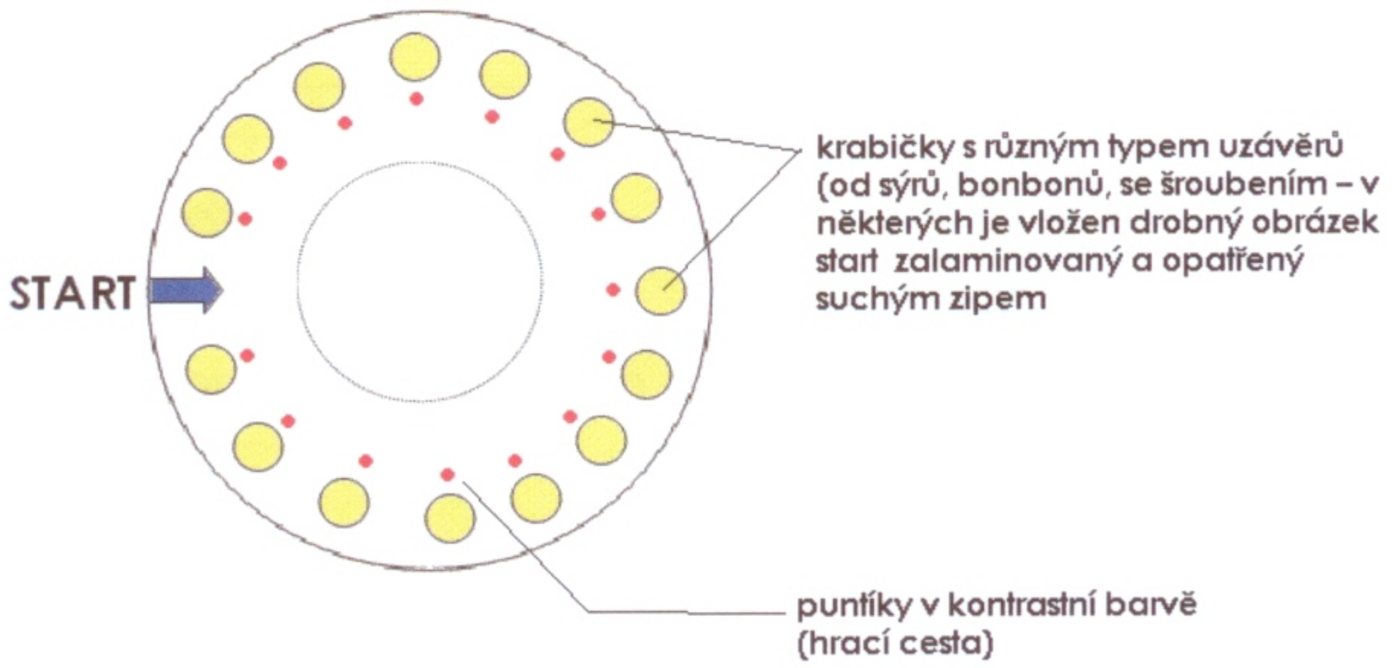
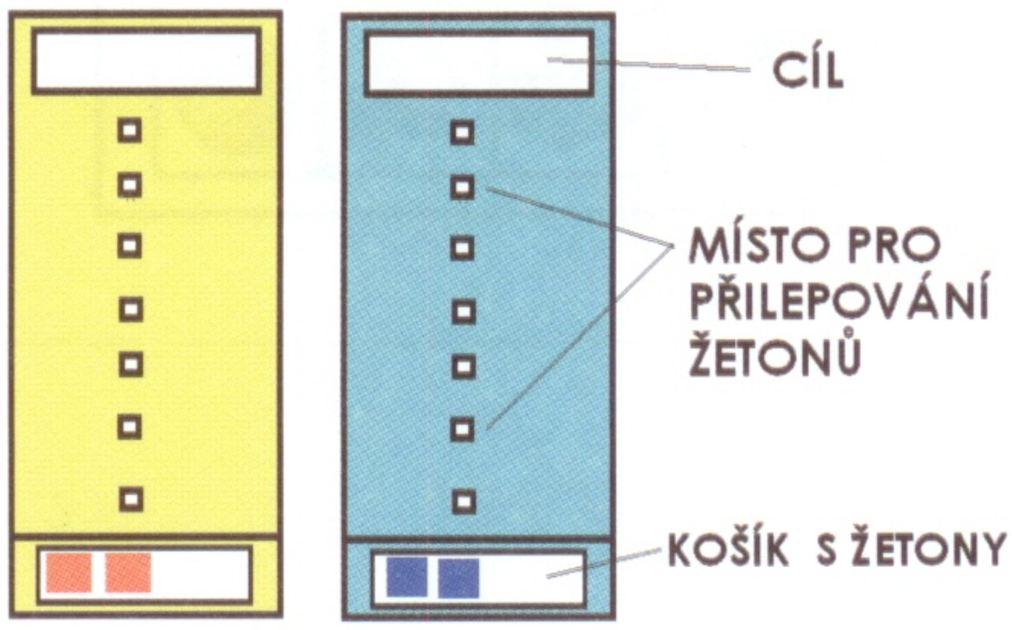
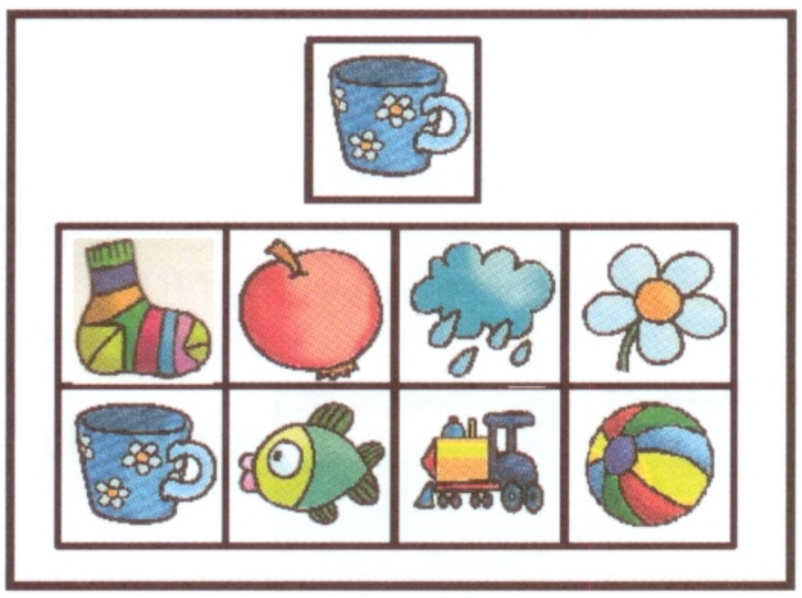
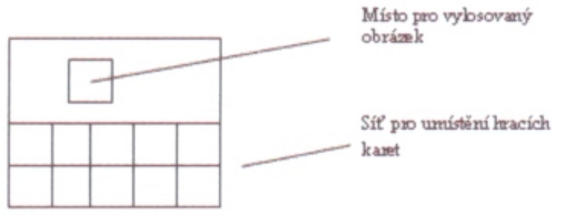
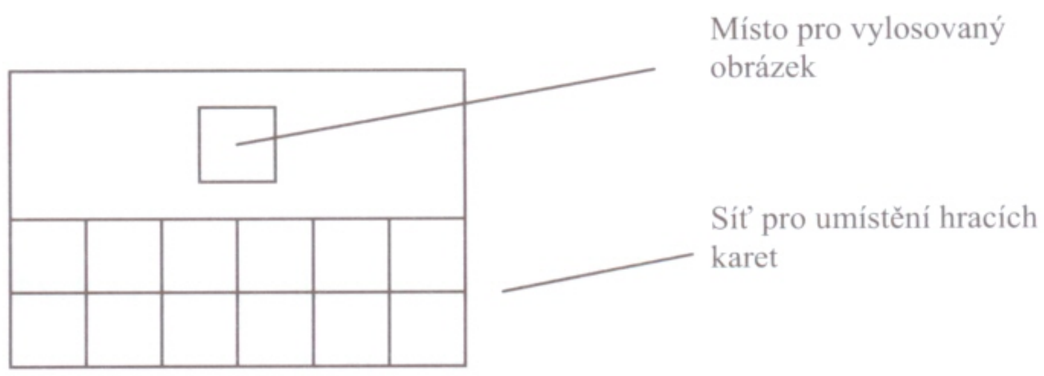
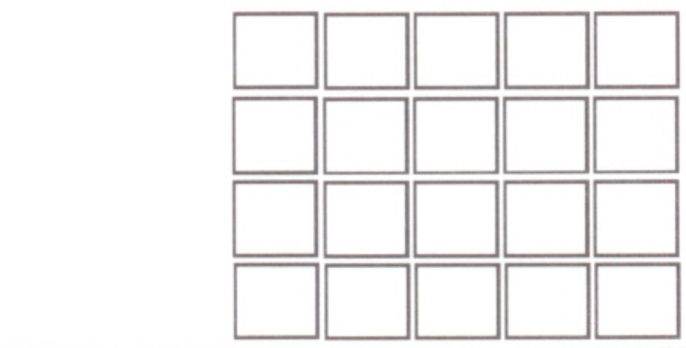
		Stolní hry
	DORT	*
rozvíjená oblast	▫ orientace na ploše ▫ pozornost ▫ jemná motorika	
pomůcky	▫ hrací plán (podklad – ubrus) ▫ hrací kostka – body 1 – 2 – 3 ▫ hrací kámen – např. háčkovaný sáček naplněný korálky, moukou ▫ výherní tabulka	
počet hráčů	1-2	
pravidla	1. hrací kámen je položený na „startu“ 2. uprostřed hracího plánu je položená výherní tabulka 3. hodí kostkou a dle počtu bodů posune hrací kámen po dráze (po barevných puntících) 4. u místa, kam dojede, 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	

Mgr. Ilona DOHNALOVÁ

	Stolní hry
Skoč	*
rozvíjená oblast	▫ orientace na ploše ▫ soustředění ▫ kooperace s partnerem
pomůcky	▫ 2 hrací karty ▫ 14 pevných žetonů (čtvercový tvar) + košík ▫ papírový kšilt (kšiltovka) ▫ hrací kostka (bez obrázků)
počet hráčů	2
pravidla	**Varianta I.** 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 **Varianta II.** 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	

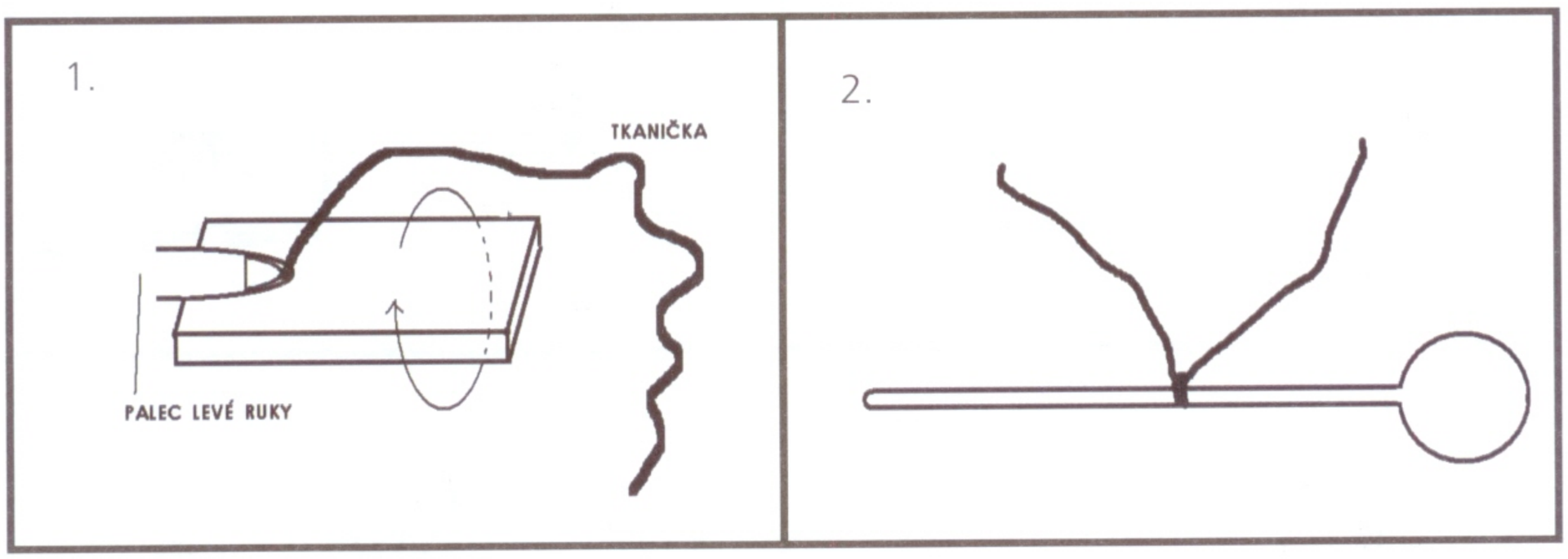
	Stolní hry
Pexeso I	*
rozvíjená oblast	▫ orientace na ploše ▫ soustředění ▫ jemná motorika ▫ paměť
pomůcky	▫ dřevěné či papírové pexeso ▫ papírový kšilt ▫ plátěný sáček
počet hráčů	2
pravidla	1. hrajeme tak, že polovina obrázků je na ploše otočených obrázkem nahoru, druhá poloviny je v sáčku. Hrajeme 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	 

	Stolní hry
OVEČKY	* *
rozvíjená oblast	▫ orientace na ploše ▫ soustředění ▫ jemná motorika
pomůcky	▫ 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	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 …	1. zpočátku je vhodné napojovat karty pouze do řady 2. až postupně dávat karty do prostoru

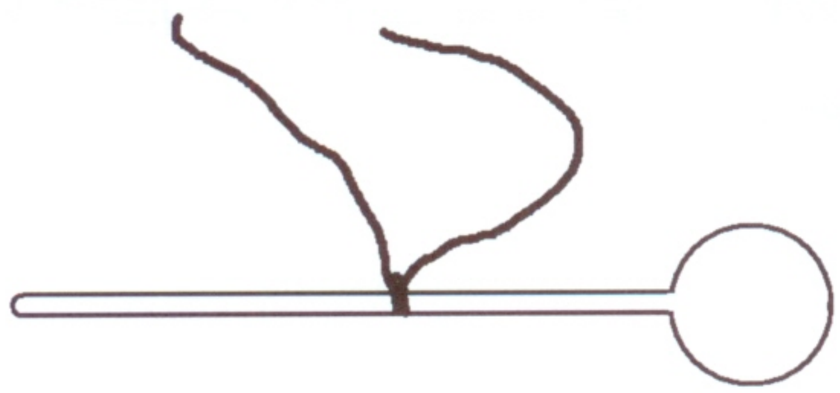
	Stolní hry
Pexeso II	* *
rozvíjená oblast	▫ orientace na ploše ▫ soustředění ▫ jemná motorika ▫ paměť
pomůcky	▫ dřevěné či papírové pexeso ▫ papírový kšilt ▫ plátěný sáček
počet hráčů	**2 Postupně více**
pravidla	1. zpočátku hrajeme tak, že polovina obrázků je rozložených na síti obrázkem dolů, druhá 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	
Hrací plán na klasickou variantu	

	Sebeobsluha
ZAVAZOVÁNÍ TKANIČKY	* *
Pomůcky	▪ dřevěná parketa (krabička od sýra) ▪ tkanička ▪ vařečka ▪ bota
Popis	▪ 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 prohneme) – 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

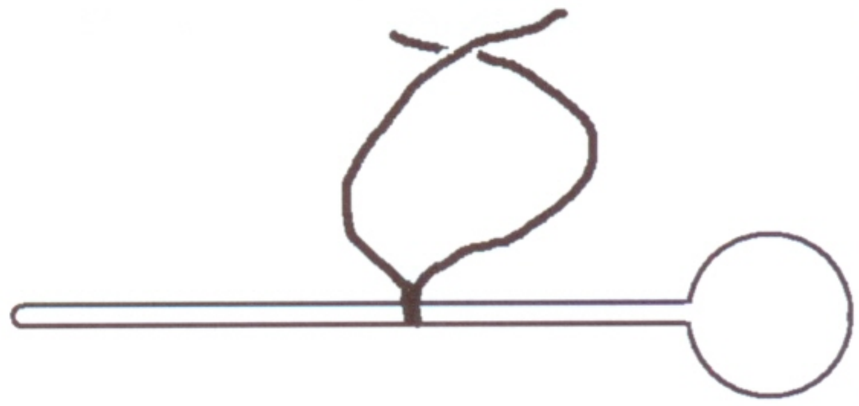
NÁKRES



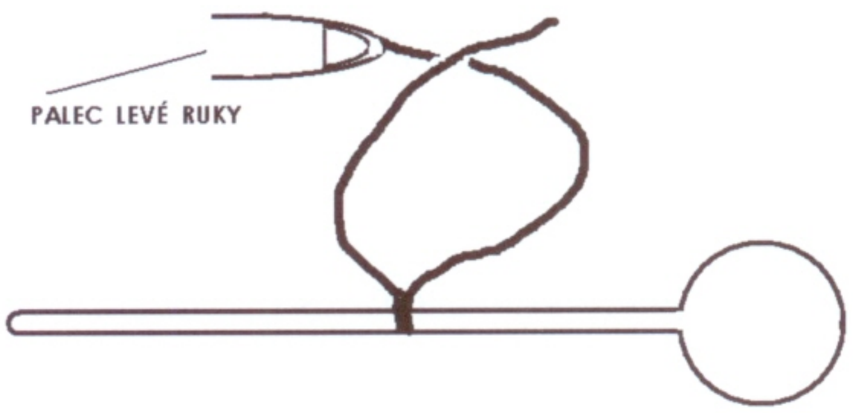
3.



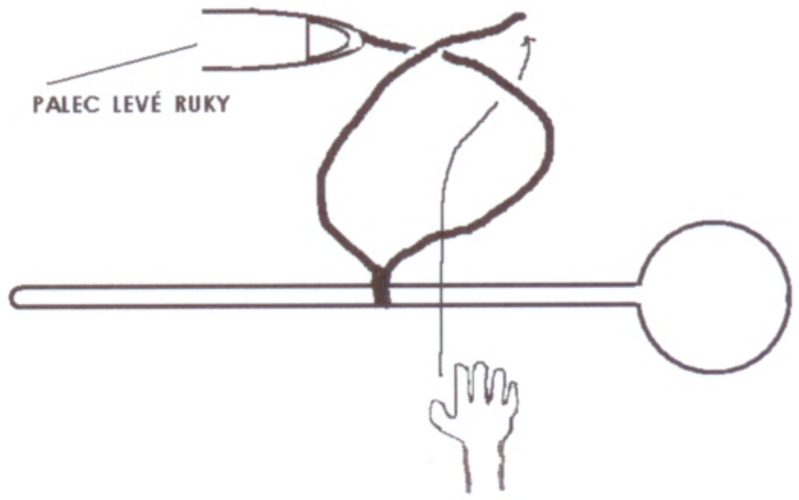
4.



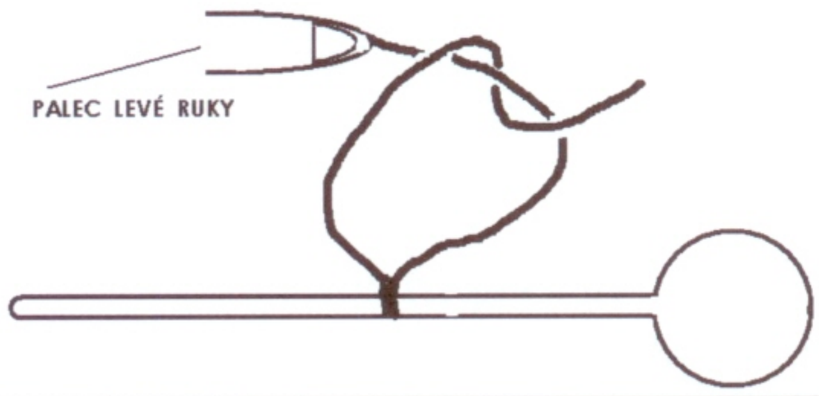
5.



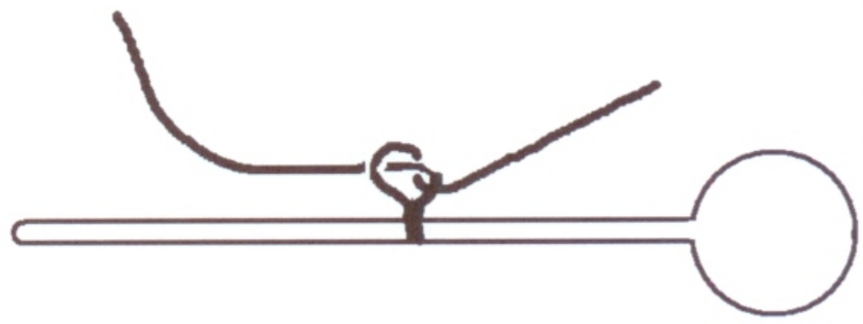
6.



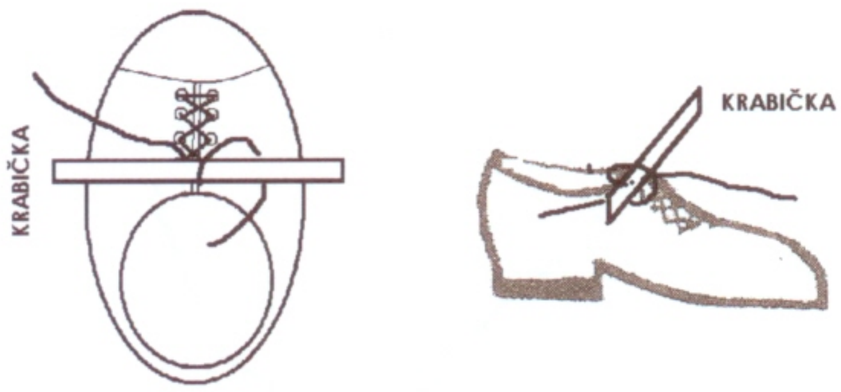
7.



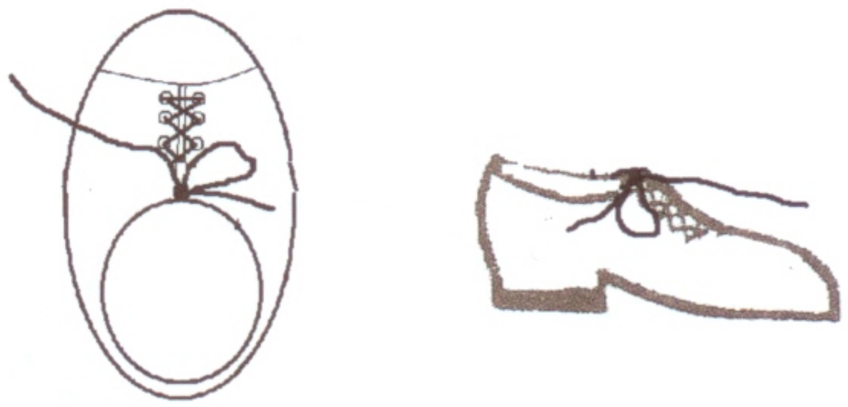
8.



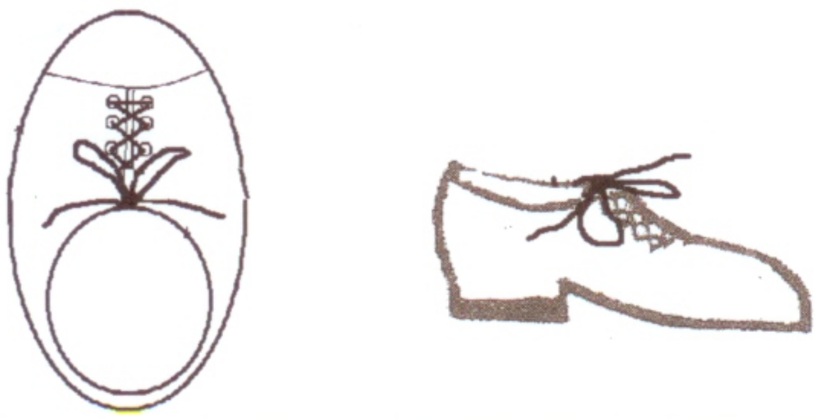
9.



10.

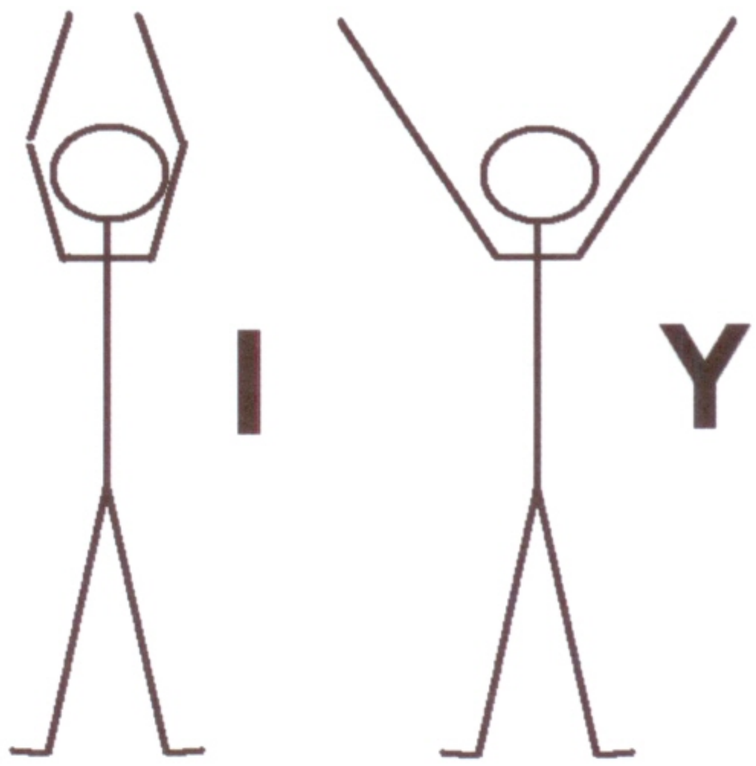


11.



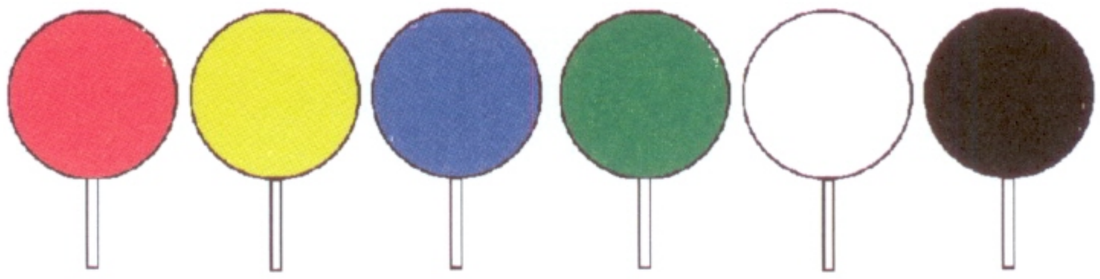
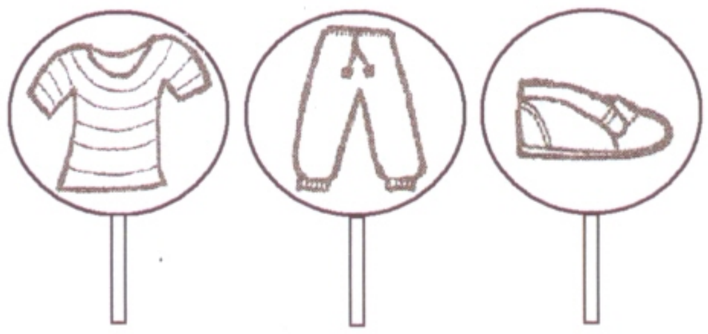
12.

	Smyslové vnímání
Hledej vůni	* *
rozvíjená oblast	▫ smyslové vnímání ▫ soustředění ▫ představivost
pomůcky	▫ krabičky od filmů naplněné vatou s esencemi ▫ popř. vnitřní části od Kinder-vajíček, lékovky …
počet hráčů	volný
pravidla	1. úroveň – dětem postupně nabízíme flakonky a necháme je volně očichávat 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	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

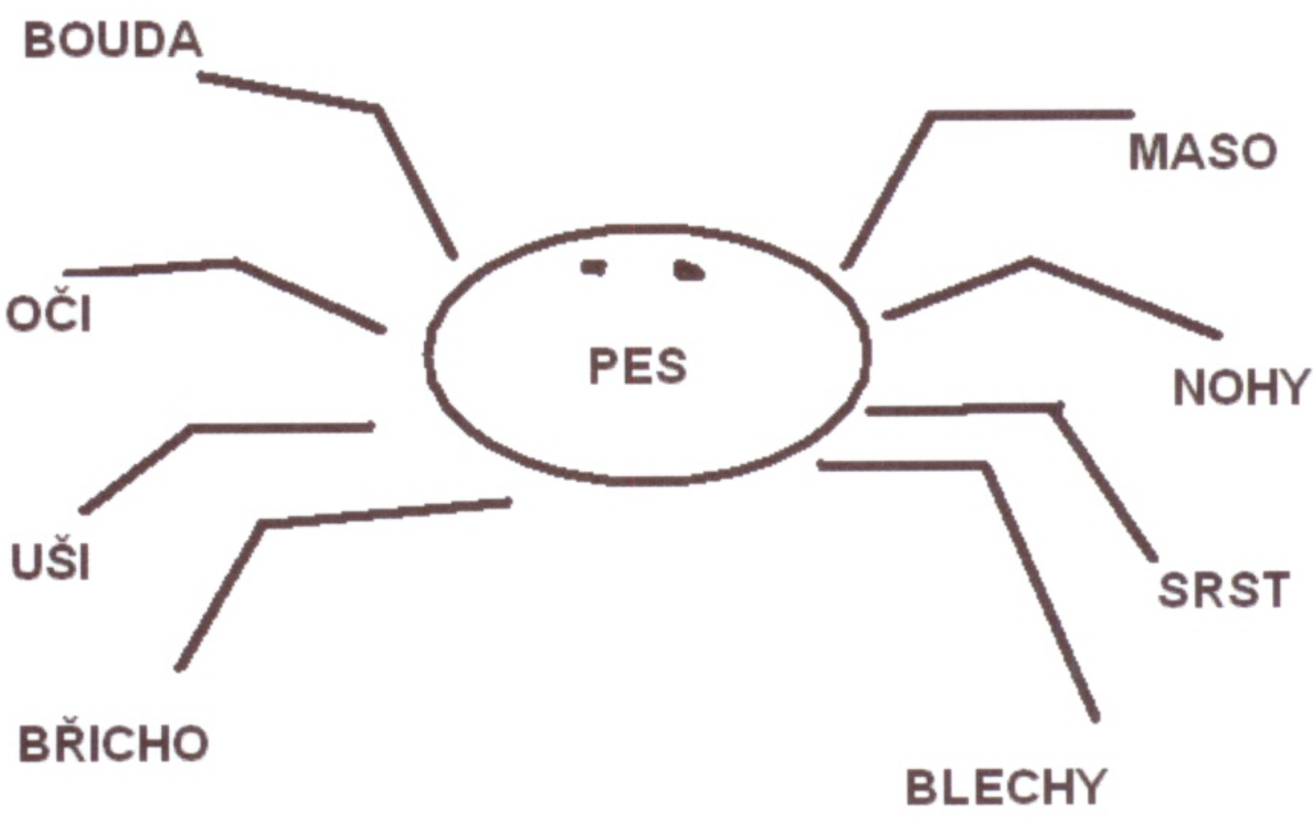
	Didaktické hry - Čj
I - Y	* *
rozvíjená oblast	▫ psaní správného I - Y ▫ paměť ▫ soustředění ▫ vizuomotorická koordinace
pomůcky	▫ ruce dětí ▫ terče s písmeny I – Y
počet hráčů	třída
pravidla	1. předem nacvičit pohybovou část – I – vzpažené ruce Y – zdvižené ruce míří šikmo vzhůru 2. žáci stojí v lavicích – paní učitelka říká slova a současně zvedne do výšky terč se správným písmenem (lícem od dětí) - měkké a tvrdé souhlásky obojetné souhlásky (vyjmenovaná slova) 3. žáci reagují polohou rukou (po každém slově uvolní ruce dolů) 4. paní učitelka otočí svůj terč směrem k dětem 5. kdo udělá chybu – již dál nehraje a sedne si
nákres	

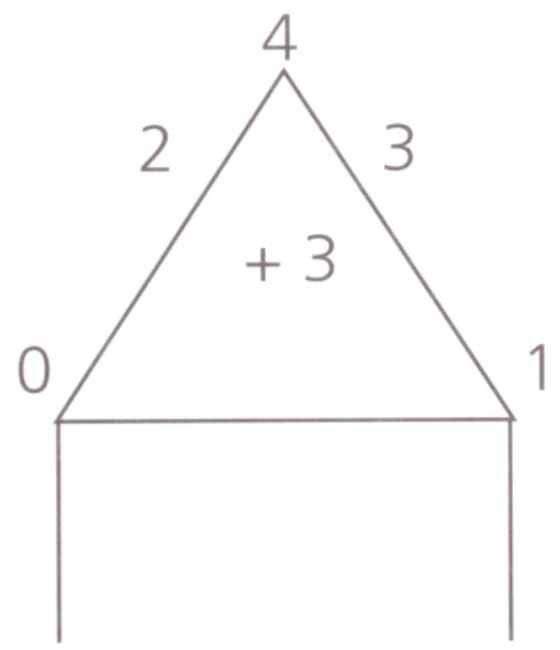
	Didaktické hry - M
KDO DŘÍVE	* *
rozvíjená oblast	▫ početní paměť ▫ soustředění ▫ orientace v prostoru ▫ rychlost reakce
pomůcky	▫ 4 terče v barvě družstev
počet hráčů	třída
pravidla	1. žáci se rozdělí do 4 družstev a stoupnou si do zástupů 2. první dítě v každém družstvu drží v ruce barevný terč 3. učitel řekne příklad a první žáci v družstvech mají za úkol reagovat 4. kdo zná výsledek, zvedne svůj terč jako znamení a po vyvolání jej řekne nahlas 5. pokud je výsledek správný, odejde si sednout do lavice 6. hráči z ostatních družstev se posunou na poslední místo v družstvu 7. které družstvo je jako první bez hráčů, to vyhrává
hrací plán	 družstva

	Didaktické hry - M
KDO JE VĚTŠÍ - DŘEP	* *
rozvíjená oblast	▫ orientace na ploše ▫ orientace v číselné řadě ▫ soustředění ▫ matematické myšlení
pomůcky	▫ karty s čísly 10 až 100 (dle počtu dětí ve skupině – čísla se mohou opakovat) ▫ karty s čísly jiného charakteru – např. násobky, lichá a sudá …
počet hráčů	třída
pravidla	1. každé dítě si na triko připevní kartu s číslem 2. děti chodí po kroužku (po třídě) a zpívají nebo říkají říkanku 3. p.uč.zazvoní na zvoneček a říká : „kdo má číslo větší než 60, udělá dřep“ 4. děti pokyn provedou a navzájem kontrolují, zda skutečně dřepí jen 70, 80, 90, 100 5. podobně následují pokyny „Kdo je menší než 20 zvedne pravou ruku.“, „Kdo má liché číslo, sedne si na zem“ …
nákres	
Další …	▫ místo karet s čísly na připevnění na trička lze využít samolepící štítky ▫ lze využít i v rámci jiných předmětů a přizpůsobit tomu typ otázek a obsah kartiček

<table>
<tr><th colspan="2"></th><th>Didaktické hry</th></tr>
<tr><td colspan="2">KDO MÁ BARVU – DŘEP</td><td>* *</td></tr>
<tr><td>rozvíjená oblast</td><td colspan="2">▫ rychlost pohybové reakce
▫ zraková a sluchová pozornost
▫ orientaci v prostoru</td></tr>
<tr><td>pomůcky</td><td colspan="2">1. barevné terče v několika základních barvách
 
2. terče s obrázkem trika, tepláků, tenisek
 
3. píšťalka</td></tr>
<tr><td>Počet hráčů</td><td colspan="2">skupina žáků s PAS</td></tr>
<tr><td>Popis</td><td colspan="2">1. žáci se volně pohybují po ploše
2. pedagog dá zvukový signál a ihned zvedne nad hlavu 1 terč barevný a 1 terč se symbolem oblečení (např. červená + triko)
3. žáci mají za úkol bleskově shlédnout vlastní oblečení a reagovat na zvednuté terče ➨ pokud mají na svém triku červenou barvu, musí si co nejrychleji dřepnout
4. pakliže na svém triku červenou barvu nemají, zůstanou stát
5. pokud někdo chybuje, může být ze hry vyloučen

Obměna
1. pokud je některý žák pohybově limitovaný, může být nominován do role pomocného sudího a zapisovat pořadí vyloučených žáků
2. je možné na znamení provést jiný typ pohybu místo dřepu ➨ klek, leh na záda, stoj ve výponu apod.</td></tr>
</table>

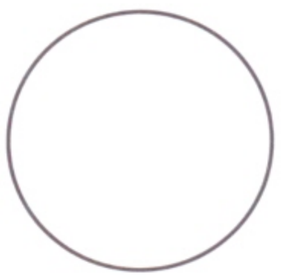
	Didaktické hry - Čj
Pavouk	* *
rozvíjená oblast	▫ slovní zásoba (Čj, Aj, Nj) ▫ soustředění ▫ paměť
pomůcky	▫ papír ▫ tužka
počet hráčů	třída
pravidla	1. děti dostanou pracovní list s nákresem prázdného pavouka (nebo si jej namalují do sešitu) 2. učitel napíše na tabuli do středu těla nějaký pojen (např. PES) 3. děti mají za úkol ke každé noze napsat cokoli, co se středovým slovem souvisí 4. lze využít nejen v Čj, ale i při výuce cizího jazyka
nákres	

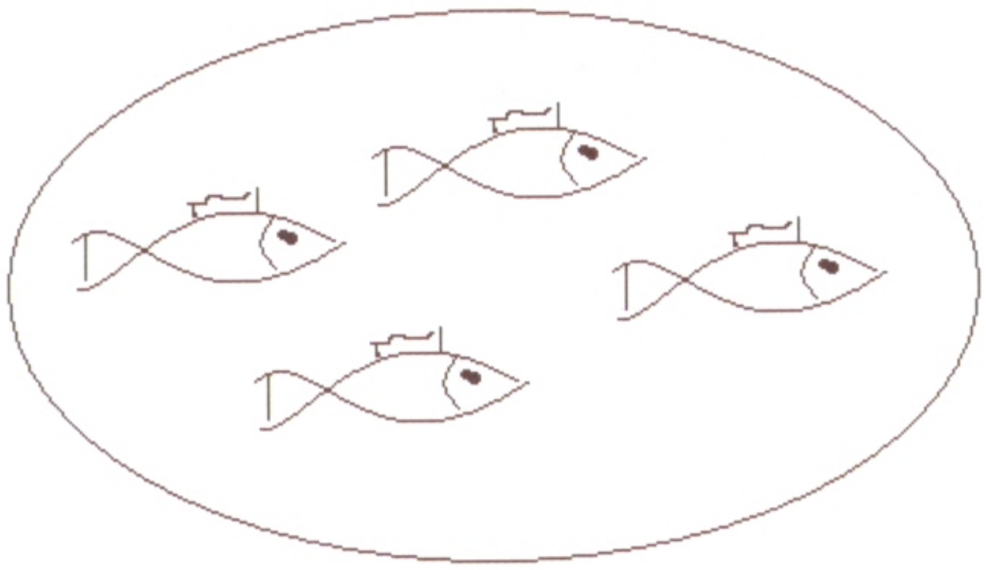
<table>
<tr><th colspan="2"></th><th>Didaktické hry - M</th></tr>
<tr><td colspan="2">POČETNÍ DOMEČEK</td><td>* *</td></tr>
<tr><td>rozvíjená oblast</td><td colspan="2">▪ orientace na ploše
▪ soustředění
▪ početní myšlení</td></tr>
<tr><td>pomůcky</td><td colspan="2">▪ školní tabule + křídy
▪ tabulky nebo list papíru</td></tr>
<tr><td>počet hráčů</td><td colspan="2">Třída</td></tr>
<tr><td>pravidla</td><td colspan="2">1. na tabuli nakreslený domeček s náznakem příkladů
2. každý si na svou tabulku vypíše všechny varianty příkladů, které lze vytvořit a vypočítá
3. pak si ve dvojici tabulky vymění a zkontrolují výsledky</td></tr>
<tr><td>hrací plán</td><td colspan="2">Tabule :
 

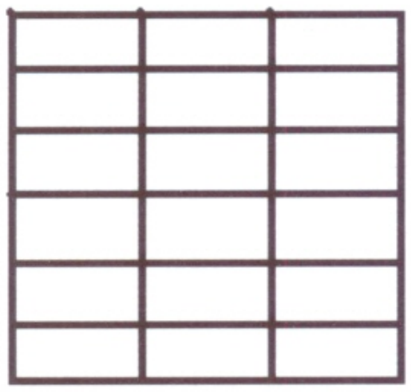
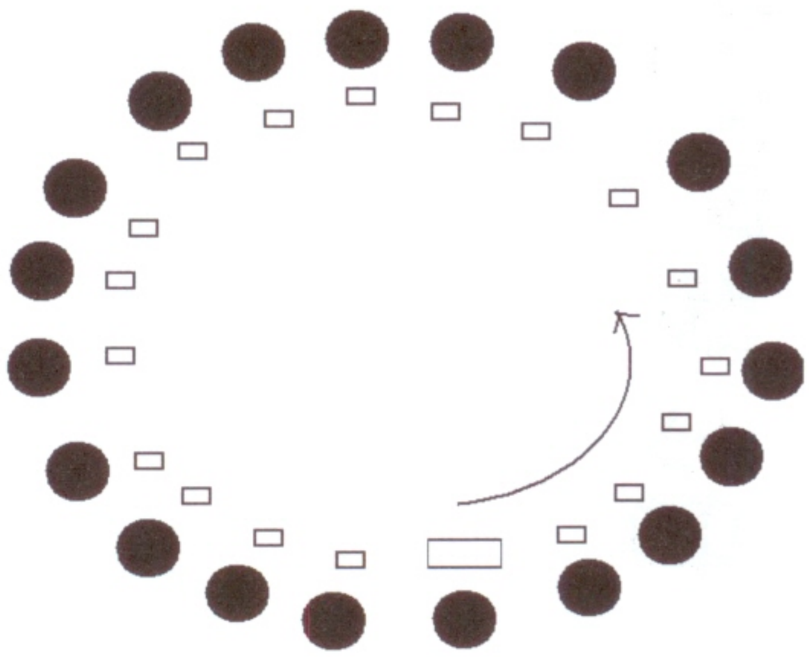
děti vypíší:
0 + 3 =
2 + 3 =
4 + 3 =
3 + 3 =
1 + 3 =</td></tr>
</table>

	Didaktické hry
Pohybové pexeso	* *
Rozvíjená oblast	▪ znalost jmen spolužáků ▪ orientace v prostoru ▪ pohybová koordinace ▪ paměť a zraková pozornost ▪ motorická imitace
Pomůcky	▪ papírový kšilt (klasická kšiltovka)
Počet hráčů	skupina žáků – někteří s PAS (Aspergerův syndrom)
Popis	1. 2 děti – hráči – odejdou za dveře 2. zbytek třídy se rozdělí do dvojic, každá dvojice si vymyslí určitý pohyb (vzpažit, vzpažit do stříšky, ruce v bok, zvednou nohu, zatleskat …) 3. pak se dvojice promíchají 4. hráči se vrátí z chodby, postaví se na zvýšenou plochu (aby měli rozhled) – např. klek na švédskou bednu 5. jeden z hráčů dostane od pedagoga kšilt jako symbol pořadí hry 6. kdo má na hlavě kšilt, ten je aktivní a hádá dvojice 7. jakmile odehraje, sejme si kšilt z hlavy a nasadí jej na hlavu spoluhráče (spoluhráč pokračuje) 8. začnou hrát – postupně říkají jména 2 dětí (jako by otáčely klasické kartičky pexesa) a děti předvedou svůj pohyb 9. když mají oba členové vybrané dvojice stejný pohyb, jdou se zařadit jako správná dvojice za příslušného hráče (získal bod) 10. postupně vyberou všechny dvojice

Mgr. Ilona DOHNALOVÁ

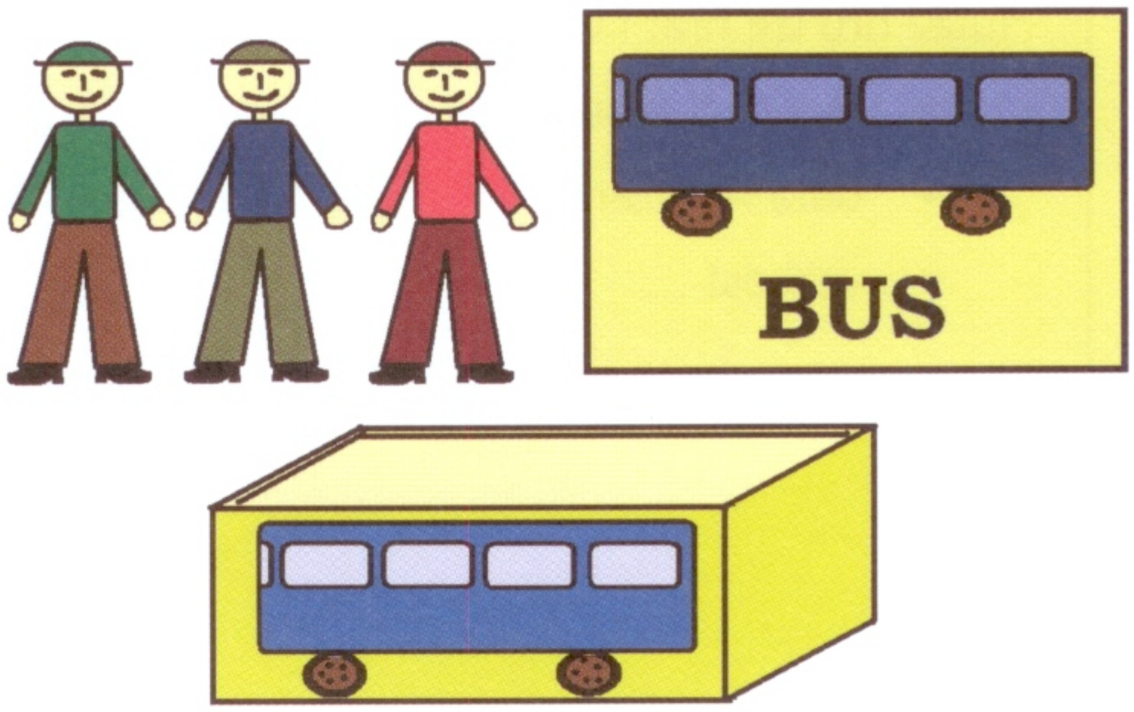
	Didaktické hry
RYBIČKY I.	* *
rozvíjená oblast	▪ orientace na ploše ▪ soustředění ▪ matematické myšlení
pomůcky	▪ školní tabule ▪ malé tabulky
počet hráčů	třída
popis	1. na tabuli nakreslené siluety 10 kaprů, každý má na sobě napsané číslo  2. vedle kaprů jsou napsané příklady – pouze 9 příkladů 3. děti mají za úkol vypočítat příklady, přiřadit jim kapříky a do kroužku napsat číslo, které má na sobě kapr., jehož nebylo možno přiřadit 4. děti počítají mezisoučty na tabulce 5. na tabulku si také mohou psát výsledky počítání a pak si ve výsledcích vyškrtat nabídku z kaprů 6. poslední nepoužité číslo z kapra mohou také na tabulce zakroužkovat
Další …	Příkladů musí být o 1 méně, než kaprů s výsledkem

	Didaktické hry - M
RYBIČKY II	* *
rozvíjená oblast	▪ postřehování číslic ▪ soustředění ▪ vizuomotorická koordinace
pomůcky	▪ udice s magnetem ▪ papírové rybičky na rubové straně opatřené číslicemi ▪ kruh na cvičení (či jiná pomůcka znázorňující rybník)
počet hráčů	1 (postupně celá skupina)
pravidla	1. na zemi jsou rozloženy papírové rybičky, které jsou na lícové straně barevně provedené a opatřené magnetem (kovovou sponkou), na rubové straně mají napsané velké číslice 2. dítě postupně loví rybičky, po ulovení přečte číslici na druhé straně 3. množství ryb i obsah rubové strany ind.přizpůsobíme
hrací plán	
Další …	▪ možno hrát i formou soutěže - za chycení ryby 1 bod, za správné přečtení 1 bod - výsledky při soutěži zapisujeme do tabulky ▪ na rybičkách mohou být i seskupení bodů, písmena, slabiky, početní příklady a jiný obsah týkající se učiva

	Didaktické hry
Řetěz	* *
rozvíjená oblast	▫ početní myšlení ▫ soustředění ▫ jemná motorika ▫ P-L orientace
pomůcky	▫ karty s příklady na pevnějším podkladu ▫ papír (na něm mřížka pro zápis) ▫ tužka 
počet hráčů	**třída**
pravidla	1. děti sedí na patách (klečí, na polštářcích) v kruhu na zemi 2. paní učitelka rozloží do středu kruhu karty s příklady rubovou stranou nahoru 3. na pokyn si každý vylosuje 1 příklad a kartu si vezme k sobě 4. na pokyn každý vypočítá svůj příklad a pouze výsledek zapíše na papír 5. na zvukový signál „výměna" každý pošle svou kartu vpravo po kruhu a od levého souseda si převezme jeho kartu a opět počítá 6. výsledky píšeme do sloupečku na papír (pro lepší orientaci) 7. když se k dětem vrátí jejich původní příklad, hra končí 8. někdo ze zdatnějších počtářů přečte svůj příklad, jeho soused také a všichni si podle výsledků najdou ve sloupci začátek (každý bude mít tato dvě čísla v jiném místě sloupce) 9. od těchto čísel začneme kontrolovat výsledky – při nesouhlasu společně najdou správný výsledek
nákres	

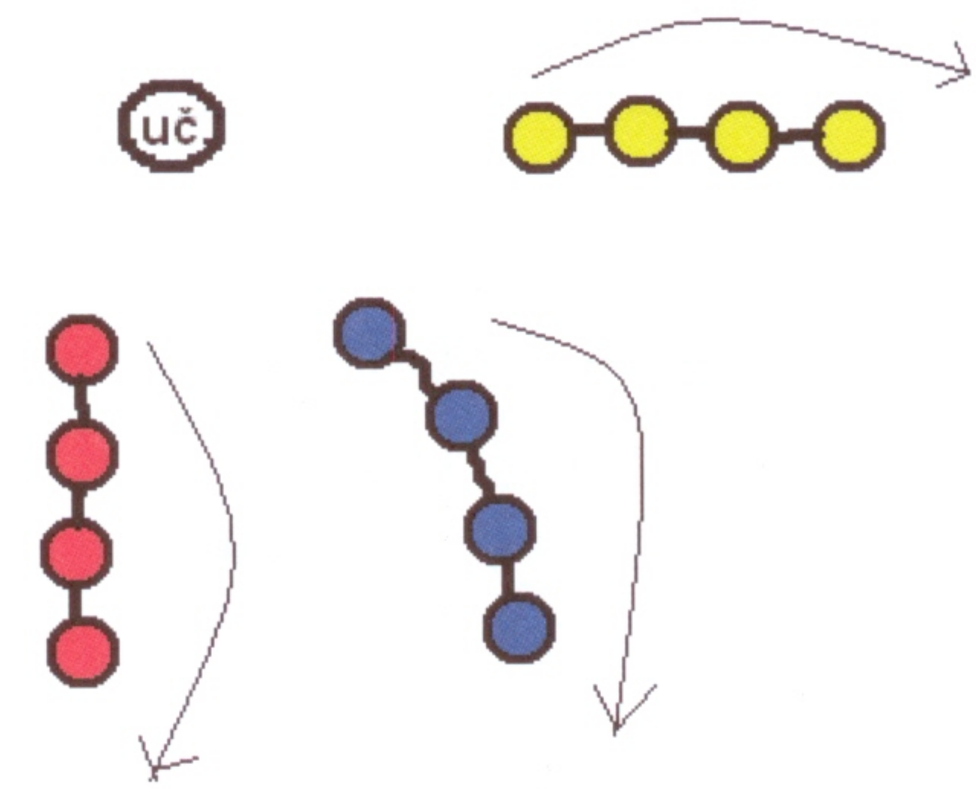
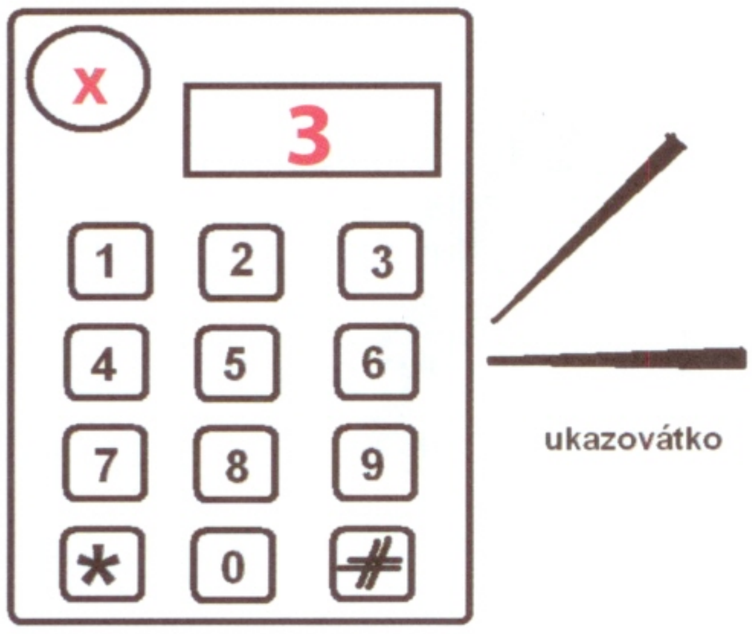
	Didaktické hry - M
TVARY	* *
rozvíjená oblast	▫ početní představy ▫ prostorová představivost ▫ sluchová paměť
pomůcky	▫ geometrické tvary ▫ tělesa ▫ židle pro všechny děti
počet hráčů	třída
pravidla	1. děti sedí v řadě vedle sebe na židlích na jedné straně třídy – na druhé straně třídy (na koberci) jsou rozložené tvary (nebo tělesa) 2. učitel sedí u prvního dítěte- pošeptá mu do ucha název geometrického tvaru (tělesa) – podobně jako při hře na tichou poštu 3. dítě slovo „pošle" dál po řadě 4. poslední dítě v řadě se zvedne, dojde na druhou stranu třídy a slyšený tvar vyhledá a zvedne tak, aby jej všichni viděli 5. společně provedou kontrolu, zda název doputoval správně 6. všechny děti si poposednou o 1 židli a toto dítě se posadí na první židli hned vedle učitele 7. tak se postupně všichni vystřídají v roli prvního posluchače, průběžného posluchače i hledače tvaru
hrací plán	

	Didaktické hry – Čj
Abeceda	***
rozvíjená oblast	▫ verbální myšlení ▫ soustředění ▫ paměť
pomůcky	▫ dle potřeby žáků ve třídě vyvěšený přehled učiva (abeceda)
počet hráčů	**třída**
pravidla	1. třídu rozdělíme na skupiny (cca á 6-7 žácích) 2. každá skupina má za úkol seřadit se podle abecedy do řady a – podle křestních jmen b – podle příjmení c – každý si vymyslet jedno zvíře a podle jejich názvů d – počáteční písmeno bydliště 3. za každý zadaný podúkol dostává družstvo body Pokud to žákům pomůže, mohou zpočátku v ruce držet tabulky a na ně si průběžně psát „klíčové“ (své jméno, vymyšlené zvíře …)
Další …	Tutéž hru lze hrát i v jiných předmětech : ▪ řazení číselné řady ▪ data narození ▪ velikost …

	Didaktické hry - M
AUTOBUS	***
rozvíjená oblast	▫ matematické představy ▫ soustředění ▫ početní myšlení ▫ paměť
pomůcky	▫ mazací tabulka + fix ▫ krabička s obrázkem autobusu na čelní straně ▫ zalaminované postavičky cestujících (cca 10 ks) ▫ po třídě 4-5 obrázkových karet se symbolem zastávky
počet hráčů	žáci třídy
pravidla	1. žáci sedí v lavicích a mají před sebou mazací tabulky s fixem 2. učitelka drží v ruce krabičku s obrázkem autobusu a začíná vyprávět : - „do autobusu nastoupili 2 lidé“ - „na zastávce u okna 1 vystoupil a 3 nastoupili“ - „na zastávce u polštářků 2 vystoupili a nikdo nenastoupil“ - „na zastávce u kuliček + 1 vystoupil a 4 nastoupili“ - „kolik lidí dojelo do cílové stanice“ 3. současně s vyprávěním dává do krabičky (nebo ubírá) příslušný počet zalaminovaných cestujících 4. žáci si průběžně na tabulce zaznamenávají mezisoučty 5. v cíli napíší na tabulku velký výsledek a tabulku zvednou nad hlavu 6. žáci se správnými výsledky dostávají odměnu
	

	Didaktické hry - Čj
Běhací diktát	* * *
rozvíjená oblast	▫ orientace v prostoru ▫ soustředění ▫ verbální paměť ▫ zraková paměť ▫ učivo Čj
pomůcky	▫ karty s textem diktátu
počet hráčů	celá třída
pravidla	1. před startem rozmístí učitel po třídě několik karet, na nichž jsou jednotlivé věty (u mladších žáků slova) – viditelně 2. na tabuli je viditelně napsané číslo s počtem hledaných vět (hledaných slov) – aby každý věděl, kolik vět má najít 3. žáci jsou v lavici a mají připravené sešity a tužky 4. učitel odstartuje a žáci se rozejdou po třídě – vyhledají kartu s větou, přečtou si ji (musí zapamatovat) a hned se vrací do lavice a větu zpaměti napíší 5. pakliže si nepamatují celý text, mohou se ke kartě vrátit opakovaně dle potřeby 6. postupně žáci chodí po třídě a přepisují si všechny věty 7. kdo má napsané všechny věty, sešit odevzdá
Další …	1. NESMÍ si brát sešit s sebou ke kartě (musí skutečně psát zpaměti) 2. NESMÍ na kartu sahat, přendavat ji či schovávat – ta musí zůstat viditelná i pro ostatní spolužáky

<table>
<tr><th colspan="2">Didaktické hry - M</th></tr>
<tr><td colspan="2">BINGO * * *</td></tr>
<tr><td>rozvíjená oblast</td><td>▫ matematické myšlení
▫ soustředění
▫ paměť
▫ pohotovost</td></tr>
<tr><td>pomůcky</td><td>▫ záznamové karty pro každého žáka
▫ tužka</td></tr>
<tr><td>počet hráčů</td><td>celá třída</td></tr>
<tr><td>pravidla</td><td>1. každý žák má 1 hrací kartu
2. učitelka diktuje příklady, žáci je zpaměti vyřeší a do příslušného pole napíší pouze výsledek
3. vždy platí pravidlo – v jednom řádku procvičení jednoho typu příkladů
- 1. řádek – příklady typu 550 – 50, 230 – 10
- 2. řádek – 10x10, 8x2
- 3. řádek – 228 + 6, 315 + 9
- 4. řádek – 81 : 9, 15 : 3
- 5. řádek – číslo o 20 větší než 380, o 30 menší než 420
4. po dokončení karty si žáci ve dvojici karty vymění a společně s p. uč. zkontrolují – kdo má vše správně, má BINGO a vyhrává drobný pamlsek</td></tr>
<tr><td>hrací karta</td><td><table><tr><th>B</th><th>I</th><th>N</th><th>G</th><th>O</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
</table>

Didaktické hry - M	
Na elektriku	* * *
rozvíjená oblast	▪ početní myšlení ▪ paměť ▪ pozornost ▪ reakce na signál
pomůcky	▪ mazací tabulka
počet hráčů	třída – rozdělení na skupiny po cca 4-5 žácích
pravidla	1. každá skupinka 4-5 se chytí za ruku v řadě (vytvoří elektrický obvod) – první dítě stojí u pedagoga 2. učitel řekne např. „360 : 10 : 6 = 6“ (současně na tabulku zaznamená symbol – např. „Byla to pravda – zakreslí 0 – byla to lež – zakreslí šipku nahoru) 3. první žák v řadě reaguje podle toho, zda je tvrzení pravdivé či nikoli 4. pokud je tvrzení pravdivé, pak nic nedělá a tato „nic reakce“ se předá v řadě a poslední žák ve čtveřici také nic neudělá 5. pokud je tvrzení lež, pak první žák zmáčkne ruku sousedovi, ten dále a poslední žák ve čtveřici zvedne ruku nad hlavu 6. po proběhnutí vlny a kontrole jde první žák na konec čtveřice a hra pokračuje - postupně se všichni vystřídají v roli počtáře
nákres	

	Didaktické hry - M
Šifra	* * *
rozvíjená oblast	▫ početní myšlení ▫ soustředění ▫ orientace v ploše
pomůcky	▫ velká tabule ▫ papír (malá tabulka) ▫ tužka
počet hráčů	třída
pravidla	1. na tabuli je předkreslený základní obrázek „kalkulačky“ 2. do obdélníkového okénka nahoře se vpisuje různé číslo 3. do kulatého okénka lze napsat různé znaménko (+ x) 4. učitel řekne „Řada“ a děti vypočítají (6x3, 5x3, 4x3) a zapíší výsledky na papír bez čárek mezi (takže zápis bude vypadat 181512) 5. učitel řekne „Diagonála“ a děti vypočítají (6x3, 8x3, *x3) a zapíší výsledky na papír bez čárek mezi (takže zápis bude vypadat 1824*) 6. pokud se v řadě, sloupci nebo diagonále objeví symbol křížku nebo hvězdičky, napíší děti tyto znaky místo výsledku 7. ukazovátkem vždy ukazujeme od toho směru, kde mají děti začít – takže může být ukazovat na levý horní roh a pak bude diagonála shora vlevo doprava dolů (tedy 1x3, 5x3, 9x3) 8. postupně střídáme pokyny „řada, sloupec, diagonála“ i směry – zleva, zprava, shora, zdola … 9. z výsledků jim vznikne určitý kód (šifra)
nákres