

Bingo

Kateřina Klementová

Cíl: rozvoj znalostí o přírodě, pohybových schopností, paměti

Věk: 5-7 let

Pomůcky: 3 kamínky, karta s obrázky

Postup:

Pro hru si připravte kartu s devíti obrázky. Tyto obrázky mohou být nejen z říše zvířat, ale i rostlin, barev, čísel, písmen...

Před začátkem hry vyzvěte děti, aby si našly tři kamínky, a omezte je ukázkou jejich velikosti. Jakmile mají děti kamínky připravené, rozdejte jim kartu a vysvětlete pravidla.

Každý hráč si vybere z obrázků zvířat tři a položí na ně kamínky. Poté může hra začít. Úkolem je myslet si jedno z těch zvířat a popsat ho (např. toto zvíře má čtyři nohy a hustou srst...). Hráči by podle obrázku měli poznat, o jaké se jedná zvíře, a pokud na jeho obrázku mají položený kamínek, vstanou a provedou nějaký úkol (např. deset dřepů...). Jmenujete další zvíře, a pokud se stane, že některý z hráčů se již trefil do všech třech zvířat, zvolá „BINGO“ a stává se vítězem hry.

Zkušenosti s realizací: *Tuto aktivitu doporučuji hrát v odpoledních hodinách, kdy je již ve třídě menší počet dětí. Děti musí správně pochopit pravidla a poté je pro ně aktivita velice napínavá, jde u ní o pozornost, myšlení, postřeh, soutěživost.*

Zdroje:

Materiály od jiných pedagogických pracovníků