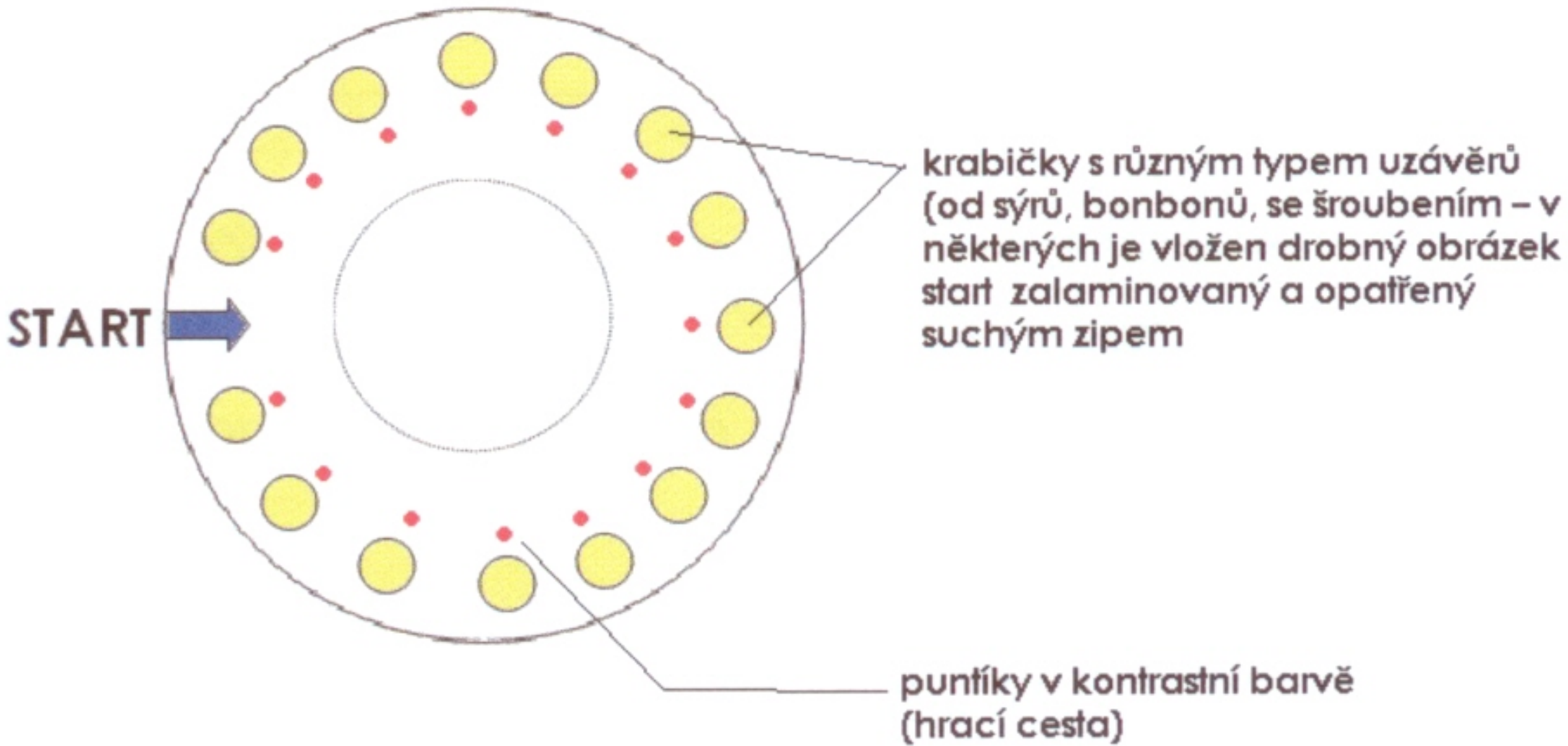
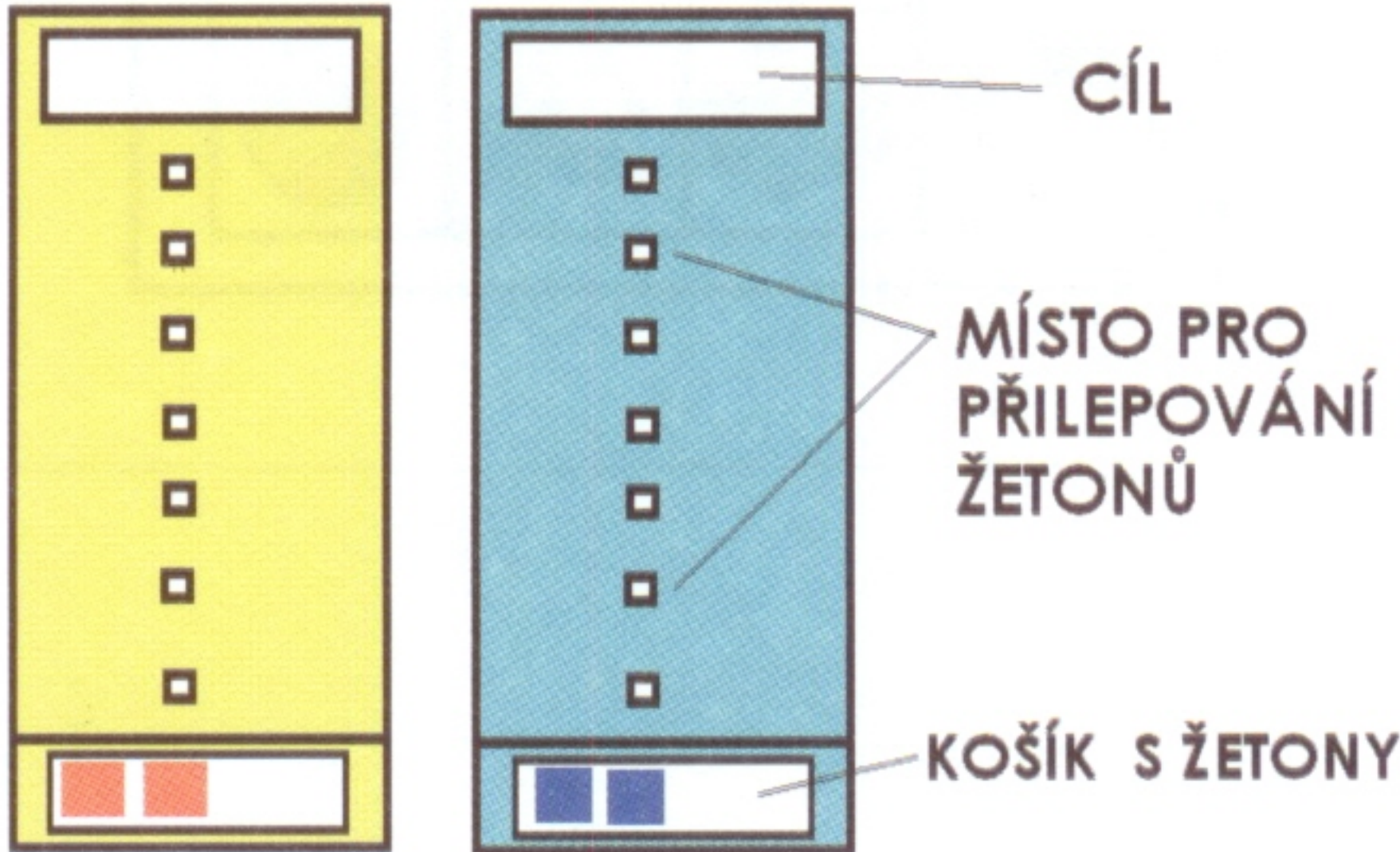
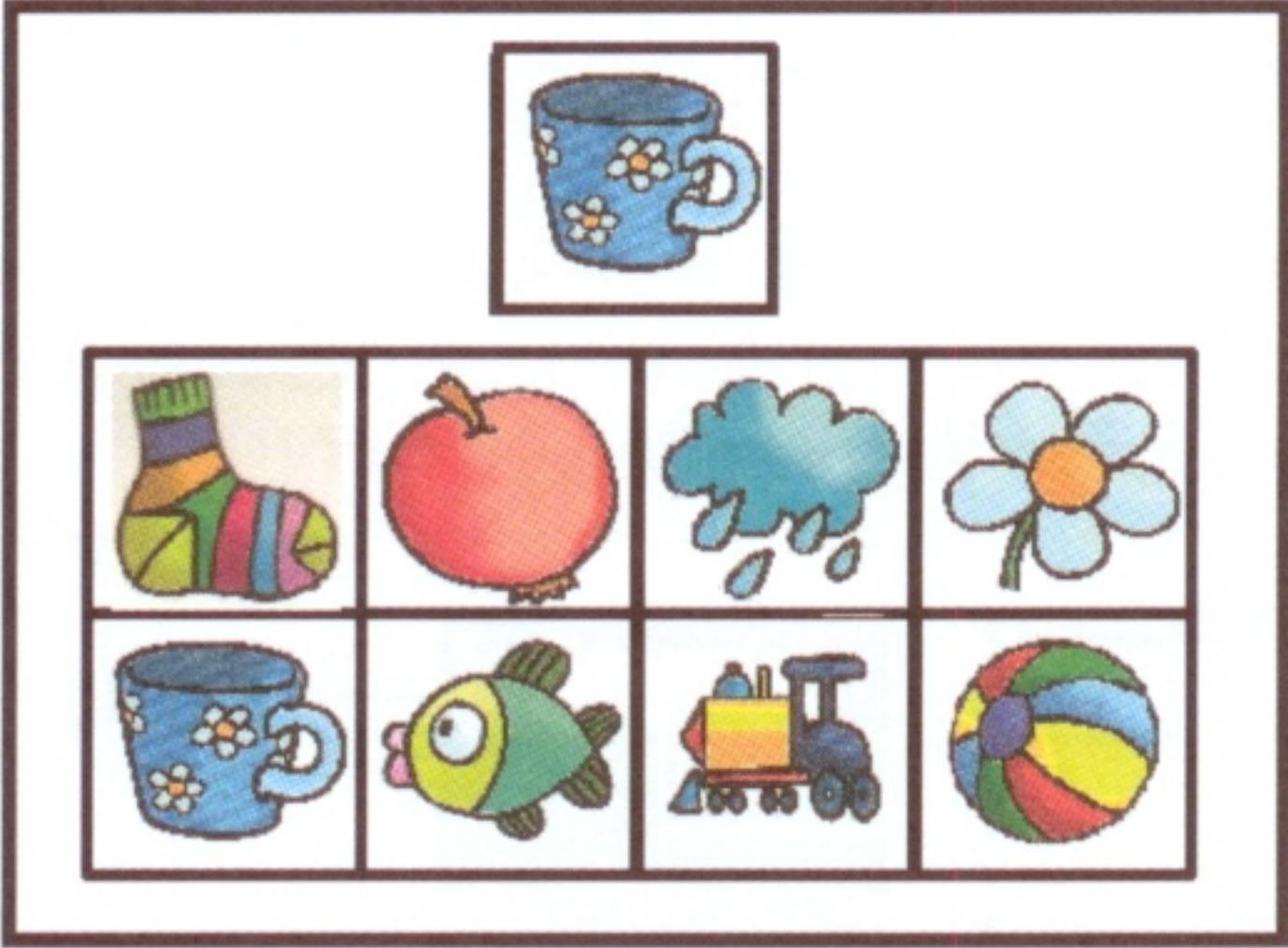
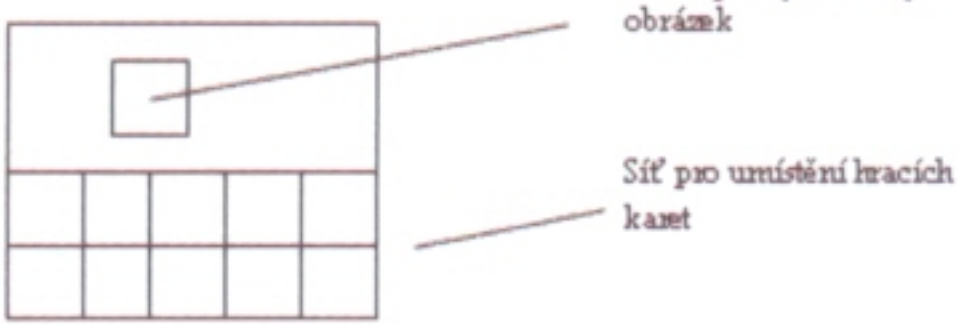
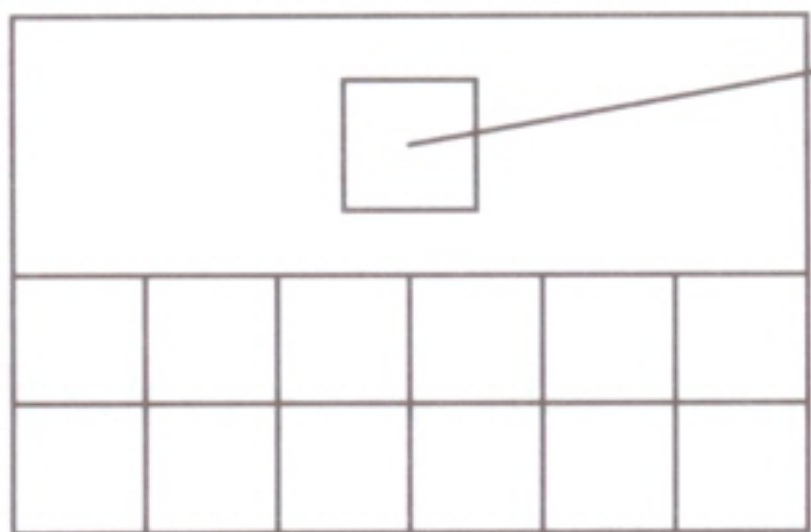
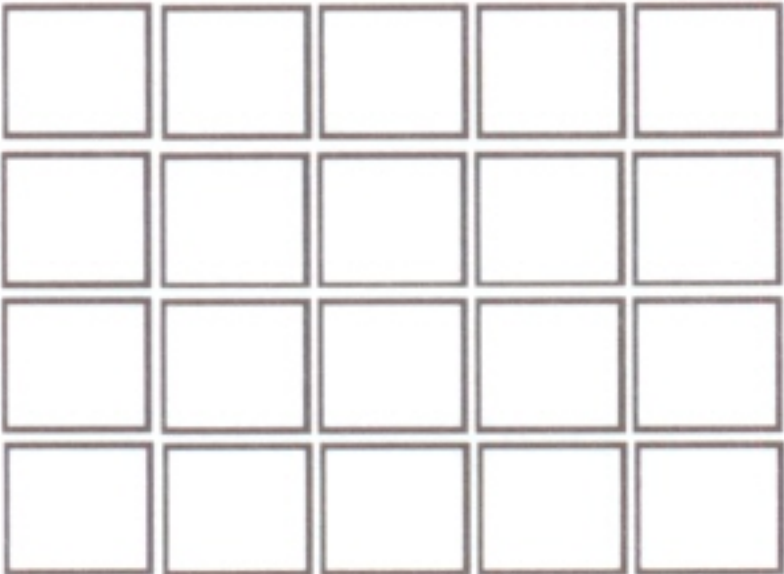


		Stolní hry
DORT		*
rozvíjená oblast	<ul style="list-style-type: none"> ▫ orientace na ploše ▫ pozornost ▫ jemná motorika 	
pomůcky	<ul style="list-style-type: none"> ▫ hrací plán (podklad – ubrus) ▫ hrací kostka – body 1 – 2 – 3 ▫ hrací kámen – např. háčkovaný sáček naplněný korálky, moukou ▫ výherní tabulka 	
počet hráčů	1-2	
pravidla	<ol style="list-style-type: none"> 1. hrací kámen je položený na „startu“ 2. uprostřed hracího plánu je položená výherní tabulka 3. hodí kostkou a dle počtu bodů posune hrací kámen po dráze (po barevných puntíčkách) 4. u místa, kam dojde, otevře krabičku, pokud v ní najde obrázek, tak si jej umístí na výherní tabulku – když obrázek není, hraje dál 5. jakmile má plnou tabulku, má hotovo a dostává odměnu 	
hrací plán		
výherní tabulka	suché zipy místo pro odměnu	

		Stolní hry
Skoč		*
rozvíjená oblast	<ul style="list-style-type: none"> ▫ orientace na ploše ▫ soustředění ▫ kooperace s partnerem 	
pomůcky	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 2 hrací karty ▫ 14 pevných žetonů (čtvercový tvar) + košík ▫ papírový kšilt (kšiltovka) ▫ hrací kostka (bez obrázků) 	
počet hráčů	2	
pravidla	<p>Varianta I.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. dospělý sedí vedle dítěte a každý má před sebou hrací kartu 2. na startu má každý košík se svými žetony (stejná barva jako na kartě, pouze o několik tónů sytější) 3. na počátku hry dáme dítěti na hlavu kšilt – symbol hry 4. dítě sáhne do svého košíku, uchopí žeton a přilepí jej na první suchý zip na své hrací kartě (můžeme mu fyzicky vést ruku) 5. sundá si kšilt a dá jej na hlavu dospělému 6. dospělý sáhne do košíku, uchopí žeton a přilepí jej na první suchý zip na své hrací kartě 7. sundá si kšilt a dá jej na hlavu dítěti 8. tak postupně hra pokračuje – až nakonec nalepí poslední žeton a na políčku „CÍL“ si smí vzít pamlsek <p>Varianta II.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. stejná výchozí situace – pouze navíc používáme kostku 2. dítě má na hlavě kšilt – vezme do ruky kostku – hodí ji (např. do víka krabice, aby nám neutekla příliš daleko) – sáhne do košíku a nalepí první žeton – přesune kšilt dospělému na hlavu 3. stejně hraje dospělý – přendá kšilt dítěti 	
hrací plán		

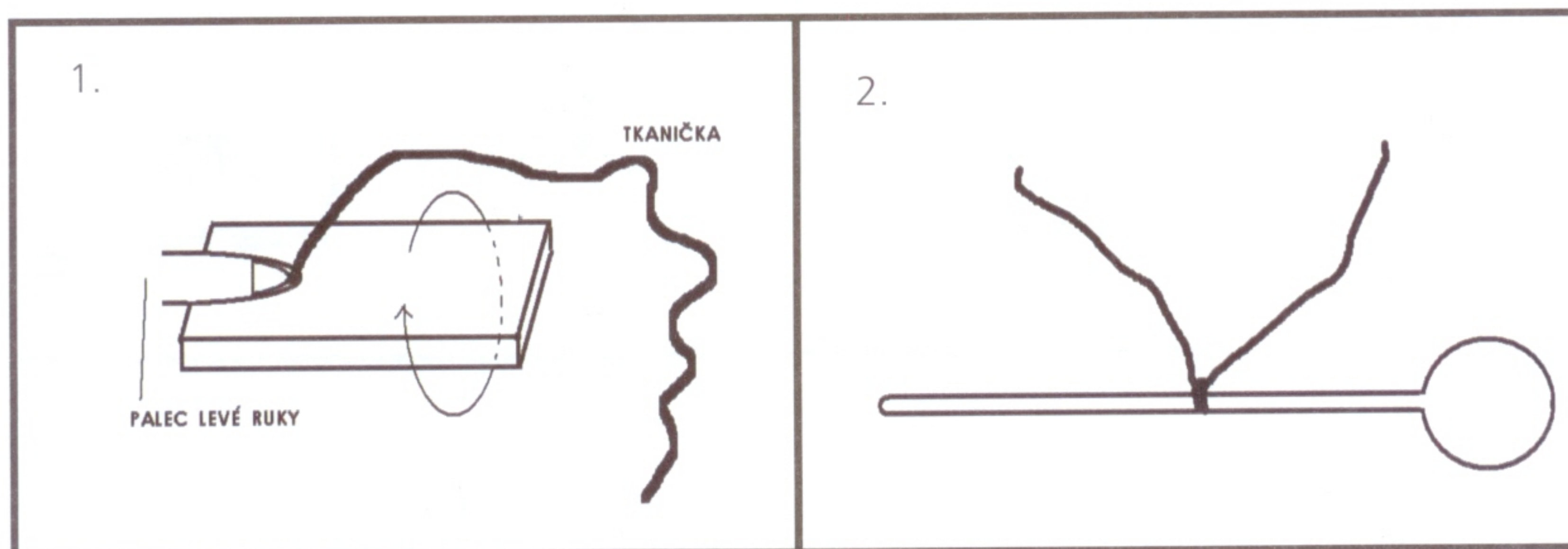
		Stolní hry
PEXESO I		*
rozvíjená oblast	<ul style="list-style-type: none"> ▫ orientace na ploše ▫ soustředění ▫ jemná motorika ▫ paměť 	
pomůcky	<ul style="list-style-type: none"> ▫ dřevěné či papírové pexeso ▫ papírový kšilt ▫ plátěný sáček 	
počet hráčů	2	
pravidla	<ol style="list-style-type: none"> 1. hrajeme tak, že polovina obrázků je na ploše otočených obrázkem nahoru, druhá polovina je v sáčku. Hrajeme s 4-5 dvojicemi. První hráč vytáhne 1 obrázek ze sáčku, položí jej do vyznačeného místa a vyhledá na síti stejný (odloží si dvojici stranou), Předá kšilt druhému hráči a ten opět otočí hrací kartu – střídají se tak dlouho, až ze sítě odeberou všechny obrázky. Kdo jej najde, dá si jej stranou a vylosuje ze sáčku nový obrázek. 2. postupně zvětšujeme počet dvojic 	
hrací plán	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin-left: 20px;">  <p>Místo pro vylosovaný obrázek</p> <p>Síť pro umístění hracích karet</p> </div> </div>	

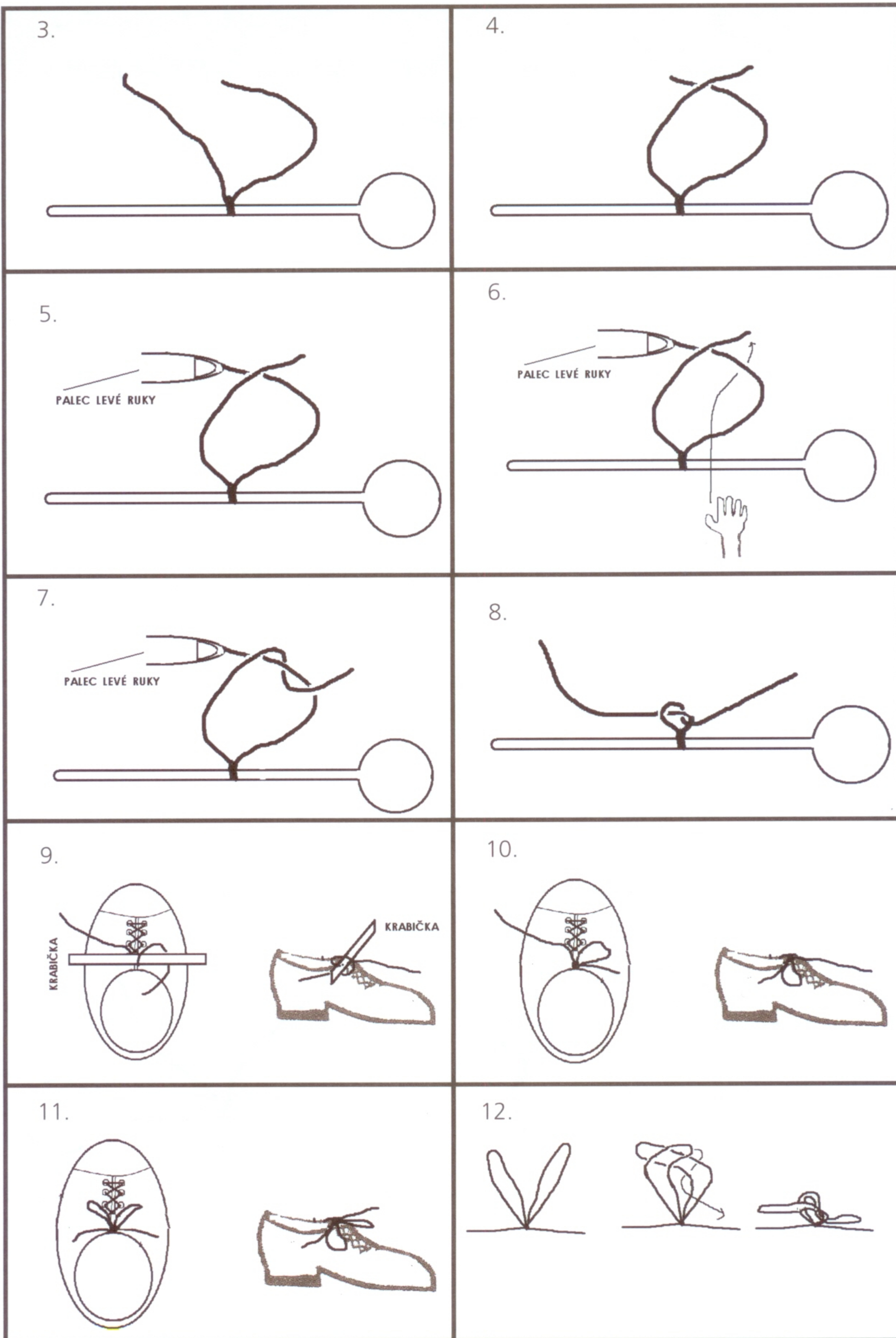
		Stolní hry
OVEČKY		* *
roztvíjená oblast	<ul style="list-style-type: none"> ▫ orientace na ploše ▫ soustředění ▫ jemná motorika 	
pomůcky	<ul style="list-style-type: none"> ▫ čepice (střídání) ▫ kartičky, kdy obrázky se lámou na hraně karty (podobně jako u hexagonálu) – postavy oveček (na jedné kartě mají hlavu, na druhé nohy) 	
počet hráčů	2 - 3	
pravidla	<ol style="list-style-type: none"> 1. karty se zamíchají a položí lícem dolů 2. do středu hracího pole se otočí první karta 3. ten, kdo je na řadě, otočí další kartu a přiloží ji do navazujícího místa 4. pozor na karty, které budou na spojnici více hran (musí pak navazovat na hranu shora i hranu ze strany) – postava musí správně navazovat 	
hrací plán	Dle potřeby lze využít čtvercovou síť	
Další ...	<ol style="list-style-type: none"> 1. zpočátku je vhodné napojovat karty pouze do řady 2. až postupně dávat karty do prostoru 	

		Stolní hry
PEXESO II		* *
rozvíjená oblast	<ul style="list-style-type: none"> ▫ orientace na ploše ▫ soustředění ▫ jemná motorika ▫ paměť 	
pomůcky	<ul style="list-style-type: none"> ▫ dřevěné či papírové pexeso ▫ papírový kšilt ▫ plátěný sáček 	
počet hráčů	2 Postupně více	
pravidla	<ol style="list-style-type: none"> 1. zpočátku hrajeme tak, že polovina obrázků je rozložených na síti obrázkem dolů, druhá polovina je v sáčku. Hrajeme s 4-5 dvojicemi. První hráč vytáhne 1 obrázek ze sáčku, položí jej do vyznačeného místa a otočí jeden z obrázků v síti. Jestliže není stejný, obrátí jej zpět (vylosovaný obr. zůstává na vyznačeném místě), předá kšilt druhému hráči a ten opět otočí hrací kartu – střídají se tak dlouho, až objeví obrázek odpovídající vylosovanému obrázku. Kdo jej najde, dá si jej stranou a vylosuje ze sáčku nový obrázek. 2. postupně zvětšujeme počet dvojic 3. přejdeme na klasickou variantu - je vhodné obrácené obrázky rozložit na ploše do čtvercové sítě - lépe se pak udržují správné rozestupy při manipulaci s nimi 	
hrací plán	 <p>Místo pro vylosovaný obrázek</p> <p>Síť pro umístění hracích karet</p>	
Hrací plán na klasickou variantu		

		Sebeobsluha
ZAVAZOVÁNÍ TKANIČKY		* *
Pomůcky	<ul style="list-style-type: none"> ▪ dřevěná parketa (krabička od sýra) ▪ tkanička ▪ vařečka ▪ bota 	
Popis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ v první fázi nacvičujeme pouze navíjení tkaničky na parketu (krabičku od sýra) – tím cvičíme vytvoření smyčky – obr.1 ▪ dospělý připevní tkaničku na vařečku – obr. 2 ▪ tkaničku ležící vpravo mírně ohneme – obr.3 ▪ tkaničku ležící vlevo přeložíme přes pravý konec (mírně prohne) – obr.4 ▪ palcem levé ruky přidržíme konec tkaničky vedoucí zprava – obr.5 ▪ palec levé ruky stále drží tkaničku, prsty pravé ruky sáhnou do vzniklého otvoru a uchopí konec tkaničky vedoucí zleva – obr.6 ▪ konec vedoucí zleva protáhneme otvorem – obr. 7 ▪ utáhneme uzlík – obr.8 ▪ vytvoříme první smyčku na pravém konci tkaničky (můžeme využít k uzlíku přiloženou parketu a okolo ní) a pravou rukou smyčku podržíme – obr.9 ▪ totéž provedeme na levém konci tkaničky – obr.10 ▪ na obou vytvořených smyčkách uděláme uzlík – obr. 11 a obr.12 	

NÁKRES





		Smyslové vnímání
HLEDEJ VŮNI		* *
rozvíjená oblast	<ul style="list-style-type: none"> ▫ smyslové vnímání ▫ soustředění ▫ představivost 	
pomůcky	<ul style="list-style-type: none"> ▫ krabičky od filmů naplněné vatou s esencemi ▫ popř. vnitřní části od Kinder-vajíček, lékovky ... 	
počet hráčů	volný	
pravidla	<ol style="list-style-type: none"> 1. úroveň – dětem postupně nabízíme flakonky a necháme je volně očíhávat 2. úroveň – pedagog má v ruce jeden flakonek, nechá dítěti přičichnout a pak vybrat ze 2 vůní na stole, která je stejná 3. úroveň - pedagog má v ruce jeden flakonek, nechá dítěti přičichnout a pak dítě musí určit, co to voní (pojmenovat zdroj) 	
Další poznámky	<ol style="list-style-type: none"> 4. úroveň – volíme různé typy vůní – příjemné i nepříjemné, ve velké intenzitě, aby bylo možno je skutečně „užít“ 5. úroveň – volíme vždy vůně výrazně odlišné (květina + česnek, savo + voňavka), až postupně můžeme volit vůně podobnější 6. úroveň - zpočátku musíme volit vůně, s nimiž se děti dostávají do styku, aby je dokázali pojmenovat (je vhodné i pomoci možností volby z vizuální nápovědy), postupně lze volit i vůně méně obvyklé 	

