

Úspěšný vstup dítěte do školy podpořte hrou

Příprava dítěte předškolního věku na úspěšný vstup do 1. třídy základní školy nespočívá v nácvičku specifických dovedností (příprava na čtení, psaní, počítání atd.) či pouhém získání konkrétních vědomostí, ale jedná se o průběžnou podporu celkového rozvoje dítěte směřující k dalšímu vzdělávání.

PHDr. JANA KROPÁČKOVÁ, PH.D.

Nabízíme vám výčet her a činností, který se může stát inspirativním materiálem, jímž lze obohatit nabídku předškolního vzdělávání (např. o další aktivity podporující rozvoj smyslového vnímání, obratnosti, grafomotoriky, řeči, pozornosti, paměti, myšlení atd.). Hry a činnosti je zároveň možné využít jako náměty pro pedagogickou diagnostiku školní připravenosti dítěte před zahájením povinné školní docházky (třeba i u samotného zápisu do 1. třídy základní školy, který na školách probíhá od 15. ledna do 15. února).

● **Hledání rozdílů u obrázků** (v čem se od sebe liší). Využijme dětské časopisy, knihy pro děti, materiálové listy atd. pro podporu rozvoje zrakového vnímání, rozlišování či soustředěnosti.

● **Skládání puzzle** podpoří rozvoj zrakového vnímání, představivosti, pozornosti, jemné motoriky, myšlení atd.

● **Karetní hry: kvarteto** (hledání stejných symbolů), černý Petr (vyhledávání dvojic) jsou vhodnou nabídkou pro skupinové činnosti. Děti se učí respektovat pravidla, hry přispívají k rozvoji zrakového vnímání, rozlišování, pozornosti i paměti.

● **Hra „Co se na mně změnilo“** podporuje rozvoj zrakového vnímání, pozornosti i paměti. Jeden hráč upozorní, aby si ho ostatní hráči pořádně prohlédli, a potom třeba

na chvilku odejde za dveře a provede na sobě nějakou změnu (obrátky si nebo sundá svetr, rozepne knoflíky atd.). Předstoupí před ostatní hráče a zeptá se jich: „Co se na mně změnilo?“ Jejich úkolem je všimnout si změny. Pokud někdo odpoví správně, tak si hráči role vymění. Nejprve je vhodné začít nápadnějšími změnami, ale později lze zařazovat i méně nápadné změny (mírně si vyhrnout rukávy, přechesat si opačně pěšinku ve vlasech apod.).

● **Hra nedokončené obrázky** trénuje rozvoj zrakového vnímání a rozlišování i pozornosti. Lze využít dětských časopisů, omalovánek nebo nakreslit vlastní obrázky. Úkolem dítěte je dokreslit chybějící části (např. u auta kola, u obličeje nos, u psa ocas atd.).

● **Vybarvování omalovánek** podporuje vnímání a rozlišování barev i rozvoj zrakového vnímání.

● **Hrou „Na čichanou“** procvičujeme vnímání a rozlišování vůní a pachů. Hráči mají oči zavázané šátkem a snaží se uhádnout dle čichu, o jaký druh potravin (např. jablko, citron, okurka) nebo koření (např. hřebíček, majoránka, vanilka, skořice) se jedná.

● **Hra „Hmataná“** přispívá k rozvoji hmatového vnímání, které souvisí s rozvojem jemné motoriky a grafomotoriky. Tu budoucí školák



potřebuje především při nácvičce psaní. Do látkového sáčku nebo pod kus látky (ručník, utěrka, mikina) schováme libovolné předměty. Dítě se hmatem snaží rozeznat, o který předmět se jedná. Hru můžeme také hrát tak, že dítěti zavážeme oči šátkem a ono si ze stolu nebo z koše vybírá různé předměty a dle hmatu se snaží určit, o co se jedná (míček, lžička, brčko, desetikoruna, pastelka atd.). Pokud to dítěti činí potíže, je možné mu před hrou věci ukázat, umožnit mu, aby si je vzalo do ruky, pojmenovalo, a teprve potom začneme hru hrát.

● **Hra na kuchtíka** rozvíjí chuťové vnímání. Kuchtík přece rád ochutnává, takže dokáže i poslepu poznat každé jídlo. Před hrou je třeba připravit kousky různých potravin (pokud hraje více hráčů, pak je z hygienických důvodů vhodné jednotlivé kousky napíchnout na párátko). Dítěti zavážeme oči a postupně mu dáváme ochutnávat různé potraviny.

● **Hra „Levá – pravá“** posiluje vnímání vlastního těla a pravolevou orientaci. Učitelka dává dětem slovní pokyny od jednodušších (např. zvedni levou ruku, zvedni pravou ruku) po složitější (pravou rukou se chyt za levé ucho, levou rukou si polož na levé koleno a pravou rukou si zakryj levé oko) a kontroluje provedení. Zpestřením hry je i výměna rolí, kdy některé z dětí udílí pokyny a kontroluje, zda je ostatní provádějí správně.

● **Hra „Co je vlevo, co je vpravo“** podporuje rozvoj pravolevé orientace v prostoru. Děti říkají, co vidí vlevo a co vpravo. Hru lze různě obměňovat – jeden z hráčů (např. učitelka) vyjmenovává věci, které jsou kolem něho, a děti popisují, zda jsou vlevo, či vpravo (předem je nutno určit, zda vlevo od druhé osoby, nebo vlevo od vlastní osoby). Další obměnou je určování stran na ploše – na obrázku, na deskové hře atd.

● **Slovní hra „Na papouška“** rozvíjí sluchové vnímání a rozlišování první hlásky ve slově. Hra začíná větou: Papoušek vytáhl kartu s písmenem

„P“. Principem hry je vymyslet co nejvíce slov, která začínají hláskou „P“ (panenka, ptáček, plot, papír...). Hra „Kukačko, zakukej“ trénuje sluchové vnímání a rozlišování lidských hlasů. Hru je vhodné hrát ve skupince hráčů, kteří si například sednou do kruhu, skloní hlavy a zakryjí si oči. Jeden vybraný hráč (v začátku hry učitelka) chodí v kruhu kolem ostatních a jednomu z nich nenápadně zafuká rukou na rameno nebo na záda (v ten moment se tato osoba stává kukačkou). Pak poodejde jinam a vyzve hráče „kukačko, zakukej“. Hráč, který získal roli kukačky, odpoví „kuku“. Ostatní hráči se snaží poznat, kdo zakukal.

● **Hra „Kam se schoval maňásek“** procvičuje prostorové vnímání i orientaci a vede k používání předložek a dalších slovních druhů, jež označují umístění v prostoru. Učitelka si vezme maňáška a různé ho umísťuje v prostoru, ale tak, aby ho děti viděly, a ptá se: „Kam se schoval maňásek?“ Děti odpovídají: „Maňásek se schoval pod stolem, maňásek sedí na židli, maňásek se schoval do krabice atd.“ Obměna hry spočívá ve výměně rolí, kdy maňáška schovává jedno dítě a ostatní popisují, kde se maňásek nachází. Učitelka může odpovídat úmyslně chybně a sleduje, zda ji děti opraví. Tento způsob hry je velmi oblíben.

● **Hra „Skládaná“** přispívá k rozvoji plošného vnímání, vnímání celku a jeho částí. Starší pohlednici nebo nějaký obrázek rozstříháme (nejprve na poloviny, na čtvrtiny, později na různorodé části) a dítě se snaží obrázek sestavit.

● **Hra na rýmy** procvičuje sluchové vnímání, rytmus a rozlišování stejně znějících slabik. Smyslem hry je vymyslet co nejvíce rýmů ke zvolenému slovu (např. rybička, krabička, lahvička, židlička...; váha, dráha atd.). Je vhodné střídát různé slabičná slova.

● Do denních činností se vyplatí zařazovat **rozpočítadla**, jež podněcují rozvoj sluchového vnímání, procvičování rytmu i rozvoj paměti.

● Učitelka může též pro děti s odkladem školní docházky vybrat v dětském časopise básničku nebo krátký text, který je psán větším písmem (celý nejlépe velkými tiskacími písmeny). Úkolem dítěte je vyhledávat a následně podtrhnout **předem určené písmeno**. Vhodné je začít písmenem, které dítě dobře zná (začíná jím například jeho jméno – Eliška). Učitelka dítěti nejprve písmeno ukáže a ono následně vyhledává všechna písmena „E“, čímž trénuje zrakové vnímání, rozlišování, pravolevou orientaci, orientaci v prostoru, soustředěnost atd.

● **Hra na obchod**. Jeden hráč bude prodáváč nebo prodavačka a ostatní děti budou nakupující zákazníci. Zákazníci požádají např. o dvě okurky, šest housek nebo tři jablka. Hra vede k rozvoji komunikativních schopností i početních představ.

● **Hra „Hláška nás probudí“**. Princip hry spočívá v rozlišování první hlásky ve slově. Na začátku hry se učitelka domluví, že děti budou mít po celou dobu hry skloněnou hlavu, to znamená, že budou spát. Vzbudit je může jen domluvená hláška. Domluvená je například hláška „T“. Učitelka pomalu vyslovuje různá slova, a pokud řekne třeba slovo „tygr“, které začíná domluvenou hláskou, děti hlavu zvednou. Hláška je probudila. Hru lze hrát i s dalšími odměnami – například je probudí hláška, která je ve slově obsažena, případně se v něm vyskytuje i vícekrát (stůl, tatínek, kytky atd.).

● **Kimovky**. Tyto aktivity jsou zaměřeny na zrakové vnímání a paměť a lze je různě obměňovat. Základem hry je v krátkém čase si soustředěně prohlédnout např. šest libovolných předmětů (kostka, míček, knoflík, tužka, ořech, jablko), které se zakryjí třeba šátkem. Princip hry spočívá v zapamatování a vyjmenování věcí. Kontrola správnosti se provede opětovným odhalením předmětů (sejmutím šátku z předmětů, odkrytím víka krabice atd.). Postupně lze počet předmětů zvyšovat. Další varianta hry spočívá v určení chybějícího či přidaného předmětu.

I Oblasti školní zralosti

- Tělesná zralost
- Psychická zralost
- Sociální zralost
- Kompetence, které jsou závislé do jisté míry na prostředí a učení
- Kompetence závislé na zrání organismu

(Vágnerová, 2000)

● **Sluchové hádanky.** Smyslem hry je rozlišit stejně či podobně znějící slova (např. vlak – sak, boule – koule, síto – syto, kytka – nitka, nýt – nit, kapka – klapka, house – housle, kůň – tůň, hrábě – hrabě, koza – Róza, Míla – myla, crr – fr). Učitelka se ptá dětí: „Je to stejné?“

● **Hra na ozvěnu.** Principem hry je opakování libovolných slov. Slova lze pronášet velmi potichu a dítě je opakuje. Učitelka začne jedním slovem, které jednotlivé děti opakují, čímž si lze ověřit, zda dítě dobře slyší. Hrou procvičujeme sluchové vnímání, soustředěnost dítěte a krátkodobou paměť.

Těžší varianta hry spočívá v zapamatování a následném opakování více slov řečených najednou (veverka, jablko, míč, automobil, taška, hrneček, ryba atd.). Začneme výčtem 4–5 slov a postupně přidáváme. Obměnou hry může být i opakování čísel (např. 2, 15, 8, 3, 0).

● **Hra na robota.** Hrou procvičujeme sluchové vnímání, soustředěnost, a především schopnost analýzy a syntézy (skládání a rozkládání slov na slabiky, později na hlásky). Jeden z hráčů je robot, který neumí souvisle mluvit, takže slova rozkládá na slabiky: „ko-lo-běž-ka“. Druhý

z hráčů dělá překladatele a slovo složí v „koloběžku“. Role je vhodné střídát a současně střídát i jejich pořadí (nejprve mluví robot, potom překladatel, po určité chvíli mluví první překladatel, následně robot). Těžší variantou hry je rozklad slov (analýza) na jednotlivé hlásky (např. „bota“, „b-o-t-a“) a skládání (syntéza) slov z hlásek (např. „k-y-t-k-a“, „kytka“).

● **Hra „Pan čáp ztratil čepičku“.** Známa varianta hry spočívá v říkance „Pan čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku – jakou?“ Následně doplníme název barvy, tedy např. červenou. Děti vyhledávají kolem sebe věci dané barvy. Mohou je vyhledat a dotknout se jich nebo je jen vyjmenovávat. Hrou procvičujeme zrakové vnímání a rozlišování, znalost základních i doplňkových barev i pozornost.

● **Početní neboli matematické hádanky.** Nejprve tyto matematické hádanky demonstruje učitelka na konkrétních předmětech (např. mám pět kostek, když ti jednu kostku dám, kolik budu mít kostek?; nebo mám šest kuliček, udělej to tak, abychom já i ty měli kuliček stejně).

I Další možnosti oblíbených her a podnětných činností

Mezi další aktivity, které se vyplatí zařazovat, patří hledání protikladů (studený vs. teplý, suchý vs. mokrý, světlý vs. tmavý, vysoký vs. nízký, široký vs. úzký) i rozvoj logického myšlení (Které zvíře je větší? Pes, nebo kůň?). Oblíbená je též hra nedokončené věty: „Když půjdu lyžovat, tak si musím připravit...“

Prostřednictvím jednoduchých zjišťovacích otázek mohou učitelky podporovat u dětí rozvoj myšlení (Proč ptáci létají? Proč ryby plavou? Proč chodí lidé do práce? Proč květina uvadne, když ji nebudeme zalévat?).

Rozvoji řeči napomáhají hry na nedokončené příběhy. Například: Byl jednou jeden dům, který... (a dítě doplní: stál na vysoké skále). Učitelka pokračuje: A v tom domě bydlel...

Jazyková hra „slovní fotbal“, rozvíjející paměť, pozornost, analyticko-syntetické myšlení i sluchové vnímání, patří k oblíbeným hrám, pokud již děti dokážou rozlišit první a poslední hlásku ve slově. Principem hry je vymyslet slovo, které začíná poslední hláskou předchozího slova (pomoranč – červ – vodník – konev...).

Hru „Co bys dělal, kdyby...“ mohou učitelky využít jako prevenci chování v nebezpečných situacích a velmi citlivé děti upozornit na případná nebezpečí.

Mezi jednoduchá grafomotorická cvičení, která lze demonstrovat jen ve vzduchu nebo na větším formátu papíru a teprve potom na malém formátu papíru, patří například známé „namotávání klubíčka“, kdy děti nejprve kreslí velké kruhy a postupně je zmenšují.

Trénovat můžeme i další tvary, které lze dětem nějak přiblížit, vlastní pohyby rytmitizovat či komentovat: oblouky zleva doprava, oblouk horní (jak skáče žába), oblouk dolní (houpeme se na houpačce), střídání horní a dolní oblouk (vlny, vlnky), osmičky (krasobruslařka na ledě), čáry svislé (natíráme plot), čáry vodorovné (koleje), čáry přerušované (prší) nebo kombinace vodorovných a svislých čar (žebříky).

Věkové složení dětí nastupujících do první třídy a odklady školní docházky

	2002/2003	2003/2004	2004/2005	2005/2006	2006/2007	2007/2008	2008/2009	2009/2010
Počet dětí nastupujících do 1. třídy	93 929	90 263	89 107	89 617	91 712	91 436	92 595	93 789
5letí a mladší	821 0,87 %	786 0,87 %	937 1,05 %	807 0,90 %	1 277 1,39 %	1 046 1,14 %	1 216 1,31 %	1 060 1,13 %
7letí a starší (OŠD)	23 333 24,46 %	21 341 23,72 %	21 554 23,95 %	21 462 23,91 %	21 735 24,53 %	21 155 23,49 %	21 152 22,92 %	21 368 22,70 %

Zdroj: ÚIV



I Rozvoj dovedností podporujte zejména při běžných činnostech

Prostorovou orientaci, a především pravolevou orientaci a rozlišování, lze procvičovat vyprávěním u obrázku (ukáž, co je vlevo, co je vpravo, co je dole, co je nahoře, co je pod stolem). Anebo učitelka požádá děti, aby dokreslily obrázek podle jejích slovních pokynů (nakreslete kytičku vlevo, nad kytičku nakreslete včelku, vpravo vedle kytičky nakreslete hříbek atd.). Pravo-levou orientaci podporuje též jednoduchá pohybová hra „Pravá – levá“. Děti se pohybují v prostoru a mohou třeba pochodovat do rytmu říkanky: „Pravá, levá, pravá, levá, tak se chodí do světa. Ty můj světe, kdo to splete, ten je velký popleta...“ Poté následují slovní pokyny, které mají děti splnit – např. zvedni levou ruku nebo dej pravou ruku v bok, stoupni si na levou nohu, udělej pět poskoků na pravé noze, chytň se levou rukou za pravé rameno...

Při běžných aktivitách se vyplatí vést děti, aby si všimly věcí kolem sebe a snažily se je popsat – jaké jsou (barva, tvar, velikost, materiál) i kolik jich je. Před vstupem do školy nestačí,

že dítě vyjmenuje číselnou řadu, tedy jak jdou jednotlivá čísla za sebou, ale je potřeba, aby si pod vysloveným číslem daný počet představilo (např. to je šest pastelek, to je pět svíček na dortu). Učitelka dětem při určování počtu nabízí i různorodá seskupení. Do běžných činností lze zařazovat porovnání počtu předmětů (čeho je více, čeho je méně, udělej, aby bylo něčeho více, méně nebo stejně...).

Při pobytu venku se učitelka může dětí ptát, které auto stojí před semaforem první, které druhé atd. Děti mohou též vytvářet vláčky a prakticky se tak seznamovat s uspořádáním.

Na procvičování jemné motoriky je vhodné dětem nabízet třeba navlékání korálků na nit nebo na podzim navlékání šípků. Lze přidat i určité kritérium, např. při navlékání střídat tři červené korálky, jeden modrý korálek atd.

V rámci obvyklých denních aktivit může učitelka hovořit s dětmi o věcech kolem nich a postupně je vést například k zobecňování, používání nadřazených a podřazených pojmů (Lžíce, nůž, vidlička – co je to dohromady? Příbor. Které druhy zeleniny znáš?

Čemu se říká dopravní prostředky? Vyjmenuj některé atd.).

I Sledování a citlivé vedení dítěte se vyplatí

Jak rodiče, tak učitelky v mateřské škole by dítě měly vést k samostatnosti, osobní hygieně a kultuře stolování. Od školáka se očekává samostatnost v sebeobsluze (musí se umět obléknout, složit si věci, zapnout knoflíky, jíst příborem, umýt si ruce před jídlem a po použití toalety atd.).

Je třeba rovněž dbát na to, aby dítě dokončilo zadaný úkol nebo hru (např. dokreslilo obrázek, dostavělo hrad, dokončilo skládání předmětu z dílků stavebnice, dořešilo jednoduchý labyrint z dětského časopisu).

V neposlední řadě se vyplatí nepodceňovat procvičování osobních údajů. U zápisu se učitelka zeptá dítěte, jak se jmenuje a kde bydlí, neboť tyto informace mohou být někdy doslova životně důležité. Dítě by rovněž mělo rozlišovat jméno a příjmení.

Autorka je proděkanou pro studijní záležitosti PedF UK a zároveň působí na katedře primární pedagogiky