jednotlivých obrázkov poskytneme vzor rozprávania krátkeho príbehu.

Alebo: rozprávame krátky jednoduchý príbeh (bez obrázkov). Dieťa sa potom pokúša čo najsamostatnejšie zreprodukovať podľa obrázkov tento dej obrázkového seriálu alebo zreprodukovať rozprávaný príbeh.

Obmenou je aktivita s opačným postupom, úlohou dieťaťa je na základe zapamätania postupnosti deja zostaviť čo najsamostatnejšie z rozstrihaných obrázkov tento obrázkový seriál.

## Cieľ výchovy a vzdelávania

- **rozvíjať reč a myslenie – rozvíjanie reči ako kognitívnej aktivity, t.j. ako prostriedku myslenia, rozvíjanie myšlienkových operácií a kognitívnej tvorivosti**

**Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa sústreďujú na rozvíjanie celého súboru kognitívnych schopností, medzi ktoré patrí aj reč, myslenie a rôzne myšlienkové operácie ako aj poznávací tvorivosť:**

- ❖ Hry na zrkovú analýzu a syntézu „*zlož vtáčika, zvieratko, dopravný prostriedok, obrázok...*“ Na tabuľu alebo na papier nakreslíme vtáčika (alebo iný obrázok), ktorý pozostáva z geometrických tvarov. Úlohou dieťaťa je poskladať podľa tejto predlohy z geometrických tvarov na podložku rovnakého vtáčika; Obmenou je skladať podľa predlohy aj podľa fantázie rôzne obrazce, napr. z, paličiek, špardieli, špajdlí, slamiiek a pod. Podobným spôsobom možno poskladať bez predlohy rôzne rozstrihané obrázky, napr. zvieratka, alebo skladať známe obrázkové kocky, či rôzne druhy pazzle, ďalej s uplatnením fantázie vymýšľať a skladať rôzne obrazce.

Ďalšou obmenou je aktivita „*smiešne obrázky (postavy)*“. Nakreslíme na papier rôzne postavy alebo figúry zvierat rovnakej veľkosti a rozstriháme ich na tri časti tak, aby sa dali skladať rôzne hlavy, telá a nohy aj vytváraním nových kombinácií ako nejakých smiešnych postáv. Napríklad dieťa dá postavu princa medvediu hlavu. Tieto postavy a zvieratá môžu byť zobrazované aj ako známe rozprávkové postavy a potom je úlohou dieťaťa o týchto smiešnych postavách vymýšľať nejaké situácie, v ktorých sa ocitli alebo krátké príbehy, či veselé názvy nových rozprávok.

- ❖ Hry a cvičenia na rozvíjanie rozlišovacích schopností „*čo na mne vyzerá inak?*“ Úlohou dieťaťa je zistiť a uhádnuť, čo sa zmenilo na vzhľade inej osoby. Napríklad hru začína učiteľka tak, že dieťa si dobre prezrie celý jej výzor, potom na chvíľu zatvorí oči a medzitým si učiteľka buď v triede za nejakým závesom alebo za dverami na svojom vzhľade postupne niečo mení (vyzuje si jednu topánku, otočí pulóver naopak, dá si dolu okuliare, hodinky na druhú ruku a pod.). Dieťa háda, čo sa práve na jej vzhľade zmenilo, ďalej sa hru hrá skupina detí, jedno z detí si na sebe niečo za dverami zmení a ďalšie dieťa presne určí, čo sa zmenilo.
- ❖ Hry a cvičenia na porovnávanie a rozlišovanie veľkosti „*priradiť rovnako veľké*“. Úlohou dieťaťa je na základe porovnania priradiť šesť rovnakých paličiek, napríklad špajdlí, k šiestim rôzne dlhým paličkám, tak, že vznikne šesť rovnakých dvojíc. Alebo: „*zoradiť od najmenšieho po najväčšie*“, úlohou je usporiadať napríklad tri až desať rôzne veľkých a rôznofarebných prúžkov papiera, paličiek... podľa veľkosti rôznym spôsobom, napr. nielen podľa veľkosti, ale aj podľa farby, alebo podobným spôsobom zoradiť predmety rôznej veľkosti, farby či tvaru od najmenšieho po najväčšie. Podobne možno zoradiť podľa veľkosti napr. deti v triede, ďalej zvieratká na dvore alebo v nejakej

konkrétnej rozprávke, príp. na základe zážitkov zo ZOO porozmýšľať, ktoré zviera tam bolo najmenšie a ktoré najväčšie a pod.

Obmenou je znázorniť zoradenie predmetov podľa veľkosti prostredníctvom symbolov, napr. geometrickými tvarmi príslušnej veľkosti – autá trojuholníkmi, bábiky kruhmi a pod., pričom predmety aj geometrické tvary môžu byť okrem rovnakej veľkosti aj zhodnej farby.

Ďalšou obmenou je riešenie podobných úloh na jednoduchých pracovných listoch, na ktoré sme nakreslili niekoľko domov, stromov, kvetov... rôznej veľkosti, úlohou dieťaťa je vyjadriť (nakresliť) rozdielnosť veľkosti vecí prostredníctvom symbolov, t.j. určených geometrických tvarov.

Inou obmenou je cvičenie „čo je väčšie/menšie než...“: pripravíme pre dieťa 5 - 6 rôzne veľkých štvorcov, každý inej farby, pričom dieťaťu zadávame inštrukcie: a) *Nájdi žltý štvorec a odlož si ho nabok.* b) *Nájdi štvorec, ktorý je väčší než žltý.* c) *Nájdi štvorec, ktorý je menší než žltý.* d) *Nájdi najmenší štvorec.* e) *Ukáž, ktorý štvorec je najväčší.* f) *Nájdi štvorec, ktorý je väčší než žltý a menší než zelený.* Po tomto cvičení dieťa na základe porovnávania veľkosti hovorí: „*Modrý štvorec je väčší než zelený. Biely štvorec je menší než červený...*“ atď.

Ďalej je to cvičenie „je, alebo nie je to rovnaké?“ Úlohou dieťaťa je určiť veľkosť aj pri zmene postavenia porovnávaných predmetov v priestore: Pred dieťa položíme pod seba dve rovnako dlhé tyčinky, napr. špajdle, ceruzky, paličky a pod. Na otázku, či sú obe tyčinky rovnaké, dieťa spravidla odpovie kladne. Potom posunieme spodnú tyčinku asi 2 cm doprava alebo doľava. Dieťa má najprv tendenciu pri tejto zmene ich vzájomného postavenia tvrdiť, že spodná tyčinka je dlhšia, pretože prečnieva. Až po viacerých opakovaníach pokusu dieťa pochopí, že tyčinky sú rovnako dlhé aj pri rozdielnom usporiadaní. Podobným spôsobom skúšame určovanie tyčiniek v rôznych polohách (v horizontálnom, vertikálnom a diagonálnom zoskupení). Dieťa napokon dospeje k poznatku, že zmena umiestnenia tyčiniek v priestore nemá vplyv na zmenu ich dĺžky.

Podobne môžu deti na jednoduchých pracovných listoch (ktoré si môže zhotoviť každý učiteľ samostatne) zisťovať, ktoré predmety na obrázkoch sú rovnako veľké, aj keď sú zobrazené v rôznych polohách, napr. listy zo stromu a pod.

Potom to môžu byť cvičenia na experimentovanie s veľkosťou objemu, napr. na stôl postavíme niekoľko rôzne veľkých sklenených nádob rozličného tvaru (pohár, závarací pohár, váza, fľaša od malinovky...), potom do odmerky nalejeme vodu a prelejeme do prvej nádoby a rovnaké množstvo nalejeme do každej ďalšej nádoby. Dieťa zisťuje, kde stojí voda vyššie, kde nižšie. Pri tomto cvičení možno očakávať, že dieťa bude prekvapené, že rovnaké množstvo vody

stojí v rôznych nádobách rôzne vysoko. Dieťa zistí, že nádoby sú rôzne vysoké, rôzne široké a zmestí sa do nich rôzne množstvo vody, čo môže aj slovné komentovať. Experimentovanie môže pokračovať tak, že dieťa prelieva vodu z menšej nádoby do väčšej, napr. dva poháre vody naplnia jednu fľašu a pod., alebo opačne: vodou zo zaváracieho pohára možno naplniť dve fľaše od malinovky a pod. Podobným spôsobom možno experimentovať s ryžou, ktorá sa postupne naplňa do rôzne veľkých pohárikov, so strukovinami v papierových vrecúškach, korálkami v škatuľkách, alebo na pieskovisku s určitým množstvom piesku presypávaným do rôzne veľkých nádob a pod.

- ❖ Hry a cvičenia na presnejšie stanovenie vzájomnej veľkosti na základe porovnávania alebo experimentovania „*polovica – dvakrát viac*“. Napríklad: na stôl položíme pred dieťa 8 cm paličku vo vodorovnej polohe. Úlohou dieťaťa je vyhľadať dve rovnako dlhé paličky polovičnej dĺžky (4 cm) a rovnako ich položiť vedľa seba pod túto dlhú paličku.

Alebo: naopak, dieťa vyhľadá najprv dve krátke paličky a k nim priloží jednu zhodne dlhú paličku. Dlhá a krátke paličky majú dve rôzne farby. Výsledok riešenia úlohy komentuje takto: „*Zelená palička je dvakrát tak dlhá ako červená palička. Červená palička je oproti zelenej polovičná (alebo: Červená palička je o polovicu menšia než zelená)*” a pod.

Ďalšou obmenou je aktivita „*nakresli rovnaké štvorce alebo trojuholníky*“. Pred dieťa na výkres poukladáme alebo nakreslíme štvorce v jednej rovine od najväčšieho po najmenší. Pod tieto štvorce alebo trojuholníky opäť v jednej rovine nakreslíme iba zhodné dolné strany. Úlohou dieťaťa je dokresliť čo najpresnejšie rovnako veľké štvorce alebo trojuholníky k týmto naznačeným dolným stranám.

Na precvičenie usporiadania tvarov podľa veľkosti možno zaradiť aj jednoduchú hru „*zorad' podľa veľkosti ...*” Úlohou dieťaťa je pravidelne usporiadať zľava doprava od najväčšieho po najmenšie kruhy, štvorce, trojuholníky, obdĺžniky, príp. tyčinky, pričom spodná časť týchto predmetov bude v jednej priamke a pod.

- ❖ Hry a cvičenia na určovanie premeny geometrických tvarov a ich veľkosti na základe skladania „*čo nám vznikne zo štvorca...?*” (spravidla z papiera či iného ľahko tvarujúceho materiálu). Napríklad, pripravíme papierový štvorec so stranou 10 cm. Úlohou dieťaťa je preložiť štvorec na polovice a rozstrihnúť ich tak, že vzniknú dva obdĺžniky. Potom každý obdĺžnik preloží opäť na polovicu tak, že vzniknú 4 štvorce a zároveň hovorí: „*Veľký štvorec som zložil na dve polovice a vznikli mi 2 obdĺžniky. Veľký obdĺžnik som zložil na dve polovice a vznikli mi z neho dva malé štvorce. Z dvoch obdĺžnikov mi vznikli spolu 4 malé štvorce.*” a pod. Podobným spôsobom môže dieťa z jedného veľkého štvorca po uhlopriečke poskladať a vystrihnúť dva menšie trojuholníky a z dvoch veľkých trojuholníkov zasa 4 malé trojuholníky.

Obmenou je cvičenie, pri ktorom dieťa skladá a strihá papier v tvare štvorca na ďalšie obdĺžniky, štvorce alebo trojuholníky podľa vopred zadaného nákresu. Po aktivitách tohto typu možno na spestrenie zaradiť aktivitu „malý a veľký dom (alebo zvieratko, vec, postavu...)“, v ktorej je úlohou dieťaťa čo najsamostatnejšie skladať, vymýšľať a tvoriť rôzne obrazce, ucelené obrázky alebo veci z týchto rôzne poskladaných geometrických tvarov, dotvárať ich rôznymi pracovnými či výtvarnými technikami a príp. aj slovne komentovať, čo predstavujú.

- ❖ Hry a cvičenia na rozvíjanie priestorovej orientácie „povedz, kde sa nachádza?“ Úlohou dieťaťa je určiť umiestnenie predmetu v priestore vzhľadom na iný objekt. Napríklad zoberieme nejaký predmet a kladieme ho na rôzne miesta stolu alebo pri stole, pričom dieťa hovorí: „Papier... je na stole, je pod stolom, je v stole, je za stolom, je vedľa, je pri stole...“ Podobným spôsobom, ale naopak môže dieťa umiestňovať na základe slovných inštrukcií buď seba alebo nejaké figúrky v priestore vzhľadom na iný objekt. Napríklad, zadávame dieťaťu inštrukcie typu: „Postav sa vedľa stola, pred tabuľu, za stoličku, do stredu triedy a pod.“ Alebo: urobíme z kociek dvor (príp. ho ohraničíme nejakou šnúrou a pod.) a zadávame dieťaťu inštrukcie typu: „mačku postav vedľa psíka, okolo sliepky usporiadaj do kruhu malé kuriatka, teraz daj psíka do budy, kohúta postav do kúta dvora“ a pod. Takto zamerané hry môžu byť rôzne motivované.

Obmenou na precvičenie priestorovej orientácie je nasledovná aktivita: Nakreslíme a vystrihneme väčší počet rôznych geometrických tvarov. Úlohou dieťaťa je najprv na základe slovných inštrukcií vybrať iba trojuholníky a vyfarbiť ich určenou farbou a podobne aj ostatné geometrické tvary. Potom umiestnime geometrické tvary rôznym spôsobom na magnetickej tabuli a následne dieťa zoskupuje rovnakým spôsobom svoje geometrické tvary na stole. Skontrolujeme správnosť zoskupenia a príp. pomocou vhodných otázok dovieme dieťa k správne vyriešeniu úlohy. V ďalšej časti tejto aktivity sa pýtame: „Vedľa čoho je trojuholník?“ (Vedľa kruhu a štvorca.), „Čo je medzi štvorcom a kruhom?“ (Červený trojuholník.) „Čo je pod obdĺžnikom?“ (Kruh) „Čo je nad obdĺžnikom?“ „Vymenuj všetky tvary, ktoré sú vľavo od štvorca a ktoré sú vpravo od štvorca.“ a pod.

- ❖ Na precvičenie čísel s jednoduchým vyratúvaním je hra „zakázané číslo“ alebo „doplň vynechané číslo“. Úlohou dieťaťa je najprv počítať (vymenúvať) čísla od jedna do desať a potom naopak. Súčasne s počítaním môže dieťa tleskať alebo klopať dlaňou do stola. Ak zvládlo dieťa jednoduché rátanie, má za úlohu pri počítaní vynechať vopred dohovorенú číslovku a namiesto nej tlesknúť alebo urobiť nejaký iný pohyb. Alebo: jedno dieťa z dvojice samostatne ráta, pričom vynechá jednu ľubovoľnú číslovku (postupne aj niekoľko), namiesto nej zatleska a ďalšie dieťa doplní vynechané číslo. Potom si úlohy vymenia. Hru možno hrať aj v skupine tak, že deti, ktoré sa pomýlia pri hádaní vynechaného čísla, postupne vypadávajú z hry a pritom dávajú nejakú zástavu. Zástavu

dostanú naspäť, ak zaspievajú pieseň, zarecitujú báseň, či prednesú úryvok z rozprávky, vymyslia príbeh, povedia hádanku alebo niečo zatancujú a pod.

- ❖ Hry a cvičenia na chápanie množstva na základe porovnávania a zrkovného odhadu ako aj na chápanie pojmu čísla „*zhotovme si domino*.“ Úlohou dieťaťa je na vystrihnuté obdĺžniky, rozdelené čiarou na štvorce, nakresliť 1 – 6 bodiek v rôznom zoskupení a určiť ich počet podľa tejto predlohy.

Obmenou je hra „*nakresli bodky rovnako ako na obrázku*“, napr. na obrázku je nakreslených v dvoch radoch 6 kruhov, na ktorých je v rôznom zoskupení nakreslených 2 až 6 bodiek. Úlohou dieťaťa je čo najpresnejšie nakresliť bodky do prázdnych kruhov a dodržať pritom aj ich rovnaké usporiadanie ako na predlohe a pod. (v týchto aktivitách zároveň rozvíjame aj vizuomotoriku) a následne určiť ich počet.

Alebo: aktivita „*veselé gombíky*“. Úlohou dieťaťa je nakresliť do kruhov znázorňujúcich gombíky určitý počet dierok-bodiek a usporiadať ich podľa vlastného uváženia, potom si overiť správnosť ich spočítaním a napokon aj vymyslieť, na akom odevu by mohli takéto gombíky byť a komu by takýto odev mohol patriť, príp. na akú príležitosť by asi mohol takýto odev byť. Na spestrenie možno zaradiť aj kreatívnu aktivitu, v ktorej je úlohou dieťaťa vymyslieť a nakresliť obrázok s touto postavou a týmto jej odevom s „veselými gombíkmi“.

Obmenou je známe cvičenie „*koľko je vecí...?*“ Úlohou dieťaťa je presne určiť počet nejakých predmetov, príp. aj ich umiestnenie v priestore, napr. „v poličke sú 4 autá..., pri stole je 6 stoličiek“ a pod.

Ďalej sú to cvičenia „*prines štyri lopty...*“, úlohou dieťaťa je podľa slovnej inštrukcie zhromaždiť, príp. aj na určené miesto zoradiť presný počet nejakých predmetov (súbežne rozvíjame chápanie kvantitatívnych aj priestorových vzťahov).

Ďalšou obmenou na spočítavanie je známa hra „*aké číslo som hodil?*“ (na hracej kocke). Úlohou dieťaťa je určiť číslo podľa toho, koľko bodiek je práve na hracej kocke. Napríklad, dieťa dostane hraciu kocku a škatuľku, v ktorej je šesť guľičiek, korálok a pod. Podľa čísla, ktoré hodilo na hracej kocke vyberá daný počet guľičiek (alebo iných drobných predmetov) zo škatuľky a poukladá ich do nádoby na stole, potom guľičky vráti naspäť do škatuľky a znova hádže hraciu kocku a hra pokračuje podobným spôsobom ďalej. Prípadne ich môže aj zoskupiť do určitého tvaru buď podľa predlohy alebo na základe vlastnej tvorivosti. Hry s hracou kockou a určovaním čísla možno rôzne obmieňať. Môže sa ukladať zhodný počet vecí ako je práve hodených bodiek na hracej kocke, napr. rozličných hračiek, predmetov, obrázkov alebo geometrických tvarov a pod. buď do košíka, škatule alebo do poličky, alebo na iné vymedzené miesto, či podľa iného vopred prijatého pravidla. Ďalej sa môžu vykonávať nejaké



dohodnuté pohybové úkony, toľkokrát zatlieskať, hodiť toľko loptičiek do koša a pod. Obmenou je pohnúť figurkou na predkreslených políčkach od vyznačeného štartu k cieľu a pod. s nejakou motiváciou, napr.: „*čo najrýchlejšia cesta k Šípkovej Ruženke*“ alebo „hľadanie skrytého pokladu“, alebo „*čo najrýchlejšia cesta na bicykli ku babke a dedkovi*“ a pod.

Ďalej hry „*postav vežu z troch (štyroch, piatich, šiestich) kociek*“ alebo „*nakresli vlak s vagónmi (s určeným počtom)*“ a pod. Úlohou dieťaťa je postaviť vežu z daného počtu kociek, alebo opačne: hra „*z koľkých kociek je veža?*“, pričom dieťa určuje počet kociek na už postavenej veži (alebo počet vagónov a pod.). Alebo: hra „*porovnaj veže*“. Úlohou dieťaťa je na základe porovnávania určiť, ktorá veža má rovnako, viac, menej, príp. aj presne o koľko rovnakých kociek.

Ďalej známe cvičenie „*porovnaj, čoho je viac, menej, rovnako*“. Úlohou dieťaťa je na základe priradovania zistiť, ktorých vecí je viac, menej alebo rovnako, napr. pripravíme 5 - 6 dvojíc k sebe patriacich vecí, pričom jedna z dvojíc je nepresná a kladieme otázky „*V každom kočiari je bábika?*“, „*Koľko je v kočiari bábik?*“ „*V ktorom kočiari je viac ako jedna bábika?*“, „*Čoho je teda viac, bábik alebo kočiarov?*“, „*O koľko je viac bábik ako kočiarov?*“ a pod. Hru sa možno hrať s najrozličnejšími vecami, z ktorých možno priradovaním tvoriť zmysluplné dvojice a postupne možno zoskupovať do dvoch väčších skupín aj rôznorodé predmety a určovať ich rovnaký alebo rozdielny počet – aj bez priradovania, iba jednoduchým spočítavaním a pod.

- ❖ Hry a cvičenia *na sčítanie a odčítanie* ako aj *na precvičenie pojmu číslo*. Úlohou dieťaťa je pri manipulácii s rôznymi hračkami, predmetmi alebo obrázkovými kartičkami tieto veci buď sčítovať alebo odčítovať, napr.: „*Koľko máš áut? (Štyri) Pridám Ti k nim dve. Koľko ich máš teraz spolu?*“ Alebo: „*Na poličke je päť hrnčekov. Tri z nich odober preč. Koľko hrnčekov ostalo na poličke?*“ a iné. Ak dieťa dokáže riešiť úlohy tohto typu, môže samostatne vymýšľať podobné úlohy pre iné dieťa alebo dvojica detí si navzájom zadáva takéto slovné úlohy spojené s manipuláciou s hračkami či inými predmetmi .

Na rovnakom princípe sú aktivity uplatňované prostredníctvom *vymyslených kratučkých číselných rozprávok alebo príbehov*. Úlohou dieťaťa je riešiť jednoduchú slovnú úlohu so sčítaním alebo odčítaním, ktorá vyplýva z rozprávky alebo príbehu. Napríklad: „*Na lúke sa páslo šesť oviec. Dve z nich sa zatúlali do lesa. Koľko oviec sa zostalo pásť na lúke?*“ (Šesť) Spolu s riešením úlohy si dieťa môže celý dej príbehu nakresliť, pričom si nakreslí aj riešenie úlohy. Alebo, ak sa dieťaťu darí v riešení, môže aj samostatne vymýšľať podobné kratučké číselné príbehy alebo rozprávky pre iné deti, ktoré obsahujú jednoduché slovné úlohy. Napr.: „*Prišla k nám na návštevu babka. Priniesla mi tri jabĺčka a bratovi tiež tri. Koľko jabĺčok sme mali spolu?*“ a nasleduje riešenie úlohy (Šesť). Potom však príbeh môže pokračovať, napr.: „*Ja som hneď zo svojich troch jabĺčok jedno zjedol. Koľko jabĺčok mi ostalo?*“ (Dve) Alebo: „*Ja*

som zjedol jedno jablko a brat ani jedno. Koľko jabĺk nám spolu ostalo?“ (Päť) Opäť môže riešenie úlohy sprevádzať kreslenie. Podobným spôsobom možno dieťaťu zadávať kreslené číselné hádanky a neskôr už dieťa samo vymýšľa i zadáva kreslenú hádanku inému dieťaťu. Neustále povzbudzujeme a motivujeme dieťa nielen k správne mu riešeniu, ale aj k produkcii rozmanitých číselných slovných i kreslených príbehov.

Obmenou na sčítanie a odčítanie je hra „*Cestujeme autobusom*“. Zo stoličiek si spravíme „autobus“ tak, že jedna stolička pre vodiča je ako prvá a ďalšie (štyri až šesť, príp. až desať) sú vo dvojiciach umiestnené za sebou. Hra sa začína tak, že vodič si sadne a zvolá: „Nastupujeme.“ Niekoľko detí sa posadí. Úlohou vodiča je spočítať deti a povedať, napr.: „Nastúpilo šesť detí“. Hra pokračuje tak, že autobus odchádza a vodič napodobňuje pohyby volantu, zvuky motoru a pod. Na každej zastávke zvolá: „Zastávka – napr. nábrežie a pod.“ a potom zvolá „Vystupovať.“ a jeho úlohou je spočítať najprv deti, ktoré vystúpili a koľko detí zostalo v autobuse, napr.: „Vystúpili tri deti. V autobuse zostali tri deti“. Potom zvolá: „Nastupovať“, pričom opäť spočíta deti, ktoré nastúpili, napr.: „Nastúpili dve deti. Na záver spočíta koľko detí je spolu v autobuse. Napr.: „Tri a dva je päť. V autobuse je teraz päť detí.“ a hra pokračuje podobným spôsobom ďalej až po konečnú zastávku dovedy, keď vystúpia z autobusu všetky deti. Túto hru môžeme rôzne obmieňať tak, že sa mení počet detí v autobuse ako aj počet vystupujúcich a nastupujúcich detí. V úlohe vodiča sa vystriedajú najmä deti s odloženou povinnou školskou dochádzkou, pričom ďalšie z týchto detí kontrolujú správnosť počítania v priebehu celej cesty.

- ❖ Na určovanie poradia a precvičenie radových číselníkov ako aj pojmov prvý posledný a pod. je známa hra „*Kto je prvý, druhý..., posledný?*“ Úlohou dieťaťa je určiť poradie členov v zástupe, napr. v hre na „na obchod“ sa skupina detí postaví do zástupu, pričom jedno dieťa predstavuje predavačku, ktorá stojí v opozícii proti zástupu a ďalšie dieťa na základe slovných inštrukcií určuje: „Kto stojí prvý v zástupe?“ (Paľko), „Kto stojí druhý?“ (Betka), „Kto stojí hneď za Betkou?“ (Zuzka), „Na ktorom mieste stojí Zuzka?“ (na treťom mieste) „Kto je posledný?“ (Ferdo), „Koľká stojí v zástupe Janka?“ (piata), „Za kým stojí Mirko?“ (Mirko stojí za Zuzkou.), „Koľký stojí v zástupe Mirko?“ (štvrtý) „Pred kým stojí Janka?“ (Janka stojí pred Ferdom.), „Prečo je Ferdó posledný?“ (Lebo za ním už nikto nestojí.), „Stojí predavačka – Ľudka v zástupe, alebo nie? (Nie, stojí oproti.) a pod. Podobným spôsobom dieťa opisuje poradie v zástupe, napr. rozprávkových postáv na obrázku (na opis poradia postáv v zástupe je typická a deťom dobre známa rozprávka O repe) a pod. Následne môže aktivita pokračovať tak, že slovné inštrukcie môže vymýšľať a zadávať jedno dieťa ďalšiemu dieťaťu „*Peter, kto stojí pred myškou?*“ (možné odpovede: „*Pred myškou je mačka.*“ „*Pred myškou stoja všetci ostatní.*“), pričom iné dieťa kontroluje správnosť odpovedí. Príp. vo dvojiciach (deti s OŠD) zadáva inštrukcie jedno dieťa druhému, alebo neskôr môže dieťa vymyslieť a nakresliť podobnú situáciu (reálnu alebo fiktívnu) so zástupom a následne ju komentovať.

Obmenou na určovanie poradia v zástupe je hra „*Kto stojí na inom mieste?*“ Dieťa si najprv dobre prezrie a zapamätá poradie štyroch až šiestich detí v zástupe. Potom ide na chvíľu za dvere (alebo sa otočí a pod.) a my medzitým vymeníme poradie v zástupe, napr. kto bol posledný ide na prvé miesto v zástupe. Po výmene tohto poradia je úlohou dieťaťa správne určiť, ktoré z detí a ako zmenilo poradie, napr.: „Vierka bola predtým na poslednom mieste, teraz je na prvom.“ Výmeny poradia jedného dieťaťa môžeme rôzne obmieňať. Hra sa môže stať náročnejšou, ak vymeníme poradie nie jedného, ale dvoch detí a úlohou dieťaťa je presne uhádnuť tieto výmeny poradia.

- ❖ Hry a cvičenia na pomenovanie predmetov alebo prírodnín (na produkciu podstatných mien) „*vymenuj, čo všetko máš v detskej izbe, v obývačke, v triede...*“, alebo „*vymenuj svoje hračky*“ a pod.

Obmenou je „*čo všetko rastie v záhrade, v lese...*“ a pod., dieťa motivujeme k vymenovávaniu čo najväčšieho počtu vecí alebo prírodnín.

- ❖ Hry na zovšeobecňovanie „*vymenuj niekoľko kvetov, stromov, ovocia, zeleniny, nápojov, pečiva, obuvi...*“ Úlohou dieťaťa je vymenovať čo najviac vecí alebo prírodnín a pod., ktoré patria do tej istej kategórie.

Obmenou je tiež hra na zovšeobecňovanie „*pomenuj veci jedným slovom*“ s opačným postupom. Úlohou je pomenovať jedným slovom veci, ktoré vymenúva jedno z detí a ďalšie dieťa k nim doplní zovšeobecňujúce slovo, napríklad: stôl, stolička – nábytok, lyžica, vidlička, nôž – príbor...

Ďalšou obmenou je hra pre menší počet hráčov, pre troch až piatich (najmä detí s OŠD), v ktorej prvé dieťa povie slovo, napr. kôň patriace do kategórie domáce zvieratá a hodí loptičku ďalšiemu dieťaťu, ktoré rýchlo doplní ďalšie slovo patriace do tej istej kategórie a loptičku hodí ďalšiemu dieťaťu. Keď vymenujú čo najviac domácich zvierat, pokračujú podobným spôsobom s nejakou inou kategóriou. Pravidlom tejto hry je, že hádzanie loptičky a odpovede musia byť rýchle a pohotové.

Ďalej sú to známe hry „*čo sem patrí*“, alebo „*čo sem nepatrí*“, alebo hry „*popletené veci, alebo obrázky*“. Úlohou dieťaťa je určiť, čo patrí, alebo nepatrí do danej kategórie, alebo zistiť, čo je nesprávne zaradené do tejto kategórie.

Ďalšou obmenou je vymenovať a nakresliť všetko, čo sa viaže k danému pojmu a vytvoriť tzv. „*pojmovú mapu*“, napríklad „*voda*“. Úlohou dieťaťa je na základe uvažovania slovne vymedziť a nakresliť, kde všade sa vyskytuje voda a kto, alebo čo všetko potrebuje vodu pre svoj život. Príp. označiť a zobrazit' aj situácie, čo by sa stalo, keby sa voda stratila, alebo naopak, kedy je voda nebezpečná a pod. Alebo čo všetko sa viaže k pojmu „*les*“ a iné. Postup môže byť aj opačný a výtvarné zobrazenie môže predchádzať slovnému komentovaniu a zdôvodňovaniu určitých vzájomne súvisiacich reálií.

- ❖ Hra na opis činností „*čo môžeme robiť nohami?*“. Úlohou dieťaťa je vymenovať čo najviac a najrozmanitejších činností (produkcia slovies), napr. chodiť, behať, skákať, poskakovať, preskakovať, tančiť, prechádzať sa...; alebo: „*čo môžeme robiť rukami?*“

Obmenou je vymýšľať rozmanité činnosti, ktoré sa dajú vykonávať nejakým predmetom, alebo „*čo všetko môžu robiť zvieratá*“.

Ďalšou obmenou je vymýšľať, „*čo všetko sa môže robiť napríklad v zázračnej alebo rozprávkovej krajine*“ a pod. Obohatením hry môže byť vyjadrenie týchto činností pantomímou individuálne, alebo skupinovo v jednoduchej dramatickej etude.

Ďalej je to hra „*povedz, čo spoločné robia tieto veci?*“, napríklad: slnko, mesiac, hviezdy, sviečka, lampa, žiarovka, baterka... – svietia, alebo: lietadlo, vrtuľník, raketa, lietajúci balón, rogallo, vták, včela, motýľ, mucha... – lietajú. Alebo: skokan, lopta, žaba – skáču a pod.

- ❖ Hry na opis vlastností „*aké je to – okno, stôl, hračka, auto, strom...*“ Úlohou dieťaťa je použiť a vymenovať čo najviac prívlastkov k danej veci. Napríklad okno je veľké, čisté, priehľadné, sklenené, hladké, trochu ošarpané, staré a pod. Usilujeme sa motiváciou doviesť dieťa k produkovaniu čo najväčšieho množstva prídavných mien.

Obmenou je vymýšľať veci, ktoré majú nejakú spoločnú vlastnosť a ďalšie dieťa má uhádnuť túto vlastnosť, napr.: lopta, jablko, kľbko – sú guľaté; šašo, klaun – sú veselí; sneh, soľ – sú biele; alebo: pes, mačka – sú zvieratá; nákladné auto, osobné auto – sú dopravné prostriedky, ktoré jazdia po ceste; vrtuľník, lietadlo – sú dopravné prostriedky, ktoré lietajú vo vzduchu; dom, stan – sú na bývanie, príp. dá sa v nich prespať, dá sa v nich ukryť pred dažďom a pod.

Na rovnakom princípe, len s opačným postupom je hra „*povedz mi nejaké veci, ktoré sú...*“. Úlohou dieťaťa je na základe menovania nejakej vlastnosti vymenovať niekoľko vecí, ktoré majú túto vlastnosť, napr. povedz mi, čo je (alebo čo môže byť): ťažké, ľahké, horúce, studené, mäkké, tvrdé, hrubé, tenké, vysoké, nízke a iné.

Ďalej to môže byť aj vymýšľanie vlastností a charakteristík vecí, ktoré sa stali zázračnými, príp. strašidelnými „*aké by mohlo byť zázračné pero, auto, les...*“, „*čo všetko môže byť v strašidelnom zámku*“ a pod.

Ďalšou obmenou môže po charakterizovaní alebo vymýšľaní vlastností rozprávkových hrdinov (ľudí, zvierat i vecí a pod.) sa tieto vlastnosti pokúsiť vyjadriť aj pantomímou.

- ❖ Hry na chápanie časových vzťahov „*čo robíme (alebo čo sa deje) ráno, na obed a večer... doobeda, poobede, cez deň, večer, v noci“...a pod.*“ Úlohou dieťaťa je začleniť určitú činnosť alebo dej k príslušnému časovému vzťahu a opačne, opísať určitú činnosť alebo dej patriaci k tomuto časovému vzťahu. Napríklad, dieťaťu hovoríme pomaly „*raňajky*“ (ráno), alebo hovoríme otázky: „*Kedy vstaneme z postele, umyjeme sa, oblečieme, naraňajkujeme...?*“ (ráno) a zároveň dieťa môže aj vyhľadať obrázok zobrazujúci danú činnosť. S náročnejším postupom je aktivita, pri ktorej dieťa čo najsamostatnejšie charakterizuje nejaký časový vzťah, napr.: „*V noci je tma, svieti mesiac a hviezdy.*“ a pod.

Obmenou na chápanie časových vzťahov – dní v týždni a pojmov dnes, včera, zajtra je hra „*vymenuj dni v týždni*“, príp. „*ktoré dni sú dňami voľna*“ (príp. aj *prečo*), „*ktorý deň je dnes, ktorý bol včera, ktorý bude zajtra...*“ a pod. Úlohou dieťaťa je zapamätať si a vymenovať v čo najpresnejšom poradí dni v týždni a postupne správne určovať aj deň, ktorý je dnes, ktorý bol včera a ktorý bude zajtra, príp. aj ktorý deň nasleduje po tom ktorom dni a pod.

Podobným spôsobom možno realizovať aktivity na pochopenie striedania ročných období „*čo patrí do ročného obdobia?*“. Úlohou dieťaťa je zaradiť určitý pojem, napr. činnosť, vec, prírodninu, prírodný jav, spoločenskú udalosť alebo sviatkov a pod. do príslušného ročného obdobia. Vymenúvame pomaly a po jednom typické príznaky nejakého ročného obdobia, napr. „*sánkovačka*“ a dieťa reaguje „*zima.*“ Pri výbere pojmov zohľadňujeme skutočné skúsenosti a znalosti dieťaťa. Máme na zreteli, či už malo dieťa príležitosť stretnúť sa na základe pozorovania, zážitku alebo praktickej činnosti s týmto pojmom. Najprv stačí jednoslovná reakcia, v ktorej dieťa označí iba ročné obdobie a postupne to môže byť jednoduchá veta viažuca sa k danému obdobiu. Napríklad: „*Sánkovať a lyžovať sa chodíme v zime, keď napadne veľa snehu. Oblečieme si otepľovačky, dáme si čiapky a rukavice. Zoberieme si sánky, lyže alebo klzáky a môžeme sa ísť sánkovať alebo lyžovať.*“ Alebo: „*Na letné kúpalisko chodíme v lete. Kúpeme sa tam, opaľujeme a hráme sa s nafukovacou loptou...*“ Príklady slov pre ročné obdobia môžu byť nasledovné: jar: snežienky, fialky, narcisy, kvitnúce stromy a kríky, Veľká noc, veľkonočné vajíčka, kuriatka, káčatká, húsatka, šteniatka a pod.; leto: obilie, vlčí mak, seno, zmrzlina, horúco, blesk, hrom, dúha, kúpalisko, plávanie, chytanie rýb, čerešne, ríbezle, uhorky, paprika, paradajky, ruže, margaréty a pod.; jeseň: začiatok školského roka, vietor, hrozno, zber ovocia a zeleniny, jablká, zemiaky, huby, farebné lístie, opadávanie lístia z listnatých stromov, odlet lastovičiek, labutí a iných sťahovavých vtákov, častý dážď a pod.; zima: sneh, snehové gule, sánky, sánkovačka, lyže, lyžovačka, ľad, cencúle, poľadovica, korčuľovanie na ľade, advent, Mikuláš, Vianoce, betlehém, Nový rok, snehuliak, vianočný stromček, darčeky pod stromčekom, holé stromy, zasnežené stromy, spiace medvede a pod. Obmenou je opačný postup. Zadáme iba ročné obdobie a úlohou dieťaťa je čo najsamostatnejšie vymýšľať pojmy patriace k tomuto obdobiu. Úlohou iných detí v skupine je korigovať, či polemizovať o správnosti alebo nesprávnosti výberu pojmov vo vzťahu k ročným obdobiam.

- ❖ Hry na tvorivý opis okolia „čo všetko vidíme z okna triedy, bytu – nášho, babkinho; hradu, zámku...“, alebo „čo vidíme z kopca, skaly, rozhľadne...“ a pod. Úlohou dieťaťa je čo najpestrejšie opisovať okolie alebo krajinu na základe bezprostredne vnímanej reality ako aj na základe skutočných i fantazijných predstáv. Najprv poskytneme dieťaťu vzor zaujímavého opisu. Východiskom pre začiatok samostatného rozprávania môže byť spoločný zážitok, v ktorom sa vyskytovali fascinujúce výhľady na okolie.
- ❖ Hry na charakterizovanie iného dieťaťa a zároveň aj na utváranie pozitívneho vzťahu k druhým „môj kamarát“ alebo „tajomná osoba“. Úlohou dieťaťa je čo najsamostatnejšie a súvislo charakterizovať na základe opisu podstatných vlastností nejaké iné dieťa. Pri charakterizovaní dieťa postupuje od všeobecného ku konkrétnemu. Napríklad, najprv opíše vzhľad iného dieťaťa („má svetlé a kučeravé vlasy, oblečené má rifle a kockovanú košeľu...“) a hovorí o vlastnostiach, najmä pozitívnych („je dobrý kamarát, lebo často pomáha Peťkovi zaviazať šnúrky...“), o činnostiach, ktorými sa najradšej zaoberá („rád stavia križovatky, hrá sa s autami, vie dobre kopat loptu, krásne kreslí...“) a ďalšie dieťa potom podľa tohto opisu identifikuje túto osobu. Ak je problém hru začať, poskytneme dieťaťu vzor rozprávania a charakterizovania niektorého dieťaťa. Hra pokračuje tak, že dieťa, ktoré predtým charakterizovalo, vyberá ďalšieho hráča, ktorý bude nasledovať v opise, obmenou môže byť opis vlastnej osoby alebo rozprávanie na tému „čo najradšej robím“, „koho a prečo mám rád“ a pod.

Náročnejšou obmenou je hra „uhádni, kto je ukrytý?“ (za závesom, plachtou, za privretými dverami a pod.). Úlohou dieťaťa je dômyselne tvoriť otázky a prostredníctvom odpovedí na ne uhádnuť, ktoré dieťa je ukryté. Podmienkou je, že najprv dieťaťu názorne predvedieme kladenie otázok, pričom schované dieťa môže odpovedať iba jednoslovné, buď áno, alebo nie. Napr.: „Si chlapec? (Nie) Si dievča? (Áno) Máš už šesť rokov? (Áno) Máš mladšieho súrodenca? (Nie) Máš staršieho súrodenca? (Áno) Tvoj súrodenec je chlapec? (Áno) Tvoj brat sa volá Marcelko? (Áno). Máš dnes červený sveter? (Áno) Máš čierne vlasy? (Áno) Nosíš okuliare?“ (Áno) a nasleduje odpoveď s uvedením mena i priezviska dieťaťa. Na spustenie tejto hry môže ukryté dieťa odpovedať zmeneným hlasom, do hrnčeka alebo cez vreckovku a pod., aby ho dieťa, ktoré kladie otázky, nemohlo rozlíšiť podľa hlasu.

- ❖ Hry na tvorenie viet. Napríklad dieťaťu sa zadá trojica slov, napr. *vtáčik – strom – spieva*, pričom dieťa motivujeme, aby vytvorilo niekoľko viet na tie isté slová: „*Vtáčik spieva na strome. Na strome sedí vtáčik a krásne spieva....*“ Neuspokojujeme sa s jedným riešením. Obmenou môže byť vymýšľanie viet na slová, ktoré sa viažu k jednej rozprávke, napr. *Janko a Marienka – les – íst a pod.*

Obmenou je aj vymýšľanie trojice slov jednak nejakých všeobecných, alebo z jednej rozprávky, ktoré dieťa zadáva na tvorbu viet druhým deťom a nasleduje tvorba viet.

Ďalej to môže byť vymýšľanie viet, ktoré sa viažu ku konkrétnym hračkám. Napríklad zoberieme do ruky auto a povieme: „*Červené auto ide po ceste do mesta.*” Úlohou dieťaťa je zobrať ďalšiu hračku a utvoriť podobným spôsobom nejakú vetu, napr.: „*Medvedík Miško ide po lese.*“ a pod.

Ďalšou obmenou je vymýšľať vety na slová, ktoré sa viažu k činnostiam, napr. *opravovať, stavať, kresliť, hrať sa, prať, vozit' sa...* – „Ocko opravoval naše auto. Videl som, že v meste stavajú nový dom.”....., opäť motivujeme deti k tvoreniu viacerých a rozmanitých viet k jednému slovesu.

Zložitejšou formou tvorenia viet na ich vzájomnú a logickú nadväznosť je hra „*pokračuj v rozprávaní...*” Úlohou dieťaťa je zmysluplne nadviazať na predošlú vetu. Povieme vetu, napr.: „*Janko šiel do parku.*” Dieťa pokračuje: „*Stretol tam kamaráta Ferka s mamičkou.*” Ďalšie dieťa pokračuje: „*Hrali sa spolu s loptou...*” Ďalšie dieťa pokračuje: „*Mamičky si sadli na lavičku a pozerali sa na nich.*“ atď.

- ❖ Vymýšľanie rýmov na zadané slová, napr. hruška – muška, šušká; domček – stromček, palček, braček, darček..., alebo dieťa samostatne vymýšľa dvojice rýmujúcich sa slov, napr. kvet – svet, tanec – vrabec, až po samostatnú tvorbu krátkych literárnych útvarov.
- ❖ Hádankové hry „*háďaj, ktorý predmet z tejto miestnosti mám na mysli?*“ Úlohou dieťaťa je samostatne opísať predmet tak, aby ďalšie dieťa mohlo uhádnuť, čo to je, napr.: „*je to veľké, hranaté, drevené a biele..., príp. má to kľučku a zámok...*“ (dvere).  
Obmenou je dávať deťom aj rôzne literárne spracované hádanky, ktoré si môžu zadávať aj deti navzájom, ak si ich už zapamätali.
- ❖ Hra „*povedz, čo presne som urobila*“. Úlohou dieťaťa je správne pozorovať, zapamätať si a samostatne, čo najpresnejšie opísať za sebou nasledujúce činnosti, ktoré sa vykonali. Napríklad, ideme k oknu, otvoríme ho, vrátíme sa k dverám, zatvoríme ich, ideme k poličke a vezmeme odtiaľ knihu... – „*išli ste k oknu, otvorili ho, vrátili sa k dverám...*“ atď.
- ❖ Hra „*čo sa pridalo?*“ Úlohou dieťaťa je rozlíšiť časť vety, ktorá sa pridala k predošlej, napríklad: Martin ide na prechádzku. – Martin ide na prechádzku so svojim psom Brokom. – Martin ide na prechádzku so svojim psom Brokom do lesa. a pod., obmenou je samostatne vymýšľať vety takýmto rozvíjajúcim spôsobom.
- ❖ Hry na tvorivé dopĺňanie viet, napr.: „*Pes stál pri búde a ...*“; „*Janko mal deravé vrečko a stratil...*“; „*Zajko rýchlo utekal, lebo...*“; „*Miško sa zľakol,*

lebo...“; „*Deti sa tešili, lebo...*“ „*Mamička sa veľmi smiala, lebo...*“ „*Paľko sa veľmi ponáhľal, pretože...*“ a pod., pričom dieťa doplní nielen jeden, ale niekoľko variantov záverov viet. Príp. ak dieťaťu neprichádza hneď na um ďalší nápad, hovorí iné dieťa (najmä dieťa s OŠD) nejaký ďalší variant dokončenia, alebo rozvitia tej istej vety. Obmenou je pokúsiť sa niektoré vety so zaujímavým záverom a ich dej prostredníctvom pantomímy, alebo jednoduchej dramatickej etudy aj vyjadriť ako určitú dramatickú situáciu.

- ❖ Hra „*čo je tu nesprávneho?*“ úlohou dieťaťa je zistiť a pomenovať, čo a prečo je nesprávne, alebo nezmyselné v krátkom príbehu: „Po ulici išiel veľký chlapec. Zrazu sa zastavil pri jednom strome pri ceste. Vyšplhal sa na strom a natrhal si banány, ktoré si ukryl za tričko. Zliezol zo stromu a ponáhľal sa preč...“

Obmenou môže byť hra „*je to pravda?*“, napr.: „Bola som v lese pri našej dedine/meste a stretla som tam žirafu, opicu a leva...“; „Jedno letné ráno som sa zobudila a vonku bola kopa snehu...“

Ďalšou obmenou je, že dieťa samostatne vymýšľa podobné vety, alebo príbeh obsahujúci nejaký zjavný nezmysel a ďalšie deti (najmä deti s OŠD) zasa racionálne zdôvodňujú, prečo je to nezmysel.

- ❖ Hry na uvažovanie a samostatný úsudok „*rozhodni, čo je správne?*“, napríklad: Dni sú v zime dlhšie než v lete. Alebo: Dni sú v zime kratšie než v lete. Podobne: Pomaranče sú kyslejšie než citróny. Alebo: Pomaranče sú sladšie než citróny.

Obmenou je samostatne vymýšľať podobné tvrdenia a úlohou detí je prikloniť sa k správne tvrdeniu a zamietnuť nesprávne tvrdenie.

- ❖ Hry na samostatné uvažovanie, úsudok a riešenie situácií: „*čo by sa stalo, keby...?*“ Úlohou dieťaťa je vymýšľať viaceré riešenia reálnych situácií, ktoré by mohli nastať, keby: *nejazdili vlaky, autobusy, keby pekári nepiekli chlieb a pečivo* a pod. Obmenou je vymýšľať s uplatnením fantázie niekoľko riešení tej istej fiktívnej situácie, napr. „*čo by sa stalo, keby?*“: *keby svietil cez deň mesiac a hviezdy a v noci slnko?*; *keby autá nejazdili, ale šmýkali sa ako sánky?*; *keby ľudia a zvieratá chodili dozadu a nie dopredu?*; *keby jestvovali strašidlá?*“ a pod., tieto situácie sa môžu aj výtvarne vyjadriť alebo naopak, najprv výtvarne a potom verbálne vyjadriť.

Ďalšou obmenou je hra: „*čo urobíš, keď?*“, napr.: *keď ti niekto vezme na ihrisku loptu...*; *keď ťa mamička pošle nakupovať a ty cestou zabudneš, čo máš priniesť...*; *keď ti spadne lopta do cudzej záhrady...*; *keď stretneš veľkého psa, ktorý je sám bez pána...*; *keď sa stratiš v obchodnom dome...*, *keď stretneš vonku kamaráta a ten ťa volá k nemu na návštevu a tvoja mamička o tom nevie...* a pod.



- ❖ Rozhovory na hodnotiace a kritické myslenie „čo sa ti páčilo a prečo?“, alebo „čo sa ti nepáčilo a prečo?“. Úlohou dieťaťa je nazerať na tú istú vec alebo udalosť z rôznych uhlov pohľadu a následne verbálne vyjadriť nejaké pozitívne alebo negatívne hodnotenie tej istej veci, udalosti, či zážitku. Napr.: „keď sme boli na vychádzke páčilo/nepáčilo sa mi...“; Alebo: „keď som bol s rodičmi, starými rodičmi... v lese, v parku, v meste, v obchode, v cukrárni, vo vlaku, v autobuse... páčilo/nepáčilo sa mi tam..., pretože/preto lebo...“, slovné výpovede s hodnotiacim postojom môžu deti aj výtvarne zobrazit' alebo naopak najprv výtvarne vyjadriť a potom slovne komentovať.

Obmenou je hra „urobíme takto – alebo takto?“, úlohou dieťaťa je na základe kritického zhodnotenia vymyslenej situácie rozhodnúť a vysloviť názor, ktoré riešenie je správnejšie. Napríklad: „Na ulici je neznámy menší psík. Páči sa mi. Idem k nemu a pohľadím/nepohľadím ho.“ Správne riešenie je: „Nepohľadím ho a vyhnem sa mu, alebo aj ostanem stáť a počkám, kým prejde“ a pod.

#### 4. ROZVÍJANIE OSOBNOSTI DIEŤAŤA V SOCIÁLNO-EMOCIONÁLNEJ OBLASTI

**Schopnosti dieťaťa** - sociálne a emocionálne schopnosti dieťaťa v závere predškolského obdobia

**Sociálno-emocionálne a rečové schopnosti dieťaťa – prosociálne cítenie a správanie, interpersonálna odvaha, kultúra správania, emocionálna a sociálna komunikácia, elementárne základy emocionálnej gramotnosti, rebríčok hodnôt, citová vyrovnanosť, komunikačné schopnosti**

❖ dieťa dokáže:

- spontánne a samostatne sa zapájať do rozhovoru o predmetoch, javoch a činnostiach alebo udalostiach, o svojich pocitoch, osobných záujmoch, názoroch, zážitkoch a skúsenostiach;
- prirodzene a samostatne klásť otázky, súvislo a pohotovo na položené otázky od druhých aj odpovedať;
- nepresadzovať sa v dialógu na úkor druhého a nemeniť ho na monológ, primerane odvážne klásť otázky v dialógu, akceptovať a rešpektovať osobnosť hovoriaceho, napr. prejavovať primeranú schopnosť počúvať hovoriaceho, poskytnúť mu dostatočný čas na reagovanie, neznevažovať ho, príliš sa nevzdŕaľovať od témy dialógu a pod.;
- prejaviť samostatnú aktivitu, stálejšie záujmy a túžbu dosiahnuť istý cieľ v rôznych činnostiach;
- odhadovať v rôznych situáciách svoje schopnosti a možnosti;
- samostatne nadviazať kontakt s inými osobami spoločensky prijateľným spôsobom a udržať tento kontakt;

- reagovať na pozdrav a opätovať ho druhým, vzhľadom na konkrétnu situáciu a zúčastnené osoby;
- správať sa podľa uznávaných spoločenských noriem a spoločne prijatých pravidiel v zmysle všeľudských hodnôt;
- ovládať svoju impulzivitu a zlepšiť sebaovládanie, napr. v rozhovore;
- pozitívne oceňovať kamarátove schopnosti, vlastnosti a výkony a vyjadrovať mu uznanie a pochvalu;
- prijímať odlišnosť druhých (detí i dospelých), napr. ľudí so zdravotným postihnutím, ľudí inej národnosti, rasy, príp. iného vierovyznania a pod.;
- prijateľným spôsobom vyjadrovať negatívne emócie vyvolané nevhodným správaním iného dieťaťa;
- primerane sa presadiť s ohľadom na seba a na druhých v hre, v spoločnej činnosti a v rozhovore, ďalej pri vyjadrovaní názorov, alebo pri nenásilnom riešení konfliktov;
- samostatne sa v skupine dohodovať o spoločnej činnosti a podriaďovať sa prijatým pravidlám a požiadavkám celej skupiny;
- vycítiť, kedy je vhodný okamih na pomoc druhým a v rôznych prirodzených situáciách pomáhať druhým z vnútornej potreby – urobiť sám od seba jednoduchú službu iným (aj bez vyzvania dospelých), napr. niečo zaviazat', zapnúť, podať, priniesť, uložiť, upratať a pod.;
- tešiť sa z obdarovania iných a spoluprežívať ich radosť.

**Hudobné, hudobno-pohybové a hudobno-dramatické schopnosti dieťaťa – estetické city, hodnotiace postoje, hudobná pamäť, hudobný vkus, rytmické, melodické a tonálne cítenie, elementárne základy emocionálnej gramotnosti**

❖ dieťa dokáže:

- podľa sluchu sa orientovať v zvukovom a tónovom priestore primeranom detskému chápaniu, napr. správne rozlišovať hudobné a nehudobné zvuky, rytmizovať alebo zaspievať hudobné motívy vzhľadom na konkrétny rytmus, tónový rozsah a pod.;
- samostatne zaspievať riekankové melódie a piesne výrazne, primerane intonačne čisto, rytmicky a dynamicky správne v rozsahu 2 – 7 tónov;
- v rozličných hudobných činnostiach spájať technicky správnu inštrumentálnu hru s rytmizáciou, spevom, hudobno-pohybovým, hudobno-dramatickým a iným tvorivým estetickým prejavom;
- rozoznávať pochod, tanec, uspávanku, veselú, smutnú, slávnostnú hudbu;
- citlivo počúvať hudobnú skladbu a vyjadriť pocity vyvolané citovým prežívaním tejto hudby prostredníctvom aktívnej muzikoterapie, napr. slovom, pohybom, dramatickým gestom, hudobno-pohybovým, hudobno-dramatickým alebo výtvarným prejavom a pod.

### **Výtvarné schopnosti dieťaťa – estetické a výtvarné cítenie, hodnotiace postoje, výtvarný vkus, výtvarná komunikácia, elementárne základy emocionálnej gramotnosti**

❖ u dieťaťa sa uplatňuje:

- rozvíjanie a kultivovanie výtvarného vnímania, výtvarnej senzitivity a výtvarného poznania prostredníctvom tvarovej a farebnej kompozície, objavovania výtvarných hodnôt vo farbách a tvaroch prostredia a prírody;
- rozvíjanie výtvarnej zručnosti vo výtvarných technikách, psychomotorike a výtvarnej tvorivosti prostredníctvom preskúmania možností výtvarných materiálov – papier, hlina, farba, tradičný a netradičný materiál;
- rozvíjanie výtvarného zobrazovania, figurálneho výtvarného prejavu, tvorivosti prostredníctvom rozvíjania a podporovania fantázie, predstavivosti, objavovania a dotvárania významu a výtvarnej štylizácie;
- rozvíjanie schopnosti kompozície a dekoratívnej tvorby ako aj posilňovanie schopnosti sústredenia na výtvarnú činnosť a hru;
- rozvíjanie a kultivovanie schopnosti komunikácie a spolupráce v rámci tvorivej spolupráce a empatie prostredníctvom personifikácie a umenia;
- poznávanie a objavovanie seba samého a uvedomovanie si rozmanitosti ľudských vlastností ako aj uvedomovanie si zmien prírody a vnímanie jej krásy.

### **Komunikačné a literárno-dramatické schopnosti dieťaťa – sociálna, citová a dramatická komunikácia, rečová zdatnosť, estetické city, hodnotiace postoje, kultúra správania, pozitívny hodnotový rebríček, základy kultúry správania, elementárne základy emocionálnej gramotnosti**

❖ dieťa dokáže:

- prednášať riekanky s vytlieskaním rytmu;
- prednášať veku primerané básne jazykovo správne, prirodzene, výrazne a kultivovane;
- tvoriť literárne hádanky, napr. dopĺňovaním, pokračovaním alebo kombinovaním známych veršov a pod., príp. samostatne vymýšľať aj rýmovaný text hádaniek;
- intuitívne rozlišovať poéziu a prózu na konkrétnych textoch (ako príklady na porovnanie využiť aj prebásnené ľudové rozprávky);
- samostatne porozprávať dej podľa obrázkového seriálu, tvorivo dorozprávať začatý príbeh, rozprávať zaujímavo a živo;
- intuitívne vycítiť charakterové vlastnosti rozprávkových postáv v ľudových a autorských rozprávkach, voľne rozprávať o svojich pocitoch, zážitkoch, dojmach a predstavách vyvolaných rozprávkou;
- intuitívne chápať medziľudské vzťahy a mravné motívy konania postáv klasických rozprávok, napr. pohnútku pomáhať druhým, keď sú v núdzi, alebo obhajovať slabších a pod., postupne si uvedomovať osobitosti jazyka klasických rozprávok, napr. "vstankaj chlapček", "v ústach mala med, ale v srdci jed" a pod. a pokúsiť sa mravne hodnotiť situácie v texte i na obrázkoch;
- citlivo vnímať rozprávky o zvieratách a prírode a na základe tohto citového prežívania si utvárať pozitívny vzťah k prírode, reprodukovat' a dramatizovať tieto rozprávky;

- voľne rozprávať o ilustráciách od rozličných autorov, napr. aké pocity a asociácie vyvolávajú, príp. ich jednoducho opisovať, postupne intuitívne rozlišovať charakteristický výtvarný rukopis toho-ktorého ilustrátora a podľa ilustrácií si vyberať konkrétne rozprávky;
- citlivo vnímať a prežívať bábkové divadlo s primeranými literárnymi predlohami;
- v rozmanitých tvorivých estetických aktivitách vyjadriť pocity zo sledovania divadelného, rozhlasového, alebo filmového spracovania primeraného námety v programoch pre deti, napr. výtvarne zobrazíť pocity, predstavy a zážitky (kreslením, maľovaním a inými výtvarnými technikami), pohybom vyjadriť dej a napodobniť postavy (jednoduchým gestom, pantomímou, príp. jednoduchou pohybovou improvizáciou...), alebo dramaticky stvárniť rôzne dejové zápletky a vcítiť sa do situácie a konania postáv (prostredníctvom rôznych metód dramatickej výchovy) a pod.;
- dramaticky doriešiť nedokončený príbeh či rozprávku, hľadať rozličné možnosti riešenia, charakteristického pre jednotlivé postavy (osoby, zvieratá, predmety).

#### **Cieľ výchovy a vzdelávania**

- **rozwíjať komunikačné schopnosti – sociálna komunikácia, interpersonálna odvaha;**
- **utvárať a rozvíjať prosociálne cítenie a správanie – sociálny kontakt, pozitívny vzťah k sebe a k druhým, empatia, nenásilné riešenie konfliktov, základy emocionálnej gramotnosti**

#### **Aktivity, hry a cvičenia orientované na rozvíjanie komunikačných schopností:**

- ❖ Hra, ktorá sa zameriava na informácie o svojej osobe. Úlohou dieťaťa je zreteľne sa predstaviť a povedať všetky dôležité informácie o sebe: svoje krstné meno a priezvisko, vek, dátum narodenia, mená svojich súrodencov a rodičov, presnú adresu a pod., pričom úlohou ďalšieho dieťaťa je zrozumiteľne klásť otázky na zistenie týchto osobných informácií. Na precvičenie osobných údajov o dieťati nám môže poslúžiť známa hra „*stratil som sa v meste, v obchodnom dome a pod.*“. Jedno dieťa sa ocitlo v situácii, že sa vzdialilo od rodičov a ďaleko od domova sa stratilo, a preto potrebuje pomoc dospelých. Hru hrá najmenej dvojica detí (najmä deti s OŠD). Jedno dieťa je v úlohe strateného dieťaťa a ďalšie dieťa v úlohe dospelého. Dieťa v úlohe strateného „vyhľadá pomoc dospelého“, osloví ho, vysvetlí mu situáciu, v ktorej sa ocitlo a požiada ho o pomoc. Dieťa v role dospelého kladie stratenému dieťaťu otázky typu: Ako sa voláš? Koľko máš rokov? Kde bývaš? V ktorom meste, na ktorej ulici? Aké je Vaše číslo domu? a pod. Ak sa v hre simuluje situácia, že dieťa sa stratilo napr. v centre mesta, odvedie ho domov. Ak nastala táto situácia v obchodnom dome, odvedie ho na informácie, kde ďalšie dieťa v úlohe dospelého vyhlási pre rodičov správu o nájdení dieťaťa a pod. Po rôzne motivovaných hrách nasleduje rozhovor, v ktorom deti spoločne uvažujú, kde všade a v akých situáciách (ony alebo aj ich rodičia) je potrebné sa vedieť predstaviť a povedať rôzne osobné informácie.
- ❖ Rozprávanie a rozhovory na zaujímavé témy, ktorých podstatou je vyjadriť svoje zážitky „*keď som bol u babky (na výlete, na návšteve, na ihrisku...)*“, tak sa mi

*prihodilo...“*, alebo *„čo sa mi prihodilo po ceste do materskej školy“, „čo sa stalo, keď som prišiel domov, ku kamarátovi, do kina...“*, *„čo som robil doma, u babky a dedka, u kamaráta...“* alebo *„ako som sa hral u babky, na výlete...“* a pod. Úlohou dieťaťa je voľne a plynulo rozprávať na danú tému, alebo o udalostiach. V prípade, ak viazne rozprávanie, motivujeme dieťa otázkami *„Môžeš mi prezradiť, čo sa tam stalo/čo sa ti prihodilo?“*; *„Aké miesto najradšej navštevuješ?“*; *„Ako/s čím sa najradšej hráš?“*; *„Pokús sa mi povedať, z čoho máš radosť/z čoho sa tešíš?“*; *Alebo;*; *„Janka, kedy máš strach?“*; *„Prezrad' mi, na čo sa vieš nahnevať/čo ťa hnevá?“* a pod., ktoré aktuálne prispôbujeme obsahu detských výpovedí (umenie viesť rozhovor s dieťaťom je najmä umením improvizácie a aktívneho počúvania). Úlohou ostatných detí je aktívne počúvať. Voľnú komunikáciu dieťaťa a rozhovor s deťmi zaraďujeme po navodení príjemnej uvoľnenej atmosféry a v menších skupinách, aby sa mohlo vystriedať čo najviac detí a nebolo náročné a zdĺhavé počúvať sa navzájom.

V pedagogickom prístupe k deťom s OŠD si nachádzame priestor aj pre individuálny rozhovor, napr. počas hier a činností podľa voľby detí, počas pobytu detí vonku a záujmových činností.

- ❖ Hry *„na otázky“*, úlohou je na základe pozorovania samostatne vymýšľať otázky. Úlohou dieťaťa je počas vychádzky do blízkeho parku alebo lesa (mesta...) vymyslieť otázky, ktoré potom dáva iným deťom – o ceste do parku a prírode, ktorú videli počas cesty, o autách, ktoré išli práve po ceste, o prírode – stromoch a kvetoch v parku a pod. Napríklad: *„Rástli pri ceste púpavy?“*; *„Boli ešte žlté, alebo už boli odkvitnuté?“*; *„Stretli sme na chodníku mamičku s kočíkom?“*; *„Počuli ste spievať vtáčiky?“*; *„Videli ste ísť po ceste nákladné auto, aké to bolo auto?“*; *„Videli ste v parku brezy a ešte aké stromy ste videli?“*; *„Aké kvety tam kvitli, akých farieb boli?“* a pod.

Obmenou je čo najsamostatnejšie vymýšľať otázky, pre ktorých tvorbu sú východiskom spoločné zážitky. Napríklad, vymyslieť otázky o spoločne sledovanom divadelnom predstavení, o zaujímavej vychádzke do prírody tak, aby vedeli iné deti na ne aj odpovedať.

- ❖ Hry *„na otázky – prečo?“* a zároveň na rozvíjanie jednoduchého príčinného myslenia. Úlohou dieťaťa je vymýšľať čo najrozmanitejšie a čo najneobvyklejšie, príp. aj najvtipnejšie otázky so slovíčkom *„prečo“*. Otázky môžeme nahráť na magnetofónovú pásku a neskôr sa k odpovediam na ne vrátiť. Následne sú to hry *„na odpovede...“* Úlohou dieťaťa je vymýšľať čo najviac a čo najzaujímavejších odpovedí k týmto otázkam. Napríklad: *„Marek sa pýtal, prečo sú hviezdy na oblohe také malé, pokúsme sa odpovedať mu...“* a nasleduje vymýšľanie odpovedí, ktoré, ak viazne, aktuálne podnecujeme ďalšími dômyselnými otázkami vyplývajúcimi z obsahu detských výpovedí.
- ❖ Hra *„partneri na karty“* na vzájomné dorozumievanie sa, súčinnosť a spoluprácu ako aj na rozvíjanie schopnosti čo najvýstižnejšie opisovať určitú realitu. Úlohou

dvojice detí je dorozumieť sa aj bez toho, aby sa videli a nájsť si partnera do hry. Úlohou prvého dieťaťa je podrobne opísať druhému dieťaťu – partnerovi obrázkovú kartu. Úlohou druhého dieťaťa je pozorne si vypočúť tento opis, uhádnuť a správne vybrať príslušnú kartu iba podľa tohto opisu, bez toho, aby si dvojica detí navzájom ukázala karty. Obe deti – partneri, ktorí sú v úlohe rozprávača i hádača, sedia oproti sebe za jedným stolom, uprostred ktorého je prepážka (napr. natiahnutý nejaký záves alebo z kociek postavená stena a pod.). Dieťa – rozprávač dostane len jednu obrázkovú kartu (zo štvorice veľmi jednoduchých obrázkových kariet, napr. tá istá postava, vec alebo prírodnina v určitých obmenách, ktoré môžeme nakresliť my, pričom zohľadníme skutočnosť, že dieťa ich má presne a pomerne jednoznačne opísať). Dieťa – hádač dostane celú sériu štyroch kariet. Rozprávača vyzveme, aby čo najpodrobnejšie opísal partnerovi–hádačovi svoju kartu. Hádač potom vyberie podľa tohto opisu jednu z kariet a ukáže ju rozprávačovi so slovami: „Je to táto karta?“ V prípade, ak viazne opis karty, pomáhamo dieťaťu – rozprávačovi pri formulovaní otázok. Potom sa môžu deti v role rozprávača a hádača vymeniť, pričom sa v hre použije iná štvorica obrázkových kariet. Hra sa stane náročnejšou, ak obmieňame počet opisovaných kariet a počet kariet, z ktorých má dieťa vybrať opisovanú kartu. Dôležitá je súhra oboch detí.

- ❖ Aktivity na súvislý rečový prejav „*vymýšľanie zaujímavých príbehov*“, alebo „*vymýšľanie veselých príbehov*“, či „*vymýšľanie smutných príbehov, ktoré sa skončili šťastne*“ a pod., pričom rozprávanie môže začať učiteľka a deti pokračujú nadväzujúc na predchádzajúci dej, alebo opis situácie, príp. vymýšľajú príbehy tak, že každý príbeh má určitú dramatickú zápletku a pod. Napríklad, rozprávanie typu: „Predstav si, že si sa ocitol v prekrásnom zámku. Porozprávaj, ako to tam vyzerá a čo si tam zažil...?“. Alebo: „Čo sa asi stalo, keď našiel chlapec zatúlaného psíka, ktorý patril jednému starému pánovi z ulice? Porozprávaj, čo asi urobil chlapec a čo sa potom asi všetko mohlo stať.“ Alebo: ukážeme deťom tri obyčajné veci – šál, čiapku, rukavice a rozprávanie krátkeho príbehu motivujeme takto: „Pozrite sa dobre na tieto veci. Komu asi patria, kto ich nosí a kedy? Čo sa asi jedného dňa stalo, keď sa jedna z vecí stratila? Kto ju asi našiel? Čo s ňou asi urobil?“..., pričom niektoré príbehy môžu deti stvárať aj dramaticky.

#### **Aktivity, hry a cvičenia na utváranie pozitívneho vzťahu k sebe a k iným, utváranie, posilňovanie a rozvíjanie prosociálneho citenia a správania a vynaliezavosti v pomoci druhým:**

- ❖ Hry na nenútené nadväzovanie kontaktov „*Moje meno, tvoje meno.*“ Úlohou dieťaťa je oznámiť deťom svoje meno spolu s nadviazaním očného kontaktu s nimi a postupne poznať aj mená a priezviská iných detí. Deti sedia v kruhu, jedno dieťa chodí so šatkou v ruke v strede kruhu a hovorí známou riekanku „Ide Pešek okolo“ takto upravenú: „ide Marek okolo, vykračuje veselo, kto sa naňho pozrie, tak nám meno povie“. Alebo: „Ide Betka okolo, vykračuje veselo, kto sa na ňu pozrie, tak nám meno povie“, ku komu položí šatku, ten ju zoberie, postaví sa a otočí sa k deťom, nadviaže s nimi očný kontakt, pričom zreteľne a

nahlas vysloví svoje meno a priezvisko a pokračuje v rozprávaní riekanky chodiac v kruhu so šatkou v ruke.

Obmenou je hra „*ja a moji susedia*“, v ktorej sa dieťa v kruhu najprv predstaví menom a priezviskom a potom súčasne s nadviazaním očného kontaktu predstaví kamaráta (iba menom) po svojej pravici aj ľavici. Postupne sa vystriedajú všetky deti.

Ďalšími obmenami na precvičenie všetkých mien v triede je hovoriť tieto mená spolu s kotúľaním, alebo hádzaním a chytaním lopty či klobka vlny (napr. ako „*lopty priateľstva*“ alebo „*priateľskej pavučiny*“), určovaním mien podľa fotografií detí zoskupených v rôznych tvaroch, alebo fotografií zavesených na šnúrkach a pod.

Ďalej je to hra „*kto je môj kamarát a prečo*“, v ktorej dieťa pripojí k menu aj vlastnosti svojho kamaráta, najmä hodnotenie jeho pozitívnych vlastností, napríklad: „Môj kamarát je Peter. Je to dobrý kamarát, lebo... mi požičia hračku... Pomáha mi stavať križovatky.... Je šikovný. Pomáha mladším deťom..., Preto sa s ním rád hrám / preto ho mám rád...“ a pod. Úplne vylúčime negatívne hodnotenie.

Ďalšou obmenou je aktivita a rozhovor na tému „*akí sú chlapci a dievčatá*“ alebo „*čo sa mi páči na chlapcoch/dievčatách...*“. Úlohou dieťaťa je voľne rozprávať o charakteristických odlišnostiach chlapcov a dievčat a zároveň vyjadriť určitý hodnotiaci postoj. Napríklad opísať ich vzhľad, obľúbené činnosti, príp. zaradiť výtvarné alebo dramatické stvárnenie týchto odlišností a pod.

- ❖ Hry na posilňovanie interpersonálnej odvahy a zároveň na kultivovanie pohybového prejavu „*pantomíma s menami*“. Úlohou dieťaťa je predstaviť sa iným prostredníctvom riekanky a vymyslieť nejaké pohybové stvárnenie, ktoré ostatné deti opakujú. Napríklad, deti stoja v kruhovom útvere a jedno dieťa stojace uprostred kruhu hovorí riekanku:

Ahoj, ahoj, idem k vám  
a volám sa Marián...,  
pozrite sa, čo robím?

Potom urobí dieťa nejaký jednoduchý pohyb, napr. zamáva rukami ako lietajúci vták, zodvihne nohu ako bocian, pohybom vyjadří nejakú činnosť alebo napodobní rozprávkovú postavu, predstaví sochu a pod. Ostatné deti reagujú slovami:

Ahoj, ahoj, ...,  
my to tiež vieme!  
a zopakujú tento pohyb.

Obmenou je, ak deti v hre postupne kombinujú dva alebo niekoľko pohybov zároveň, napr. tleskajú rukami a otáčajú sa dokola alebo vymýšľajú tanečné kroky a pod.

- ❖ Hry na spolupatričnosť a spoluprácu, jemnosť a vzájomné ochraňovanie „na dvojičky“. Úlohou je pohybovať sa rovnako a plynulo vo dvojici. Dvojica detí približne rovnakej výšky a podobného temperamentu má zviazané stužkou nohy spolu a vykonáva rôzne pohyby podľa pokynov iných detí, napr. ide pomaly, rýchlo dopredu, otočí sa, lezie po štyroch a pod. Obmenou je pohybovať sa vo dvojici s loptou uprostred, alebo v menšej skupine hádzať a chytať čo najdlhšie loptu.

Na spoluprácu ako aj na rozvíjanie priestorového vnímania je aktivita „naše hlavolamy“. Úlohou je spoločne vo dvojici až štvorici riešiť hlavolam – poskladať z rozstrihaných dielov jeden ucelený obdĺžnik, štvorec alebo kruh. Najprv každé dieťa z dvojice alebo skupiny rozstrihá svoj geometrický tvar a vloží do jednej obálky. Spočiatku deti rozstrihávajú geometrické tvary na menej pravidelných častí a postupne aj na viac nepravidelných častí. Potom deti takto pripravené „hlavolamy“ po jednom vyberajú z obálky a spolu ich skladajú, pričom zisťujú, že spoločnou aktivitou postupujú pri skladaní rýchlejšie a zároveň aj v príjemnej, priateľskej atmosfére. Aktivitu ukončíme až vtedy, keď sú poskladané všetky geometrické tvary.

Na vzájomné ochraňovanie a jemné správanie je to aj hra „záchrana“, v ktorej dvojica detí uchopením rúk za zápästia vytvorí stoličku a preniesie plynulým a súladným pohybom opatrne „zranené dieťa“ s nižšou hmotnosťou (ak je trieda zmiešaného veku, tak mladšie dieťa) domov, alebo k lekárovi. Hru motivujeme ako pomoc zranenému dieťaťu. Podobne možno v hre „zachraňovať“ dieťa, ktoré stratilo dočasne zrak (napr. uštipol ho hmyz pri oku...) tak, že ho ďalšie dieťa bezpečne dovedie k lekárovi, či domov, alebo slabo vidiacu starenku prevedie cez cestu a pod. Následne je úlohou v citovej reflexii vyjadriť, ako sa cítilo dieťa v role nevidiaceho a dieťa v role záchrancu. Ďalšou obmenou je v dramatickej etude v skupine detí vytvoriť „záchrannú reťaz“ a pomôcť spoločnými silami prostredníctvom tejto reťaze a drevenej palice „dostať zo zamrzutej rieky“ imaginárne zvieratko, napr. psa alebo mačku, ktoré predstavuje jedno dieťa.

Ďalšími obmenami a určitým vyvrcholením hier na spoluprácu pri fiktívnom zachraňovaní môžu byť dramatické hry na záchranu rozprávkových postáv s využitím dramatických zápletiiek z rôznych známych rozprávok, ktoré deti vymýšľajú buď samostatne, alebo s pomocou učiteľky. Napríklad, „vyslobodzujú“ Janka Polienka alebo Janka a Marienku tak, že vymyslia iný spôsob ich záchranu než aký je opísaný v rozprávke so zapojením čo najväčšieho počtu detí v triede a potom nasleduje dramatická etuda, v ktorej „režirujú“ a realizujú svoj nový „scenár záchranu“ a pod.



- ❖ *Aktivity a hry na vzájomné obdarovanie sa a rozdelenie sa s niečím „darček pre kamaráta“*, v ktorej je úlohou dieťaťa zhotoviť darček – nejaký vlastný výtvar – pre kamaráta alebo rodinného príslušníka a obdarovať ho, napr. aj so slovným vyjadrením, v ktorom darca zároveň pri obdarovaní pozitívne hodnotí a oceňuje obdarovávaného alebo mu vyjadruje priateľské city. Napríklad: „darujem Ti darček, lebo si dobrý kamarát..., lebo ma vieš rozveseliť, keď som smutný..., lebo mi pomáhaš zaviazať šnúrky..., lebo sa s Tebou rád hrám..., lebo Ťa mám rád, príp. deti hromadne vytvoria darčeky pre choré deti v nemocnici a pod.

Na obdarovanie, prejavovanie pozornosti iným ako aj na porozumenie s ich utrpením je napr. aktivita „*darčeky do nemocnice*“. Úlohou detí je nakresliť alebo zhotoviť výtvarnú prácu ako darček pre chorého kamaráta. Môžu to byť buď individuálne alebo skupinové výtvary s najrôznejšou tematikou, ktorú vymýšľajú deti. Tejto výtvarnej alebo pracovnej aktivite by mal predchádzať rozhovor, v ktorom si deti spomenú na svoje vlastné pocity, ktoré mali pri ochorení. Čo sa im vtedy prihodilo? Ako sa cítili pri návšteve lekára? Ako sa k nim správali rodičia? Ako sa o nich starali? Boli už niektoré z detí aj viac dní v nemocnici? Ako sa tam cítili? a nasleduje podrobnejší opis situácie. Rozhovor ukončíme tým, že v nemocnici, na detskom oddelení sú stále nejaké choré deti a možno by im urobili radosť naše darčeky. Naše darčeky by ich možno potešili aj preto, že na nich iné deti myslia. Potom môžeme ešte spolu s deťmi uvažovať o tom, aké príjemné pocity asi vyvolajú naše darčeky. Až po tejto prípravnej fáze nasleduje zhotovovanie darčiekov. Potom tieto „darčeky“ zabalíme do obálky a pošleme ich poštou (príp. zanesieme osobne) do najbližšej nemocnice s detským oddelením. Podobným spôsobom môžeme zhotoviť darčeky pre starých ľudí v Dome dôchodcov a pod.

Obmenou na rozdelenie sa s niečím je hra „*rád/rada sa s tebou rozdelím*“, v ktorej dieťa na základe spoločnej dohody na určitý čas požičia kamarátovi svoju obľúbenú hračku a pod.

- ❖ *Hry na rozpoznávanie pocitov a emócií „ako sa práve cítim“*, úlohou dieťaťa je uvedomiť si vlastné emócie na základe práve prežívaných pocitov a výtvarne ich vyjadriť. Napríklad, najprv ukážeme deťom „*obrázky emócií*“. Sú to jednoducho, prostredníctvom výtvarnej skratky zobrazené tváre s veselým (ústa sú zobrazené ako oblúček smerujúci nahor), smutným (ústa sú zobrazené ako oblúček smerujúci nadol) a nahnevaným výrazom (ústa sú zobrazené ako rovná čiara, príp. sú naznačené aj vycerené zuby a obočie ako šikmé čiary smerujúce k vnútornej strane očí a pod.). Porozprávame deťom, čo znamenajú jednotlivé emocionálne výrazy, aj o tom, že môžu nastať situácie, ktoré v nás vyvolajú takéto emocionálne reakcie. Je teda prirodzené, že raz sme veselí, inokedy zasa smutní a niekedy nahnevaní. Dieťa si podľa toho, ako sa práve cíti, priradí k svojim aktuálnym pocitom niektorý zobrazený emocionálny výraz. Potom na základe tohto výberu nakreslí na výkres v tvare oválu svoj aktuálny emocionálny stav.

Obmenou je hra „*na rozveselenie neznámych kamarátov*“, deťom sa ukážu obrázky, na ktorých sú podobným spôsobom zobrazené tváre s rôznymi emocionálnymi výrazmi okrem veselej, príp. sa porozpráva aj krátku príbeh, prečo sa tak títo neznámi kamaráti cítia. Úlohou dieťaťa je potom „*rozveseliť*“ týchto smutných alebo nahnevaných kamarátov a nakresliť im iba veselú tvár. Príp. ich môžu rozveseliť aj prostredníctvom iných estetických výrazových prostriedkov, pohybovým či hudobno-dramatickým stvárnením tak, že im predvedú nejaký smiešny pohyb, krátku veselú pantomímu, veselo zatancujú, alebo im zaspievajú nejakú veselú pieseň, nakreslia veselý obrázok a pod.

Ďalšou obmenou môže byť rozhovor na tému „*ako sa asi cítili rozprávkové postavy, keď...*“, úlohou dieťaťa je priradiť niektorý z obrázkov „*súboru emócií*“ jednotlivým rozprávkovým postavám vzhľadom na situáciu, v ktorej sa práve ocitli, príp. pokúsiť sa pomenovať nejaké ďalšie emócie, ktoré by mohli súvisieť s pocitmi detí, napr. strach (z ježibaby, zo strašidiel...), alebo aká bola radosť hlavných rozprávkových postáv (zo záchran, z návratu, z vyslobodenia...) a iné.

- ❖ Hry a aktivity na rozvíjanie schopnosti vcítiť sa do pocitov dieťaťa so zdravotným postihnutím – do pocitov nepočujúceho alebo hluchonemého, hra „*rozprávame sa bez slov*“. Úlohou dieťaťa je dorozumieť sa prostredníctvom neverbálnej komunikácie a posunkového jazyka. Porozprávame sa s deťmi o nepočujúcich ľuďoch: „Medzi nami žijú aj takí ľudia, ktorí nepočujú a títo ľudia väčšinou ani nerozprávajú tak, ako my v našej triede. Nepočujú ani to, čo hovoríme, ani nádhernú hudbu, ani spev vtákov, šum potôčika, hukot dopravných prostriedkov a všetko ostatné.“ Potom stíchneme a započúvame sa do okolitých zvukov. Zdôrazníme, že nepočujúci ľudia nepočujú ani tieto najobyčajnejšie zvuky. Pretože nepočujú, a chcú sa však dorozumieť, dorozumievajú sa posunkami, tzv. „*posunkovou rečou*“, pri ktorej si pomáhajú rukami. Nepotrebujú teda hovorené slová. Tieto slová si ukazujú. My si teraz ukážeme niekoľko slov takejto posunkovej reči. Budeme spolu pohybom rúk znázorňovať tieto jednoduché slová:

ahoj (zdvihnutú ruku s dlaňou obrátenou k tvári ohneme v lakti a pokývame ňou na pozdrav)

ja (ukazovákou ukážeme na seba)

ty (ukazovákou ukážeme na inú osobu)

rád, rada (priložíme si otvorenú dlaň na srdce a urobíme pomalý a mierny pohyb dole – pohyb môže byť aj opakovaný)

mama (rukou zovretou v päšť s vystretým ukazovákou sa dvakrát z boku dotkneme nosa)

otec (ruku zovrieme v päšť, ale vystretým palcom a ukazovákou, ktoré sa dotýkajú, pohybom spod nosa do boku naznačíme ockove fúzy – nad okrajom hornej pery)

jesť (prsty ruky voľne zovrieme v päšť smerom k tvári, rukou v zápästí robíme prirodzené pohyby smerom k ústam – urobíme imaginárny pohyb „lyžičkou“ k ústam)

piť (urobíme imaginárny pohyb s hrnčekom k ústam) a iné.

Potom si spolu znázorňujeme jednoduché oznamy: „Ja ťa mám rada.“ (ukážeme na seba, potom na iné dieťa a znázorníme posunkom slovo „rada“) a iné.

Obmenou je, že deti vymýšľajú najprv posunky k niektorým slovám a slovným spojeniam. Spolu hľadajú vhodný pohyb k určitému významu. Neskôr vymýšľajú aj vety, z ktorých vytvoria krátku správu v posunkovej reči.

Ďalšou obmenou tejto hry môže byť, že jedno dieťa znázorní posunkovou rečou nejaký oznam alebo krátku správu a ďalšie dieťa sa pokúsi uhádnuť, čo bolo posunkovou rečou vyjadrené. Príp. hra sa môže stať náročnejšou tak, že aj ďalšie dieťa odpovedá prostredníctvom posunkovej reči a ostatné deti sa pokúšajú rozlúštiť ich vzájomnú komunikáciu. Vhodné je, ak je v blízkosti materská škola pre nepočujúce deti, naučiť sa najprv niekoľko najzákladnejších posunkov a potom umožniť deťom bezprostredne nadviazať kontakt s nepočujúcimi deťmi a určitý čas zotrvať v spoločnej hre v tejto materskej škole.

Na podobnom princípe je hra, v ktorej ide o *vcítenie sa do pocitov nevidiaceho*. Úlohou dieťaťa je prostredníctvom zapojenia všetkých zmyslov – okrem zraku (napr. hmatu, sluchu, čuchu, príp. aj chuti) vcítiť sa do pocitov nevidiaceho. Najprv deti vyzveme, aby si na chvíľu zatvorili oči. Porozprávame sa s nimi, že medzi nami žijú aj ľudia, ktorí nevidia – sú nevidiaci. Potom si dáme šatku na oči a deťom opíšeme, čo nám prezrádzajú ostatné zmysly. Napríklad „čo počujeme?“; „čo sa nám podarí v bezprostrednom okolí nahmatať?“; „aké vône cítime?“ a pod. Náš opis môžu dopĺňať deti aj na základe vlastných predstáv. Po tejto ukážke si dáme dole šatku a ponúkneme deťom možnosť vyskúšať si to so zaviazanou šatkou v známej hre *s čarovným vrecúškom*. Úlohou dieťaťa je so zaviazanými očami uhádnuť, čo je vo vrecúšku tak, že si jednotlivé veci *ohmatajú, ovoňajú alebo počúvnu, príp. aj ochutnajú*. Každé dieťa má iné vrecúško s trocha odlišnými vecami (napr. s nejakou hračkou, hrkálkou, zabaleným cukríkom výraznejšej vône a pod.) a postupne sa pokúša čo najpresnejšie identifikovať tieto veci a čo najtvorivejšie opísať danú vec cez vyjadrenie pocitov zmyslového vnímania. Na záver hry môžu deti ešte so zaviazanými očami na naše vyzvanie ochutnať cukrík a povedať, akú chuť im pripomína a čo najzaujímavejšie opísať túto chuť. Po odviazaní šatky si deti overia správnosť svojich odpovedí. V tejto hre je dôležitá dobrovoľnosť, oči zaväzujeme iba tomu dieťaťu, ktoré prejaví o tento druh aktivity záujem. Obmenou na vcítenie sa jednak do pocitov nevidiaceho a jednak do pocitov pomáhajúceho je hra *„cestička po kamienkoch“*. Úlohou *nevidiaceho dieťaťa* je so zaviazanými očami naboso prejsť po vyznačenej cestičke po oblých kamienkoch alebo lane držiac sa za ruku iného dieťaťa, ktoré oči zaviazané nemá. Úlohou *sprevádzajúceho dieťaťa* je zasa jemne, spoľahlivo a bezpečne doviest' dieťa v role nevidiaceho do cieľa. V cieľi môže byť stolička, na ktorú pomôže sadnúť vidiace dieťa nevidiacemu. Dvojica si potom vymení úlohy. Po tejto aktivite nasleduje citová reflexia, v ktorej deti vyjadrujú svoje pocity a

hodnotia, ako sa cítili v role nevidiaceho a ako v role sprevádzajúceho. Príp. môžu povedať, čo im bolo nepríjemné a naopak, čo bolo príjemné, či pociťovali zodpovednosť za druhého, alebo aké to asi má nevidiaci v rôznych životných situáciách a podobne.

Na podobnom princípe môžeme vymyslieť a zaradiť hru, v ktorej sa dieťa vciťuje *do pocitov dieťaťa s rôznym druhom telesného postihnutia*. Opäť však platí pravidlo dobrovoľnosti. Podobne, ako v prípade nepočujúcich detí, ak máme v blízkosti materskú školu pre nevidiace deti alebo deti s telesným postihnutím, navštívime tieto materské školy. Umožníme deťom nadviazať užší kontakt s týmito deťmi, príp. ich hneď aj obdarujeme drobnými darčekom, ktoré sme vopred zhotovili a pod.

### **Aktivity, hry a cvičenia na posilnenie empatie, frustračnej tolerancie a na pochopenie potreby sociálnej začlenenosti:**

- ❖ Aktivity a dramatické hry na prehĺbenie empatického postoja v situácii, keď je niekto odmietaný skupinou s využitím krátkeho príbehu „*O mrzkom vtáčatku...*“ alebo „*O škaredom káčatku*“ na základe rozprávkovej personifikácie, buď podľa literárnej predlohy alebo učiteľovej vlastnej tvorby. Celú situáciu možno aj dramaticky stvárniť. Úlohou dieťaťa je rozprávať o tom, ako sa niekto asi cíti, keď ho iní odmietajú, pričom dieťa sa prostredníctvom citovej a hodnotovej reflexie pokúsi vcítiť do jeho pocitov. Rozprávame sa o pekných vlastnostiach druhých, o „*dobrom srdiečku*“, o tom, keď ten druhý rád pomáha a pod. Porozprávame sa s deťmi o tom, že druhých nehodnotíme podľa výzoru, ale podľa toho, akí skutočne sú. Spoločne dospejeme k záveru, že nie je dôležité ako kto vyzerá, aké má oblečenie, ale ako sa správa, aký je kamarát a pod. Čo najviac necháme hovoriť deti. Veľmi citlivo ich v komunikácii nabádame k čo najbohatšiemu slovnému prejavu a vyjadrovaniu hodnotiacich postojov, v ktorých charakterizujú pozitívne vlastnosti iných.

Obmenou je aktivita a hra na pochopenie rôznych pocitov ak sme sami, alebo v spoločnosti, prostredníctvom vymysleného alebo literárneho príbehu „*O Petrovi – nezbedníkovi*“ alebo: „*O medvedíkovi – nezbedníkovi*“ a pod. Úlohou dieťaťa je rozprávať po vypočutí príbehu o tom, ako sa asi cítil chlapec Peter alebo medvedík, keď ho kamaráti vylúčili z hry a identifikovať príčiny tohto vylúčenia. Učiteľ citlivo, pomocou vhodných otázok, dovedie dieťa k formulovaniu žiaducich prejavov správania, aby sa postavy z týchto príbehov stali v skupine obľúbenými. Celú situáciu možno stvárniť aj dramaticky.

- ❖ Aktivita a cvičenia na riešenie problémov a na rozvíjanie empatie. Napríklad, navodíme problematickú fiktívnu situáciu – máme ísť autobusom spoločne „*na výlet (na hrad, do ZOO ...)*, *na kúpalisko*“ a pod. a jedno z detí musí ostať dobrovoľne v materskej škole, pretože nie je dostatočný počet miest v autobuse. Úlohou detí je „*riešiť situáciu*“, čo by urobili, kto by ostal dobrovoľne v materskej škole, ako mu ostatní vynahradia jeho neúčast' na zaujímavých činnosti – výlete a pod. Porozprávame sa s deťmi o tom, ako by sa asi mohol

cítiť ten jediný, ktorý by nešiel s ostatnými. Deti vymýšľajú návrhy riešenia, napr. navrhujú „darčeky“, ktorými by ho obdarovali (koláče, suveníry, pohľadnice z miesta výletu, podrobné rozprávanie o zážitkoch z miesta...) a pod.

Obmenou je opisovať podobné situácie, v ktorých sa deti už naozaj, najmä v rodine ocitli, napr., keď boli chorí a: „*súrodenec išiel s otcom alebo mamou na kolotoč, do cirkusu, na zaujímavú návštevu a pod.*“ Príp. tieto situácie sa môžu aj dramaticky stvárať tak, že dieťa, ktoré muselo zostať doma je zároveň aj v role „režiséra“ tejto situácie.

- ❖ Aktivita a hry na posilnenie frustračnej tolerancie, v ktorých je dieťa vystavené tlaku na oddiaľovanie uspokojenia svojich potrieb na základe slobodného a dobrovoľného rozhodnutia. Zároveň dieťa v hre prejavuje určitú mieru trpezlivosti pri uspokojovaní potrieb vyvolávajúcich príjemné pocity. Napríklad medzi deťmi obľúbená a známa hra na obchod sa môže zmeniť novými pravidlami na hru „*zázračný obchod*“. Podmienkou je, že táto hra trvá najmenej tri dni a túto skutočnosť je potrebné zohľadniť aj pri dočasnej úprave interiéru triedy. Najprv spolu s deťmi vytvoríme improvizovaný obchod s tovarom (môžu to byť rôzne malé hračky, obrázky zo žuvačiek, z kartónu vystrihnuté zvieratká a pod.), ktorý predpokladáme, že si deti natrvalo môžu nechať. Zhotovíme si z papiera rovnaké mince, ktoré v rovnakom počte rozdelíme deťom. Potom povieme deťom: „Toto sú *zázračné peniaze*, s ktorými sa dá nakupovať iba v *zázračnom obchode*. Dnes znamená jedna minca jednu korunu, zajtra tá istá minca dve a pozajtra tri koruny. Dnes dostanete za jednu mincu najmenej – iba jednu vec, zajtra dostanete za jednu mincu dvakrát viac než dnes a pozajtra dokonca trikrát toľko vecí. Môžete sa sami rozhodnúť, koľko vecí a v ktorý deň nakúpите. Ak zostanú pozajtra – v treťom dni v obchode nejaké veci, dostanú ho však iba tie deti, ktoré budú nakupovať až v tento posledný deň.“ V role predavačky môže byť najprv učiteľka, aby všetky deti mali rovnaké podmienky v rozhodovaní sa pri „*zázračných nákupoch*“. Hra s jedným nakupovaním trvá len určitý vymedzený čas, potom sa predajňa do ďalšieho dňa imaginárne zatvára (na základe nášho citlivého časového odhadu) a otvára sa až na ďalší deň. Ak po nákupoch v treťom dni zostane nejaký tovar, dostanú ho iba tie deti, ktoré nakupovali až tretí deň (je to zároveň odmena za trpezlivosť). Pri tejto hre pozorne a citlivo sledujeme reakcie jednotlivých detí a dbáme, aby nedošlo medzi nimi ku konfliktom a k výsmechu. Po úplnom ukončení hry je vhodné upokojiť aj tie deti, ktoré mali najmenej tovaru tak, že im prisľúbime, že o nejaký čas (napr. o týždeň alebo dva, mesiac a pod.) sa tú istú hru zahráme znovu. Hra má pre nás aj dôležitý diagnostický význam. Máme v nej príležitosť zistiť, aká je miera frustračnej tolerancie medzi jednotlivými deťmi a ako sa vyvíja u toho istého dieťaťa pri opakovanej hre.

#### **Cieľ výchovy a vzdelávania:**

- **rozvíjať zručnosti tvorivého estetického sebavyjadrovania**

**Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa sústreďujú na rozvoj hudobnosti, hudobného vnímania a hudobnej tvorivosti prostredníctvom vyjadrovania rôznymi esteticko-výchovnými prostriedkami:**

- ❖ Ozvenové hry „*zaspievaj, zatlieskaj, zahraj... rovnako*“, úlohou dieťaťa je zopakovať určitý hudobný motív, napr. úryvok rytmizácie riekanky prostredníctvom hry na telo, alebo hrou na detských rytmických hudobných nástrojoch, príp. zaspievať na dohodnutú slabiku (la, ma, pa, ne, do, mi, mu...) úryvok piesne a pod.
- ❖ Hudobné hádanky „*uhádni, ktorá pieseň to je?*“, úlohou dieťaťa je uhádnuť pieseň podľa zaspievaného alebo zahraného (na klavíri, husliach, gitare, zobcovej flaute...) hudobného úryvku a pod.
- ❖ Aktivity a hry na rytmizáciu „*vytlieskaj a zaspievaj svoje meno, meno brata, sestry, kamaráta...*“, úlohou dieťaťa je rytmizovať meno hrou na telo (tlieskaním, plieskaním, dupaním, lúskaním a pod.), rozdeliť ho na slabiky a v hre dodržať dĺžku slabík.

Obmenou sú hry „*vytlieskaj, zahraj riekanku*“, úlohou dieťaťa je vyjadriť rytmus známej riekanky hrou na telo, či prostredníctvom inštrumentálnej hry na detských rytmických nástrojoch (napr. ozvučnými drievkami a pod.).

Ďalej hry na melodizáciu „*vymysli pieseň podľa riekanky...*“, úlohou dieťaťa je vytvoriť niekoľko melódií k tomu istému textu nejakej známej riekanky.

Ďalšou obmenou je čo najsamostatnejšie zahrať po určitom nácviku úryvok známej riekankovej melódie na detskom melodickom hudobnom nástroji v tzv. pentatonike, napr. na metalofóne, xylofóne alebo zvonkohre a pod.

- ❖ Aktivity a hry „*zahraj na nejakom hudobnom nástroji, ako sa asi cítili rozprávkové postavy v situácii ...*“. Napríklad: „*Janko a Marienka, keď zablúdili v lese, keď našli medovníkový domček, keď ich ježibaba chcela upiecť...*“; alebo: „*Popoluška, keď odišli macocha a sestry na bál a ona ostala sama, keď triedila fazuľu, hrach a mak, keď vybrala z prvého orieška nádherné šaty, keď tancovala s princom*“ a pod..... Úlohou dieťaťa je tvorivo v inštrumentálnej hre vyjadriť pocity alebo nálady, ktoré vyvolávajú určité rozprávkové situácie alebo postavy a vybrať si vhodný detský rytmický alebo melodický nástroj k danej postave, situácii alebo nálade, ktorá je pre ňu typická.

Obmenou je hra „*vytvor hudbu k rozprávke...*“. Úlohou skupiny detí je hudobno-dramaticky stvárať celý dej známej (najmä ľudovej) rozprávky, pričom každé dieťa si vyberie nejaký detský rytmický alebo melodický nástroj podľa roly, ktorú má *hudobno-dramaticky* „*charakterizovať*“, príp. niektoré dieťa zo skupiny môže vystupovať v role režiséra.

Ďalšou obmenou je verbálne alebo dramaticky vyjadriť pocity a náladu rozprávkových postáv v spomínaných situáciách.

- ❖ Aktivity, hudobno-pohybové, hudobno-dramatické a hudobno-výtvarné hry „*čo ti pripomína táto hudba?*“, alebo „*ako si sa cítil/a pri počúvaní tejto hudby?*“ Úlohou dieťaťa je metódou voľných asociácií slovne, pohybom alebo výtvarne vyjadriť a „*charakterizovať*“ na základe predstavivosti a imaginácie, napr. skladbu A. Dvořáka: Tanec škriatkov (alebo súbor skladieb P. I. Čajkovského – Chorá bábika, Pohreb bábiky, Nová bábika a iné). Súčasťou estetického stvárnenia počúvanej skladby je hudobno-pohybová aktivita typu „*zatancuj ako škriatkovia...*“ alebo aktivita „*vymysli kratučký balet*“. Úlohou dieťaťa je vymyslieť pohyb a pohybovú improvizáciu k počúvanej skladbe.

Obmenou sú aktivity „*aké farby sa ti vybavujú pri počúvaní tejto hudby?*“ alebo „*namaluj obraz podľa tejto hudby*“. Úlohou dieťaťa je vyjadriť charakter skladby prostredníctvom maľby – bez nároku na zobrazenie konkrétneho námetu – jednoducho len nanášaním rôznych farieb, ktoré si vyberá podľa toho, ako sa práve pri počúvaní tejto skladby cíti, pričom vzniká abstraktný obraz.

#### **Aktivity, hry a cvičenia na rozvíjanie výtvarných zručností a výtvarnej tvorivosti:**

- ❖ Hry s farebnými kľbkami, v skupine, v kruhu, dotváranie príbehu, prostredia (more, mesto), umelými materiálmi a prírodninami, individuálna reflexia.
- ❖ Vytváranie imaginatívnych svetov a prostredí rôznymi výtvarnými výrazovými prostriedkami (vesmír, more, mapy).
- ❖ Výtvarné hry na dotváranie príbehu a dotváranie dejového prostredia – zakliate kráľovstvo, kto kde býva, papierové, drôtové, škatuľové kráľovstvo.
- ❖ Ilustrácie alebo výtvarné stvárňovanie rozprávkových postáv.
- ❖ Hry zamerané na poznávanie vlastností materiálov a ich možností kombinácie. výtvarné stvárnenie ľudských a zvieracích postáv, rozprávok a príbehov pre deti.
- ❖ Ilustrácie a vytváranie detských príbehov.
- ❖ Hry s farbou v rôznej podobe, vytváranie nálady prostredníctvom hier s farbami.
- ❖ Hry s rozfúkavaním farieb a dotváraním kresbou podľa vlastnej fantázie.
- ❖ Výtvarné dotváranie neobvyklého použitia predmetov (vešiak, varecha, pero a pod.).
- ❖ Výtvarná expresia na základe hudby, farebné vyjadrenie pocitov z určitej nálady (vianoce, smútok, radosť a pod.).
- ❖ Hry zamerané na priestorové a plošné vytváranie z rôznych materiálov v kolektívnej a individuálnej činnosti.
- ❖ Výtvarné hry zamerané na zámerné kombinovanie rôznych materiálov a techník.
- ❖ Hry na tieň, na poznávanie vlastného tela a ľudského tela prostredníctvom dokresľovania a obkresľovania.
- ❖ Hry s prírodninami, poznávanie a využitie farebnosti, tvaru a štruktúry k plošnému a priestorovému vytváraniu obrazcov.
- ❖ Dotváranie prírodnín, „veselé kamene“, využívanie rôznych prírodných materiálov na vytváranie koláží.

### **Aktivity na rozvíjanie výtvarnej tvorivosti, na utváranie pozitívneho vzťahu k sebe a spolupatričnosti so skupinou:**

- ❖ Aktivita „*naše hviezdy*“, úlohou dieťaťa je prostredníctvom výtvarnej činnosti vytvoriť svoju „*hviezdu*“ a spoločne vytvoriť výstavu z týchto výtvarných prác. Najprv sa spýtame detí, čo všetko už videli alebo počuli o hviezdach a spoločne sa o tom porozprávame. Povieme si aj nejakú riekanku o hviezdach:  
Vysoko na nebi hviezdy svietia,  
v tme tam niekedy žiaria.  
Aj my sme ako hviezdičky,  
žiarime ako perličky.

Potom motivujeme deti, aby si vytvorili vlastné hviezdy tak, že na výkresy v tvare hviezdy nakreslia seba, buď ako autoportrét alebo ako celú postavu. Svoju hviezdu inak dotvoria, napr. nastrihajú rôznofarebné prúžky a nalepia ich na spodný okraj hviezdy a pod. Porozprávame sa s deťmi o tom, čo vytvorili, vysvetlíme, že každá hviezda je jedinečná, niektoré sú zoskupené do zaujímavých útvarov a všetky spolu žiaria na jednom nebi. Zo zhotovených hviezd vytvoríme „*hviezdu oblohu*“ (usilujeme sa ich zoskupiť na jedno miesto v určitom zaujímavom útvaru) a zdôrazníme najmä spolupatričnosť „*hviezd*“ – detí. Príp. sa ešte porozprávame o tom, že všetky deti v triede patria k sebe, sú kamaráti a *každé z nich je iné – jedinečné a vzácne*, podobne ako tie hviezdy na oblohe.

Obmenou je aktivita „*galéria triedy*“, úlohou dieťaťa je nakresliť do vyznačených kruhov, umiestnených vedľa seba na veľkom formáte (v tvare dlhého pruhu) papiera *svoj autoportrét*. Pod rovnako veľké kruhy najprv napíšeme mená detí (ak už deti vedia napísať svoje meno, napíšu ho ony). Galériu triedy bude tvoriť niekoľko veľkých papierov s viacerými autoportrétmi. Po nakreslení autoportrétov, ktoré potrvá niekoľko dní, sa porozprávame s deťmi o obrázkoch. Nabádame deti k zaujímavému opisu, v ktorom deti určujú odlišnosti medzi deťmi, pričom však vyzdvihujú jedinečné vlastnosti každého dieťaťa v skupine. Na záver tohto rozhovoru a rozprávania detí zdôrazníme vzájomnú spolupatričnosť a kamarátstvo medzi deťmi celej triedy. *Galériu triedy* potom vyvesíme *na výstavku pre rodičov*.

### **Aktivity, hry a cvičenia, ktoré sa sústreďujú na rozvíjanie verbálnej tvorivosti, príp. aj v spojení s podnecovaním vizuálnej predstavivosti:**

- ❖ Aktivity a hry „*rýmovanie slov*“. Úlohou dieťaťa je k danému slovu vymyslieť a doplniť slovo, ktoré sa rýmuje, napr. „*kvet-svet*“, „*dom-strom*“;

Alebo: hry „*vymýšľanie veršov*“, úlohou dieťaťa je vymýšľať verše na začiatkový verš – „*boli dve žabky...*“, „*v lese rastie stromček...*“ a pod. Ďalej vymýšľať úplne nové veršičky až po samostatnú tvorbu jednoduchej detskej básne, príp. vymyslené veršičky sa môžu aj po častiach zhudobniť reťazovým spôsobom tak, že deti pokračujú v zhudobňovaní nadväzne na predchádzajúci hudobný motív.



- ❖ Aktivity „*kreslené hádanky*“, úlohou dieťaťa je podľa obrázka vymyslieť hádanku, napr. „Je to biele a robia sa z toho gule.“ (sneh). Alebo naopak: podľa vymyslenej hádanky, ktorú vymýšľa dieťa, nakresliť odpoveď na hádanku, napr. „Je to veľké biele, má to klobúk z hrnca, nos z mrkvy, oči a gombíky z kamienkov a miesto rúk má metly.“ a ostatné deti nakreslia snehuliaka.
- ❖ Aktivity „*vymýšľanie listu*“, v ktorom sa spája verbálna tvorivosť s vizuálnou predstavivosťou. Úlohou dieťaťa je vymýšľať list dokončovaním viet podľa obrázkov. Napríklad: „Milá Martinka, boli sme s našou materskou školou na výlete v ZOO. Videli sme tam: levy, tigre, opice (obrázky). Po prezretí všetkých klieťok sme išli: k jazeru (obrázok). V jazere plávali: kačky a labute (obrázok). Priplávali k brehu, lebo sme ich krmili: (obrázok)...“ a po niekoľkých takýchto vetách dieťa vymýšľa podľa obrázkovej postupnosti čo najsamostatnejšie aj ďalšie textové znenie, ktoré zapisujeme.

Alebo naopak: Dieťa dopĺňa do čítaného textu podľa vlastného výberu vopred pripravené nakreslené obrázky alebo vystrihnuté ilustrované obrázky.

Náročnejšou obmenou je, že dieťa najprv nakreslí obrázky podľa známeho prečítaného príbehu alebo nejakého spoločného zážitku tak, aby z nich bol zrejmý známy príbeh a potom ho môže ostatným *podľa svojich obrázkov „prečítať“*.

- ❖ Aktivity „*vymýšľanie príbehov*“, úlohou dieťaťa je pokračovať v začatom príbehu. Príbeh sa môže tvoriť aj v skupine tak, že deti vymýšľajú príbeh po častiach, ktoré navzájom súvisia. Pri tejto aktivite je dôležité uplatniť schopnosť vypočuť si inú hovoriacu osobu a v rozprávaní tvorivo nadviazať na predošlý kamarátov dej. Neskôr tvorí dieťa úplne samostatne ucelený príbeh, príp. tieto vymyslené príbehy si môžu deti aj výtvarne alebo dramaticky stvárniť.
- ❖ Aktivity a dramatické hry „*vymysli ako pokračuje rozprávka, alebo príbeh*“... Úlohou je dokončiť nejaký jednoduchý príbeh, ktorý predtým deti buď jednotlivo alebo spoločne po malých častiach vymýšľajú. Príp. vymyslieť veselý či smutný záver, alebo dokončiť známu rozprávku tak, aby záver poskytoval iné riešenie dramatickej zápletky. Napríklad: „*vymysli rozprávku O Pampúšikovi trochu inak, aby sa mohla skončiť pre pampúšika šťastne*“. Deti vymýšľajú niekoľko čo najnezvyčajnejších záverov rozprávky, niektorý záver sa môže aj dramaticky stvárniť. Napr. prostredníctvom pantomímy alebo jednoduchej dramatickej etudy, pričom spoluhráčov do scény si vyberá dieťa-autor (a zároveň aj režisér) záveru. Ďalšou obmenou je vymyslieť úplne nové pokračovanie známych rozprávok s iným – originálnym – riešením záveru a dramaticky ho stvárniť, príp. tento vymyslený záver vyjadriť aj výtvarne.
- ❖ Aktivity a dramatické hry „*zahráme si obrázkový príbeh...*“, ktorého podstatou je pokúsiť sa skupinovú formou dramaticky stvárniť obrázkový seriál a rozprávaný príbeh, pričom aktivita detí sa môže sústrediť už na prípravnú fázu

dramatizácie. Deti sa môžu aktívne zapojiť do „režirovania“ tejto dramatizácie tak, že podľa obrázkového seriálu pomôžu určiť roly. Na základe pomocných otázok vzťahujúcich sa na dejovú postupnosť obrázkového seriálu premyslia, ktorá situácia bola v príbehu prvá, čo nasledovalo ďalej a aký bol záver. Spoločne rozhodnú, čo budú hovoriť a vykonávať jednotlivé postavy a pod. Potom sa rozdelia jednotlivé roly a až po tejto dôslednej prípravnej fáze nasleduje dramatizácia tohto obrázkového príbehu, pričom v jednotlivých úlohách sa deti vystriedajú tak, že sa k dramatizácii toho istého obrázkového seriálu vrátíme opakovane.

- ❖ Aktivita „vymysli a nakresli obrázkovú knihu, príp. leporello“, ktorá sa svojimi detskými ilustráciami viaže napríklad na prečítané rozprávky alebo príbehy (jednak na tú istú, jednak na viaceré). Ďalej na individuálne alebo spoločné zážitky, napr. z výletu s rodičmi, so starými rodičmi (alebo iné zaujímavé aktivity v rodinnom prostredí), s materskou školou (hry na školskom dvore, vychádzky do blízkeho okolia alebo do lesa, rôzne besiedky a oslavy, návšteva divadla, kina, výstavy a pod., plávanie na plavárni, korčuľovanie na zimnom štadióne, exkurzia, škola v prírode a iné). Výtvarné vyjadrenie týchto zážitkov môže dieťa následne komentovať.

## 5. ZÁVER

Analogické príklady aktivít, hier a cvičení rozvíjajúcich určité psychické funkcie si môžu učitelia obmieňať, buď samostatne vlastnými námetmi, alebo čerpať nové a iné aj z dostupnej odborno-metodickej literatúry či odborno-metodickej tlače. Prírodzene, pri výbere je potrebné kriticky selektovať tieto námety vzhľadom na ich kvalitatívnu úroveň a využiteľnosť v praxi. Dôležité je pri tomto výbere na základe efektívnej pedagogickej diagnostiky zohľadniť aj individuálne rozvojové možnosti každého dieťaťa s odloženou povinnou školskou dochádzkou v jednej triede materskej školy.

## POUŽITÁ A ODPORÚČANÁ LITERATÚRA:

- BAUDISOVÁ, A., JENGER-DUFAYETOVÁ, Y.: Hry a cvičení pro dramatickou výchovu v mateřské a základní škole. Praha: Portál, 1997.
- BEAN, R.: Jak rozvíjet tvořivost dítěte. Praha: Portál, 1995.
- BĚHALOVÁ, D.: Prosociálna výchova v podmienkach materskej školy. Predškolská výchova, roč. 57, 2002/2003, č. 5.
- BOROVÁ, B., TRPIŠOVSKÁ, D., SKOUMALOVÁ, S., SMEJKALOVÁ, V.: Cvičíme s malými dětmi. Praha: Portál, 1998.
- BRIERLEY, J.: 7 prvých let života rozhoduje. Praha: Portál, 1996.
- BRUCEOVÁ, T.: Předškolní výchova. Praha: Portál, 1996.
- BÚRYOVÁ, J.: Rozvíjanie tvorivosti. Predškolská výchova, roč. 54, 1999/2000, č. 2.
- D`ANDREA, F.: Rozvíjíme hudební vnímání a vyjadřování. Praha: Portál, 1998.
- DIMIDJIAN, V.J.: The Changing Role of the Child day Worker in the United States: One advocate´s Analysis of Today and Vision of the Future of Child Care and the Role Definition of the Child Day Care Worker. Referát na Kongrese FICE, 1990.
- DIEŠKOVÁ, V.: Rozvíjanie spôsobilosti riešenia problémových situácií u detí predškolského veku s ohrozeným sociálnym vývinom. Bratislava: Pedagogický ústav mesta Bratislavy, 1991.
- DIEŠKOVÁ, V.: Rozvíjanie sociálnej kompetencie detí predškolského veku z detských domovov. Záverečná správa. Bratislava: VÚDPaP, 1986.
- DROPOVÁ, G.: Kreslené príbehy a ich miesto vo výtvarnom prejave detí. Predškolská výchova, roč. 55, 2000/2001, č. 1.
- ĎURÍČEKOVÁ, M.: Tvorivosť v praxi školy. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 2.
- FÜLÖPOVÁ, E., ZELINOVÁ, M.: Hry v materskej škole na rozvoj osobnosti dieťaťa. Bratislava: SPN, 2003.
- GRABBETOVÁ, R.: Zahrajme sa spolu – Knižka plná hier. Bratislava: Mladé letá, 1999.
- GUZIOVÁ, K.: Prosociálny výchovný štýl. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 1, č. 2, č. 3, č. 4.
- GUZIOVÁ, K.: Prosociálna výchova v inovovanom programe výchovnej práce v materských školách. Predškolská výchova, roč. 53, 1998/1999, č. 5, s. 4 – 11.
- HERIBANOVÁ, I.: Rozvoj grafomotorických zručností detí predškolského veku. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 1.
- HERIBANOVÁ, I.: Metodika nácviku grafomotorických zručností. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 2, č. 3, č. 4, č. 5.
- HERMOVÁ, S.: Psychomotorické hry. Praha: Portál, 1994.
- HLAVÁČOVÁ, Z.: Prosociálne aktivity. Predškolská výchova, roč. 53, 1998/1999, č. 1.
- KIKUŠOVÁ, S.: Vytváranie sociomorálnej atmosféry v triede materskej školy. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 2, č. 3.
- KIKUŠOVÁ, S.: Gramotnosť dieťaťa predškolského veku a možnosti jej rozvíjania v materskej škole. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 4.
- KLINDOVÁ, L a kol.: Aktivita a tvorivosť v škole. Bratislava, SPN 1990.

- KOLLÁRIK, K.: Diagnostické metódy pre učiteľky materských škôl. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 4.
- KOLLÁRIK, K.: Orientačná skúška pripravenosti na školu. Príručka pre administráciu a vyhodnotenie. Bratislava: Psycho-Insight, spol. s r. o., 1996.
- KOLLÁRIKOVÁ, Z., PUPALA, B. (eds.): Predškolská a elementárna pedagogika. Praha: Portál, 2001.
- Kolektív autorov: Šimon pújde do školy. Program všestranného rozvoje predškolského dieťaťa. Praha: Portál, 1995. Libro Guía - LÁPIZ, Spain (preklad).
- KOLEKTÍV učiteliek: Rozvojový program pre deti s odkladom školskej dochádzky. Predškolská výchova, roč. 54, 1999/2000, č. 4.
- KOPASOVÁ, D., MAČIŠÁKOVÁ, V.: Intervenčný program rozvíjania prosociálneho správania pre deti predškolského veku. Predškolská výchova, roč. 55, 2000/2001, č. 4, č. 5.
- KOVÁČ, T.: Metódy rozvíjania tvorivosti. Predškolská výchova, roč. 44, 1989/1999, č. 11.
- LOKŠOVÁ, I., LOKŠA, J.: Pozornosť, motivácia, relaxácia a tvorivosť vo škole. Praha: Portál, 1999.
- LYSÁKOVÁ, M., KOPINOVÁ, L., PODHORNÁ, A.: Piesne, hry a riekanky detí predškolského veku. Bratislava: SPN, 1989.
- MIŇOVÁ, M. – GMTROVÁ, V.: Environmentálna výchova v materskej škole. Prešov: Metodické centrum, 2001.
- MIŇOVÁ, M. – GMTROVÁ, V. – MOCHNÁČOVÁ, V.: Prosociálna výchova v materskej škole. Prešov: Rokus, 2002.
- MRENICOVÁ, M.: Poznávame naše mesto. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 1.
- MRENICOVÁ, M.: Medvede – Rozvíjanie základných matematických predstáv. Predškolská výchova, roč. 55, 2000/2001, č. 2.
- MRENICOVÁ, M.: Hráme sa a počítame. Predškolská výchova, r. 55, 2000/2001, č. 1.
- NAGAJOVÁ, J.: Muzikoterapia a využitie hudobno-pohybových aktivít. Predškolská výchova, roč. 55, 2000/2001, č. 4.
- NEMEŠOVÁ, Z.: Stromová kôra, makovice. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 2.
- NEMEŠOVÁ, Z.: Arašidy. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 3.
- NEMEŠOVÁ, Z.: Slama. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 4.
- NEMEŠOVÁ, Z.: Mladá kôra, krása krajky. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 5.
- ONDREJKA, K.: Pod' sa s nami hrať. Bratislava: SPN, 1992.
- OPRAVILOVÁ, E.: E. Mateřská škola a kurikulum. Predškolská výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 1.
- OPRAVILOVÁ, E., GEBHARTOVÁ, V.: Jaro v mateřské škole. Kurikulum předškolní výchovy. Praha: Portál, 1998.
- OPRAVILOVÁ, E., GEBHARTOVÁ, V.: Léto v mateřské škole. Kurikulum předškolní výchovy. Praha: Portál, 1998.
- OPRAVILOVÁ, E., GEBHARTOVÁ, V.: Podzim v mateřské škole. Kurikulum předškolní výchovy. Praha: Portál, 1998.

- OPRAVILOVÁ, E., GEBHARTOVÁ, V.: Zima v mateřské škole. Kurikulum předškolní výchovy. Praha: Portál, 1998.
- PAUSEWANGOVÁ, E.: 100 her k rozvoji tvořivosti v předškolním a mladším školním věku. Praha: Portál, 1992.
- PAUSEWANGOVÁ, E.: 150 her k utváření osobnosti pro děti od 3 do 8 let. Praha: Portál, 1993.
- PAUSEWANGOVÁ, E.: 130 didaktických her pro skupiny dětí od 3 do 8 let. Praha: Portál, 1993.
- PODHÁJECKÁ, M.: Učitelka jako rozhodující činitel v rozvoji aktivity dítěte předškolního věku. In: Zborník zo sympózia o predškolskej výchove k 40. výročiu založenia svetovej organizácie pre predškolskú výchovu. UJEP, České národní združení Čsl. výboru OMEP, Brno 1992, s. 105 – 112.
- POPOVCOVÁ, J., MAJOROŠOVÁ, M.: Práva dítěte a uplatňované v praxi. Předškolná výchova, roč. 57, 2002/2003, č. 1, č. 2, č. 3.
- Program výchovy a vzdelávania detí v materských školách. Zodp. riešiteľka Guziová, K. Bratislava: MŠ SR, 1999.
- REPKOVÁ, B.: Grafomotorický program pre deti predškolského veku (1. a 2. časť). Předškolná výchova, roč. 57, 2002/2003, č. 2, č. 3.
- REPKOVÁ, B.: Vizuomotorická koordinácia I. Vizuálna perцепcia, vizuálna diferenciacia a vizuálna pamäť. Předškolná výchova, roč. 57, 2002/2003, č. 5.
- REPKOVÁ, B.: Koordinácia reči – pohyb II. Konkretizácia podporných cvičení. Předškolná výchova, roč. 57, 2002/2003, č. 6.
- SZABOVÁ, M.: Cvičení pro rozvoj psychomotoriky. Praha: Portál, 1999.
- SINDELAROVÁ, B.: Předcházíme poruchám učení. Praha: Portál, 1996
- SMITH, Ch., A.: Třída plná pohody. Praha: Portál, 1994.
- SRNKOVÁ, M.: Zvukovo-pohybové hry. Předškolná výchova, roč. 54, 1999/2000, č. 1.
- SRNKOVÁ, M.: Rozvíjajúce cvičenia reči, hry pre päť až šesťročné deti. Předškolná výchova, roč. 54, 1999/2000, č. 2.
- STRASSMEIER, W.: 260 cvičení pro děti raného věku. Praha: Portál, 1996
- SVETLÍKOVÁ, M., FÜLÖPOVÁ, E., ALBERTY, L.: Kniha hier. Bratislava: Educatio, 1998.
- ŠUPŠÁKOVÁ, B.: Detské príbehy alebo medzi hrou, písmom a obrazom. Naša škola, roč. 2, 1998/1999, č. 1, s. 19.
- ŠUPŠÁKOVÁ, B.: Projekty a alternatívne formy vo výtvarnej výchove. Bratislava: Gradient, 1999.
- ŠUPŠÁKOVÁ, B.: Vizuálne vnímanie a komunikácia. Naša škola, roč. 3, 1999/2000, č. 3, s. 16.
- URDOVÁ, D.: Muzikoterapia a jej uplatnenie v materskej škole. Předškolná výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 2.
- URDOVÁ, D.: Zvierací karneval. Předškolná výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 3.
- VAGOVIČOVÁ, O.: Nová metóda zisťovania školskej spôsobilosti. Předškolná výchova, roč. 52, 1997/1998, č. 1.
- VALACHOVÁ, D.: Tvorivosť vo výtvarnej výchove detí. Předškolná výchova, roč. 53, 1998/1999, č. 4.

ZELINA, M., ZELINOVÁ, M.: Rozvoj tvorivosti detí a mládeže. Bratislava: SPN, 1990.

ZELINA, M.: Rozhovor vo výchove, poradenstve a na vyučovaní. Bratislava: Psychodiagnostické a didaktické testy, 1990.

ZELINA, M.: Stratégie a metódy rozvoja osobnosti dieťaťa. Bratislava: Iris, 1994.

ZELINA, M.: Rozvíjanie všímavosti. Rodina a škola, 1999, č. 5.

