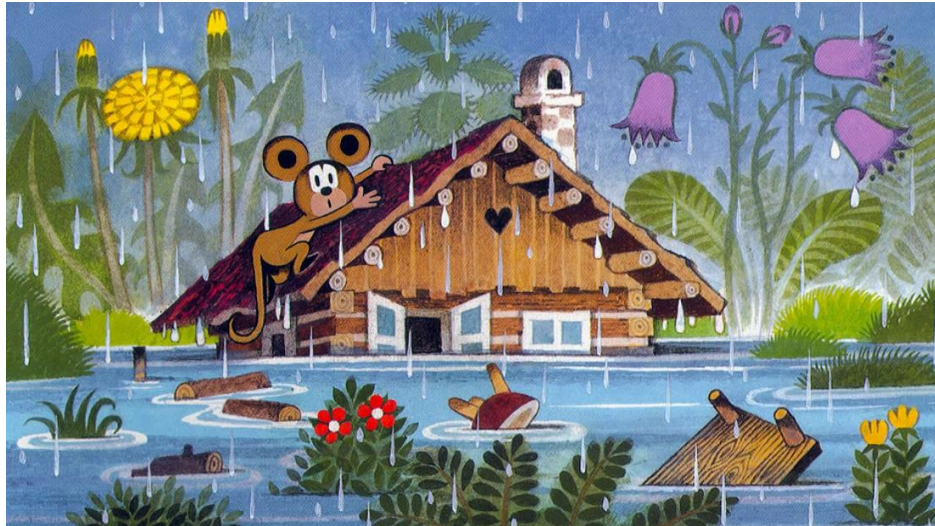


ZÁCHRANA PŘED POTOPOU



CO POTŘEBUJETE:

- vyklizený prostor místnosti
- deky, prostěradla - nejlépe modré barvy
- předměty, po kterých se bude chodit (velké pěnové puzzle, nízké stoličky, polštáře,...nebo stačí jen barevné papíry)
- různé menší předměty (př. hračky, boty, malý hrnec, jiné kuchyňské nádobí, oblečení,..)

POSTUP:

Zahrajte si s dětmi na krtka zachránce. Vytvořte si dostatečný prostor v místnosti. Do prostoru rozložte deky (prostěradla), které budou představovat vodu. Na ně pak rozmístěte předměty, po kterých budou děti vodu přecházet (budou představovat kameny). Rozmístění zvolte tak, aby vznikla cesta z jednoho břehu na druhý. Cestu můžete udělat jakkoliv složitou ("kameny" dávat dál od sebe, umístit mezi ně překážku, ...). Záleží na obratnosti a šikovnosti dětí. Jednou si zkuste cestu přes vodu jenom projít. Zdůrazněte dětem, že se nohama nesmí dotknout vody. Až si to vyzkouší a budou cestu přes vodu znát, rozmístěte do vody různé předměty, které myšce vzala z domečku velká voda. Při přecházení se je děti budou snažit posbírat a odnést na druhý břeh. Hra končí, když se dětem podaří zachránit všechny věci z myščiného domečku. V případě hezkého počasí se dá tato aktivita dělat také venku.

CO PROCVIČUJETE:

hrubou motoriku, obratnost, soustředění a pozornost, koordinaci pohybů, rovnováhu.

NA CO SE ZAMĚŘIT:

U dětí sledujte, jak se jim daří procházet po kamenech. Zda dokáží udržet rovnováhu a nešlapou do vody. Všímejte si také toho, zda se jim daří zvedat z vody předměty, aniž by při tom stouply mimo kámen.

ZDROJ NÁPADU: SAS Praha

ZDROJ OBRÁZKU: MILER, Zdeněk. *Krtek a potopa*. 4. vydání. Praha: Ikar, 2004. 12 s. ISBN 80-249-0371-7