



# “Kde je?”

Ref. 20522



# KDE JE?

Ref. 20522



## OBSAH

2 HRY na poznávanie priestorových pozícií, ktorých obsah tvoria:

- 25 obojstranných LAMINOVANÝCH KARTIČIEK:
  - Predná strana kartičky s **modrým okrajom**: každá kartička obsahuje 6 fotografií domčeka s 2 zvieratkami stojacimi v OPAČNÝCH POZÍCIACH.
  - Zadná strana kartičky s **červeným okrajom**: každá kartička obsahuje 6 fotografií domčeka s 2 zvieratkami stojacimi v RÔZNYCH POZÍCIACH.
- DREVENÝ DOMČEK na zostavenie.
- 150 OKRÚHLÝCH ŽETÓNOV
- 4 DREVENÉ ZVIERATKÁ: SOVA, MÝVAL, VEVERIČKA a KRÁLIK
- tabuľka s prehľadom pozícií

**Kartón laminovaných kartičiek, drevený domček aj zvieratká pochádzajú z trvalo udržateľného lesa.**

## ODPORÚČANÁ VEKOVÁ SKUPINA

Od 4 do 7 rokov.

## CIELE HRY

- Osvojenie priestorových pojmov: hore/dolu (nad/pod), vpredu/vzadu (pred/za), vpravo/vľavo (na jednej/druhej strane), vo vnútri/vonku.
- Hra je svojou povahou veľmi vhodná na precvičovanie priestorových pojmov v cudzom jazyku.

## AKO HRAŤ „KDE JE ZVIERATKO?“

1. Postavte domček tak, aby ho všetci žiaci dobre videli.
2. Rozdajte kartičky medzi žiakov.
3. Učiteľ alebo žiak umiestni dve zvieratká na jednu z pozícií znázornených v tabuľke. Žiak, ktorý drží kartičku s fotografiou, ktorá zodpovedá danej kombinácii, položí na kartičku okrúhly žetón. Víťazom sa stáva žiak, ktorý ako prvý vyplní svoju kartičku.



## HRA 1: OPAČNÉ POZÍCIE – KARTIČKY S MODRÝM OKRAJOM

Pomocou 25 kartičiek je možné si osvojiť nasledujúce **opačné pozície**:

- **hore/dolu** (nad/pod)
- **vpredú/vzadu** (pred/za)
- **vpravo/vľavo** (na jednej/druhej strane)
- **vo vnútri/vonku**

Na rôznych fotografiách nájdeme **4 zvieratká: sovu, mývala, veveričku a králiká**. Na každej fotografii sú zobrazené dve zvieratká, z ktorých každé stojí v navzájom opačnej polohe. 4 protikladné pozície a 4 zvieratká umožňujú celkom **48 rozličných kombinácií**. Každá kartička obsahuje 6 fotografií: 4 opačné pozície plus 2 ďalšie.

## HRA 2: PRIESTOROVÁ ORIENTÁCIA – KARTIČKY S ČERVENÝM OKRAJOM

Pomocou 25 kartičiek je možné si osvojiť nasledujúce **priestorové pozície**:

- **hore/dolu** (nad/pod)
- **vpredú/vzadu** (pred/za)
- **vpravo/vľavo** (na jednej/druhej strane)
- **vo vnútri** (pozíciu „vonku“ sme nezahrnuli, pretože by mohla byť zamenená s polohou „pred“ alebo „vedľa“)

Na rôznych fotografiách nájdeme **2 zvieratká: sovu a králiká**. Na každej fotografii sa každé zvieratko objavuje v inej polohe. 7 pozícií a 2 zvieratká umožňujú **42 rôznych kombinácií**.

## ĎALŠIE VARIANTY HRY

S domčekom a zvieratkami:

- Skôr ako začneme hrať s kartičkami, učiteľ by mal ukázať pozície iba s domčekom a zvieratkami.
  - S domčekom a jedným zvieratkom (alebo dvoma zvieratkami za sebou) môže vymyslieť príbeh s opačnými priestorovými pozíciami: vpredú-vzadu, blízko-ďaleko, okolo, ...
  - S dvoma alebo tromi zvieratkami bez domčeka je možné kombinovať rozmanité pozície: medzi, vedľa, za, ...

Oboma spôsobmi sa žiak zoznámí so základnými polohami, ktoré neskôr uvidí na kartičkách, a tiež s ďalšími, ktoré nebolo možné v hre obsiahnuť: blízko-ďaleko, okolo, medzi,...

S kartičkami:

- Učiteľ rozdá kartičky medzi žiakmi a povie im, aby ich otočili buď modrým alebo červeným okrajom nahor. Podľa zvolenej farby učiteľ (alebo žiak) vyberie zodpovedajúce zvieratká, postaví ich na rôzne miesta okolo domčeka a nahlas vysloví názvy zvieratiek aj ich pozície. Ako pomôcka môžu slúžiť tabuľky s rôznymi kombináciami pozícií na fotografiách. Žiak s kartičkou, ktorá obsahuje fotografiu znázorňujúcu rovnakú pozíciu, položí na kartičku okrúhly žetón. Vyhráva žiak, ktorému sa ako prvému podarí vyplniť svoju kartičku.

Pre uľahčenie úlohy učiteľovi je možné skopírovať tabuľku so všetkými kombináciami zvieratiek a polôh. Jednotlivé varianty môžeme počas hry zaškrtnávať, aby sme sa vyhli opakovaniu.



