



SVIŤ, MĚSÍČKU, SVIŤ



Vodníkovi na šití
dneska měsíc nesvítí.
A na vrbě u rybníka
není ani elektrika.
Proto půjde ještě rád
brzy večer pod splav spát.



„Sviť, měsíčku, sviť, ať mi šije nit.“ Slyšely jste už někdy, děti, tuhle říkanku? Říká ji vodník, když sedí v noci na vrbě a šije si červené vodnické boty. Musí prosit měsíček, aby mu posvítil, protože v noci, kdy vodníci na vrbě většinou vysedávají, nesvítí sluníčko a vodníci nemají baterky. Musí jim tedy na práci svítit měsíček. Jenže s měsícem to není jednoduché – jednou svítí, jindy je ho jen kousínek, jindy se neukáže vůbec. To je pořádek! Jak je to možné, že si měsíček dělá, co chce?

Ale ono to tak vůbec není. Měsíček, který je vlastně velikou kamennou koulí, nemá vlastní světlo, to má jen sluníčko, a protože měsíc s planetou Zemí obíhají kolem slunce, může měsíček svítit jen tak, jak mu to sluníčko dovolí. Schválně si to vyzkoušíme.

Pedagog zatáhne závěsy nebo rolety, aby byla tma nebo alespoň šero. Pak si připraví lampu nebo velkou baterku a kulatý, nejlépe jednobarevný předmět (může to být míček, který napíchne na tužku nebo štětec, jablíčko, které zavěsí za stopku na pevnější nit nebo stuhu, větší plastelínová koule, také napíchnutá na tužku aj.) Lampu pedagog postaví na zem a rozsvítí.

Děti se ve skupince posadí na jednu stranu lampy tak, aby na pedagoga, který se postaví za lampu, dobře viděly. Pak pedagog vezme zvolený kulatý předmět a s ním v ruce pomalu opisuje kruh kolem lampy. Upozorňuje při tom děti, aby sledovaly, jak moc je koule lampičkou osvětlená:

Když je koule před lampou, nejbliže k dětem, není osvětlená vůbec, jen zezadu, proto ji, děti, nevidíme. Když je vedle lampy, vidíme osvětlený jen kousek, pak větší kousek, pak uvidíme míč osvětlený skoro celý. A nakonec, když se dostane za lampu, vidíme krásně osvětlený celý kulatý předmět. Pro větší názornost může pedagog osvětlenou plochu vždy ukázat prstem.

Potom se zase velikost osvětlené plochy pomalu zmenšuje a nakonec je kulatý předmět opět úplně tmavý. Opsání kruhu pedagog několikrát zopakuje (měsíc couvá, dorůstá, je v úplňku), aby si všechny děti různého osvětlení dobře všimly.

Po skončení pokusu může pedagog jednotlivé fáze zjednodušeně nakreslit na tabuli nebo na papír, protože při reálném pokusu nebývají kontury těchto fází stoprocentně zřetelné a menším dětem by mohlo rozlišení někdy činit potíže.

A stejně jak jsme to, děti, teď viděli s jablíčkem (míčkem, plastelínou), tak je to i s měsíčkem, na který svítí lampička – sluníčko.

Tak se podívejte, děti, do Včeličky. Pan malíř nám ten měsíček a jeho jednotlivé fáze (nov, dorůstající srpek, první čtvrt, dorůstající měsíc, úplňk, couvající měsíc, poslední čtvrt a ubývající srpek) pěkně nakreslil. Zkuste to také podle obrázků! Pěkně jeden obrázek měsíčku po druhém. A dokážete teď říct, kdy vidí vodník na šití bot nejlépe?

Děti pracují samy podle pokynů pedagoga, obkreslují do Včeličky jeden obrázek za druhým. Nakonec zadá pedagog dětem domácí úkol: S maminkou, tatínkem, babičkou nebo dědečkem zjistěte, jak měsíc na obloze právě dnes vypadá, nakreslete to na papír a přineste do školky. Obrázek ve školce zakreslíte do Včeličky.

Upozornění: Doprovodný text k povídání o měsíčku je pouze návodný. Je na pedagogově úvaze, zda ho použije, či zvolí jednodušší formu.



Jakákoli činnost, která nám i dětem trochu vyčistí hlavu po tomto náročném cvičení. A nejlépe venku. A nejlépe rychle a v běhu.





ROZSYPANÉ KORÁLKY



Princezniny korálky
rozběhly se do dálky.
Sklouzly z nitky přetržené,
už je nikdo nedožene.

Jejda! Malé trpasličí princezně se už zase roztrhl náhrdelník a všechny drahé vybroušené kamínky se rozkutálely. Achich ouvej. Princezna pláče. Ne proto, že by se některý korálek zakutálel a ona už ho nemohla najít. Pláče proto, že korálky na šňůrku navlékal její tatínek, král trpaslíků, v přesném pořadí, tak jak je vybíral z velkého tajného trpasličího pokladu. A princezna se teď bojí, že sama kamínky nenavleče správně. A když nebudou navlečené správně, tatínek to pozná a bude se zlobit.

Ale my trpasličí princezně pomůžeme, kamínky navlékneme a ona konečně přestane plakat.



Pedagog bude dětem diktovat v přiměřeném tempu pořadí korálků, které budou děti jeden za druhým navlékat (modrý trojúhelník, červené kolečko atd.). Vždy oznámí barvu a tvar korálku. Je na pedagogově uvážení, zda bude diktovat třeba dva až tři korálky najednou nebo vždy pouze jeden.

Zápis pořadí korálků připravila Včelička pod text.

Děti pracují samostatně a potichu vyčkávají na další pedagogem určený tvar a barvu korálku.



Po ukončení cvičení zkontrolujeme s dětmi navlékání tak, že celý „diktát“ zopakujeme ještě jednou pomalu, zřetelně a plynule. Děti si případné zaváhání opraví.



Máte ve třídě malé barevné kancelářské sponky? Mají je v každém papírnictví, ale můžeme použít i barevné gumičky. Děti se po skupinách rozsadí do kroužků. Pedagog doprostřed vysype hromádku sponek nebo gumiček. Každé dítě má v ruce krátký kousek špejle (v případě použití gumiček vystačí s ukazováčkem). A soutěž může začít.

Pedagog zřetelně vysloví kombinaci počtu a barev sponek (gumiček). (Např.: Navlékněte tři modré, dvě červené, jednu žlutou.) Děti si kombinaci zapamatují a zkusí navléknout sponky ve správném pořadí na špejli nebo gumičky na prst. Komu se to podaří, ukáže hned špejli (prst) pedagogovi. Hra je veselá, hlasitá a zábavná a jestli budou děti chtít, můžeme se k ní ještě alespoň jednou vrátit.





KYTARA

M Naučíme se rýmovačku s kytarou. A můžeme si i zatančit.

Jeden kos na nebíčku („brnk“ na jednu strunu)
a dva pejsci na trávníčku („brnk“ na dvě struny),
tři koťátka spí v košíčku („brnk“ na tři struny),
čtyři bratři na paloučku („brnk“ na čtyři struny),
pět prstíků, ty můj kloučku („brnk“ na pět strun).

D M Kytara je krásný hudební nástroj. Zvuk na něm můžeme vyvolat přejížděním prstů přes struny. Kytara má šest strun. Od nejslabší po nejsilnější. Každá vydává trochu jiný zvuk. Čím vnímáme zvuk? Nosem? Očima? Hmatem? Jazykem? Správně! Ušima – sluchem.

Dnes zkusíme rozpoznávat sluchem, na kolik strun najednou zabrnkám. (Pedagog rozeznává jednotlivé struny v plynulém sledu, nehraje souzvuk.) Na jednu, na dvě, na tři, čtyři, nebo pět? Zdá se vám to, děti, těžké? Zpočátku to není lehké, ale nebojte se. Chvilku budeme cvičit a pak uvidíte (uslyšíte) samy...

Pracovní atmosféra je naprosto uvolněná, veselá.

H Děti budou zapisovat počet strun, na které pedagog brnkne, do Včeličky. Jsou na to připraveny kolonky. Počet kytar před kolonkou označuje počet použitých strun kytary. Děti budou pozorně poslouchat a zapisovat čárky do příslušných kolonek. Jistě to často spletou. Ale to nevadí.

Zápisy pedagog kontroluje jen na oko a na závěr pochválí všechny děti. Hru po týdnu opakujeme a děti v zápisu pokračují na zadní straně obálky.





VOJÁCI

M D Zahrajeme si na vojáky. Raz a dva a tři. Vpravo hled', pochodem v chod... Podívejte se, děti, na plánek (obrázek). Je to plán vojenského cvičiště. Zde se vojáci budou učit pochodovat na povel. A my je to naučíme. Vy budete velitelé, ale generál jsem já a já budu říkat (dávat povely) kam jít.

Děti budou pracovat vsedě. Uchopí pastelku a přiloží ji na žluté kolečko plánu vojenského cvičiště. Pedagog má nyní možnost vydat povel ke směru pochodu. Možné povely: **VLEVO, VPRAVO, NAHORU, DOLŮ, VLEVO DOLŮ, VLEVO NAHORU, VPRAVO DOLŮ, VPRAVO NAHORU.**

Dítě vykreslí dráhu pochodu až k dalšímu kolečku a čeká na nový povel.

H Pedagog si pro kontrolu pochod zakresluje také. Např. pro lepší přehled při kontrole nechá vojáčky přejít přes každý úsek dvakrát. Při kontrole pak děti, kterým se vojáčci zřejmě vydávali jinou trasou, na chybu zvláště neupozorňuje.

A Doplňkovou pohybovou aktivitu provádíme až po cvičení ve Včeličce, které ukáže, kdo už je dobrý velitel. To je důležité, protože tak bude moci pedagog vhodně namíchat dvojice vojáčků. Bylo by parádní, kdyby bylo trochu sněhu. To potom můžeme takové vojenské cvičiště snadno vyznačit. Pokud sníh nebude, nevadí, cvičiště vyznačíme třeba křídou. Na cvičiště pak nastupují na přesně určené místo vojáčci ve dvojici a drží se za ruce. Jeden zkušenější a druhý méně.

Všichni připraveni? Pochodem v chod! Pedagog vydává povely a vojáčci pochodují. Pokud vojáček opravdu neví, kudy je to doprava, uváže si na pravou ruku modrý šátek - to přece není žádná ostuda.

Včelička doporučuje: Pokud máte ve školce metronom, zkuste ho použít pro celý průběh cvičení ve Včeličce. Nastavte ho na dostatečnou časovou prodlevu a spusťte ho se zahájením vydávání povelů.

Jazykolam: Na cvičišti čtyři svišti piští, těší se na lekci příští.





LYŽAŘSKÉ ZÁVODY



Lyžování, ach té dřiny,
shora dolů po svahu.
Nekoukej se na modřiny,
neboj se, měj odvahu.

Já se nevzdám, zase vstanu,
nebojím se, odpíchnu se.
Už tam budu, křičím hurá,
netvářím se jako můra.



Před cvičením ve Včeličce vyhlásí pedagog na vycházce v přírodě indiánský úkol. Dokážete, milí malí Indiáni, podle stop ve sněhu (v půdě) vystopovat, najít, zakreslit a poznat, o jaké zvíře jde?

Dáváme pozor na dvě věci:

A. Jsme ostražití, abychom stopu co nejdéle neztratili a dokázali ji sledovat.

B. Jsme velice pozorní, protože stopy se často různě překrývají, vracejí a mohou se ztratit. Pamatujme, že pokud se dvě stopy překrývají, tak spodní stopa je starší a stopa nahoře je novější. Tvor (člověk nebo zvíře), který tudy šel poslední, tu zanechal stopu, která je nejzřetelnější.



Pět závodníků soutěžilo o Zimní pohár v lyžování. Na trať vyjeli všichni najednou. Pravidla praví: Závodník, který dojde do cíle první, vyhrává zlatou (žlutou) medaili, druhý závodník vyhrává medaili stříbrnou (nevybarvovat), třetí vyhrává bronzovou (oranžovou), čtvrtý závodník dostane bramborovou medaili (hnědou) a pátý závodník získá medaili modrou.

Pedagog před cvičením ve Včeličce připomene hru na Indiány a stopování v přírodě. Zopakuje, případně znázorní na tabuli, jak se stopy překrývají a co to znamená.

Děti pracují vsedě u stolu v klidné pracovní atmosféře. Mohou se domlouvat a radit si, ale potichu. Pokoušejí se samostatně pomocí prstíku najít dráhu lyžaře, který dojel do cíle první, který dojel druhý atd. Vědí, že lyžař, který dostal zlatou medaili, musel přijet první a udělal tedy ve sněhu stopu nejdřív a ta byla překryta stopou ostatních lyžařů. Lyžař, který dostal stříbrnou medaili, musel přijet jako druhý a jeho stopy překryly stopy třetího lyžaře...

Protože má každý z lyžařů různě široké lyže, může ho dítě přesně určit a dle svého mínění pak vybarvit medaili na prsou. (Stříbrnou medaili vybarvujeme bílou pastelkou nebo vůbec.)

Děti mohou postupovat dvěma způsoby: „od konce“ – tj. najdou nepřekrytou stopu lyžaře, který dojel poslední, nebo „od začátku“ – tj. najdou stopu překrytou všemi dalšími stopami, tedy stopu lyžaře, který dojel na prvním místě.

Pokud některé děti nevědí, pedagog jim pomůže.



Na závěr pochválíme všechny stopaře i za vytrvalost, kterou prokázali. A všichni už umí říkanku o lyžování.





DRAK

M Malou růžovou princeznu prý unesl veliký zlý drak. Udatný rytíř, celý v plechu, se vydal draka vypátrat, zabít a růžovou princeznu tak osvobodit. Draka našel, a protože byl udatný, utnul mu všech sedm hlav.

Ale ne! Rytíř se spletl! Tenhle drak princeznu neunesl, tenhle byl přece hodný! Musíme mu pomoci. Uděláme kouzlo a uťaté hlavy mu žlutou hůlkou/pastelkou přičarujeme zpět.

D Děti mají za úkol najít, vybrat a přiřadit hlavy ke krkům, ke kterým podle ornamentu patří. (Pedagog předem neprozradí, podle čeho se hlavy přiřazují.) Děti provedou spojení kouzelnou žlutou pastelkou (hůlkou) tak, že propojí žlutou (živou) linkou krky s hlavami. Je třeba ale dát velký pozor, aby děti hlavy nasadily na správné krky, aby drak mohl znovu obživit.

H Pedagog zkontroluje správnost přiřazení a s týdenní přestávkou děti zkusí dokreslit (obkreslit) hlavy na krky (Celého zachráněného draka si mohou děti nakreslit na poslední stránku Včeličky.).

A Hra na bezhlavého draka:
Jedno z dětí je bezhlavý drak – se zavázanýma očima zkouší pochyťat co nejvíc princezen a princů. Princezny i princové na draka volají, aby je snáze našel. Každý chycený princ se stává dalším drakem se zavázanýma očima. Každá chycená princezna se stává navigátorem bezhlavého draka, s nímž se musí držet za ruku. Pokud se dvojice drak-princezna pustí, neplatí žádné další chycení. Vyhrává drak, který má nejvíc princezen.





ŽÍŽALY

M Kam to ty zvědavé žížaly jenom vlezly? Do strojku plného koleček. Co teď? Kudy ven? Kdo žížalkám pomůže? A jak? Že vy ne, ale ten kluk?

Otočením kolečka?

Cha, cha - to se, panečku, lehce řekne... Ale kterým směrem má kluk to velké kolečko otočit, aby se obě žížaly dostaly ven?

Nejvíce pospíchá červená žížala, musí pro své děti do školky. Tak co myslíte, děti? Na jakou stranu musí panáček otočit kolo, aby červená žížala mohla vylézt ze strojku?

D Děti mají dvě možnosti, kam kolo otočit. Doprava nebo doleva. Mají na výběr dvě šipky. (Každá žížala má své dvě šipky.) Děti dle vlastního uvážení škrtnou šipku označující směr, který žížalu neosvobodí, ale naopak posune dovnitř strojku. Až se všechny děti přihlásí, že šipku škrtnly a kolečkem tak otočily, vyzve pedagog k zamyšlení nad modrou žížalou. Na jakou stranu má kluk otočit kolečko nyní? Na stejnou stranu jako u červené žížaly, nebo na druhou stranu?

A Cvičení ve Včeličce doplníme tancem v kruhu na písničku Kolo, kolo mlýnský, kterou již děti ze Včeličky znají.

Doplňek: Kolik znáte, děti, slov, co začínají na písmenko ž? Tak třeba žezlo (co je to?), žába, žihadlo, žrádlo (pro zvířata), žloutek (a bílek), žlutá barva také, žralok, židle, želva, žvýkačka, žirafa, žebřík, žluva a žluna (ptáci), žízeň, život, žíla, žert, žena, žebro, žalud, žák...

