



HURÁ NA PRÁZDNINY...

Léto, milé léto,
kdes tak dlouho bylo?
U studánky, u hlubinky,
ruce, nohy mylo.

Léto, milé léto,
cos nám přineslo?
Mnoho dobrého, kvítí pěkného,
modrého, bílého i červeného.

Milé děti,

začalo léto a s ním i prázdniny, na které se všichni určitě těšíte. O prázdninách totiž můžete chodit do lesa na borůvky a houby, koupat se, jezdit na výlety, navštívit nějaký hrad nebo zámek, můžete jet na prázdniny k babičce a dědečkovi, podívat se do ZOO... Přejeme vám, aby jste si léto co nejvíce užily a v září se na vás všechny moc těšíme!

U vody do školy

Na prázdninách u vody
je den plný pohody.
Můžeš si hrát s kyblíkem,
v loďce jezdit s Alíkem.

Na sluníčku to se leží !
Vlnka s vlnkou tiše běží.
Malý Honzík ten to ví,
že jen s kolem může do vody.

Správní kluci sportují,
s míčem rádi trénují.
Na hřišti i na pláži poskakuje míč.
Dávej pozor ! Hop a už je pryč.



Prázdninová

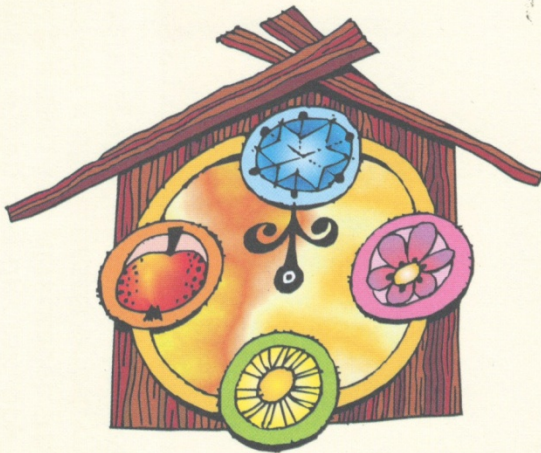
Už se blíž-í, už tu bu-dou, krásné ča-sy piné po-ho-dy. Vy se
ptá-te, co tím my-slí-me? No před, že se blí-ží práz-ni-ný. Představe si, jak si v klidu
pole-ží-te na sluníčku u vo-dy, nikam ne-pos-pli-chat, nemít žádnou práci ne-mu-síš nic
psát. Řekni prosím, kdy už ta-dy bu-dou, já se a-si vážně ne-do-
čkám, venku slunce sálá a dny ply-nou k prázdní-nám.





Křemílek a Vochoomůrka

Křemílek a Vochoomůrka mají zvláštní hodiny, které neukazují čas, ale roční období. Najdi mezi hodinami pět rozdílů.



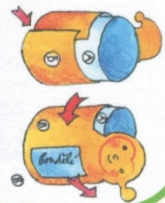
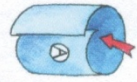
Dobarvi Křemílkovi
a Vochoomůrkovi peřiny tak,
aby byly pružované.



Týdeníček



Vystřihni si a slep oba díly tak, aby se díl **A** vešel do dílu **B** a dalo se s ním otáčet. Předtím ještě nezapomeň u dílu **B** prostráhnout okénko, do kterého si vždy nastavíš správný den v týdnu.



A

Pondělí

Úterý

Středa

Čtvrtek

Pátek

Šobota






















Neděle

B



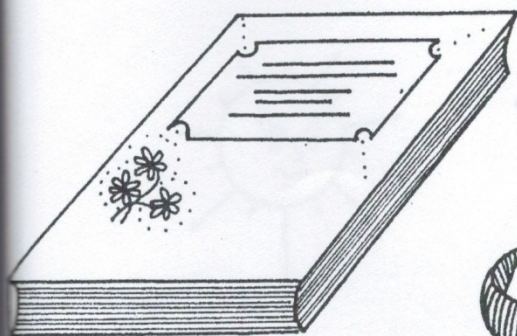
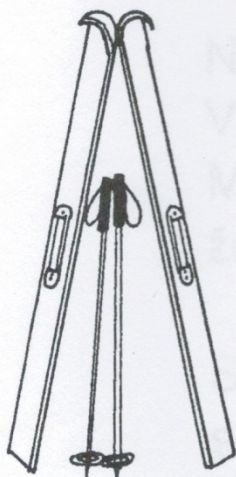
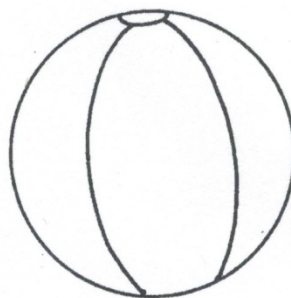
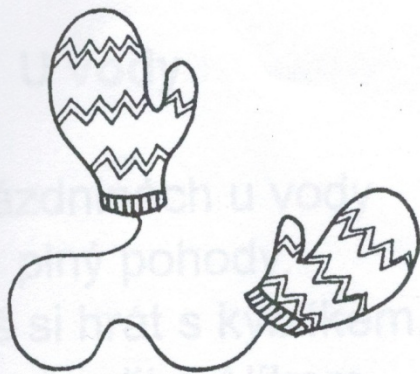
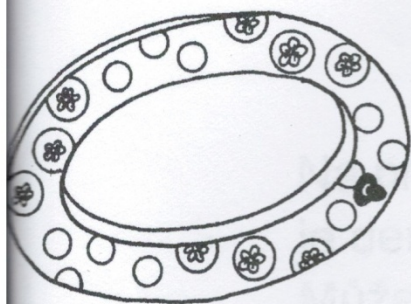
O ZVĚDAVÉ MOUŠE



VŠUDE, KAM SE  PODÍVALA, POBÍHALA  . DOST
PODOBNÁ TĚM, KTERÁ ZNALA ZE SVÉ RODNÉ  . JEN OKOLÍ BYLO
JINÉ. MÍSTO  A  TU JEN KOUSEK ODSUD ZAČÍNALO
 . KDYŽ  S  DOBRĚ NAPNULY  , SLYŠELY,
JAK ŠUMÍ A  SE ROZBÍJEJÍ O NEDALEKÉ  . ZVUK MOŘE
NAJEDNOU NARUŠILO PODIVNÉ BZUČENÍ. BLÍŽIL SE K NIM  .
„JAK SE VÁM U NÁS NA VELIKONOČNÍM  LÍBÍ?“ VYHRKL NA
OBĚ MOUCHY. „A TY JSI KDO?“ ZEPTALA SE  . „VRCHNÍ VELITEL
ZDEJŠÍHO KOMÁŘÍHO GANGU. ŘÍKEJTE MI DIEGO,“ ODPOVĚDĚL  .
„JE TU KRÁSNE - TEPLA, HODNĚ JÍDLA A MÁLO LIDÍ,“ ROZPLÝVALA SE
EDA. „A UŽ JSTE SE HOUPALY NA  ? TO MUSÍTE ROZHODNĚ
VYZKOUŠET. POLEŤTE ZA MNOU,“ ZABZUČEL  A UŽ SE HNAL NA
 . NAD MOŘEM POLETOVALI  A TO  S 
TROCHU VYDĚSILO. „TAM NE! SNĚDÍ NÁS.“

HRAJEME SI OD JARA DO ZIMY, KVĚTEN - ČERVEN

Co dáme do kufru na letní dovolenou



ÚKOL PRO INDIVIDUÁLNÍ ČINNOST

Vzdělávací oblast 5.1 DÍTĚ A JEHO TĚLO (BIOLOGICKÁ)
Podoblast: ZDRAVÍ, BEZPEČÍ



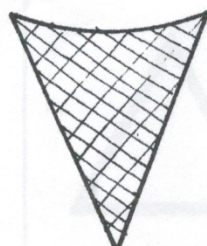
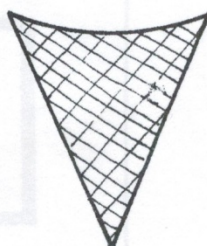
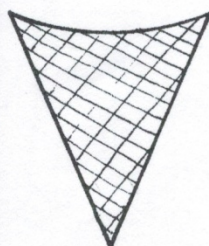
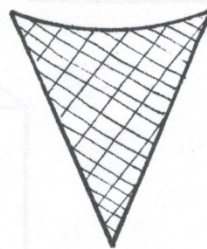
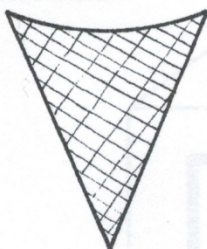
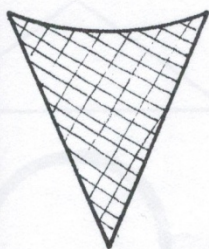
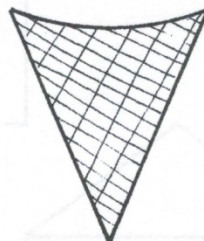
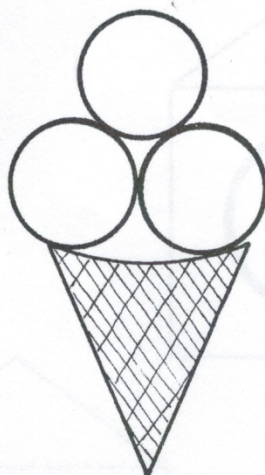
ZDRAVÉ ÚČINKY POBYTU V PŘÍRODĚ

Povídej, proč chodíme do přírody.



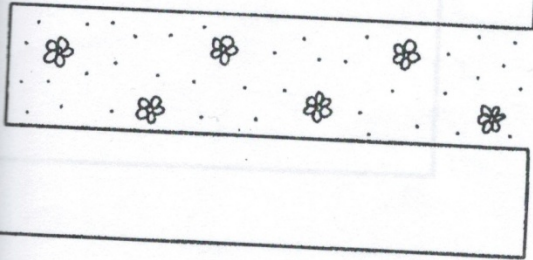
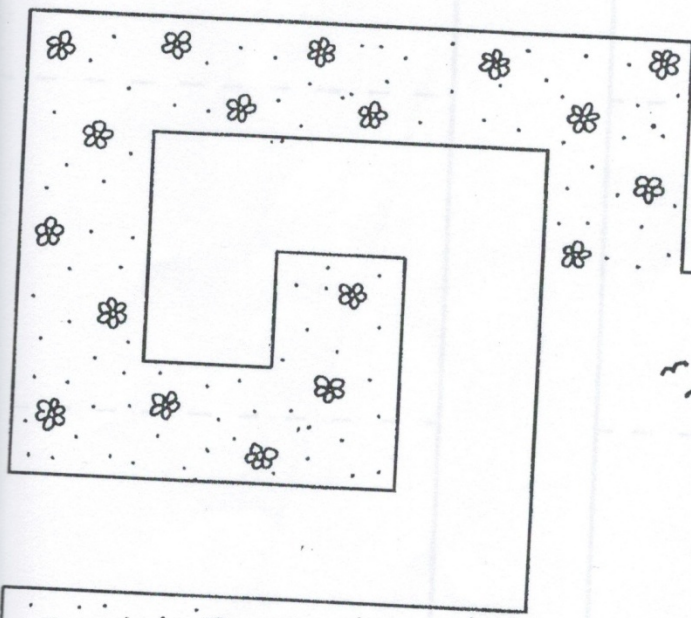
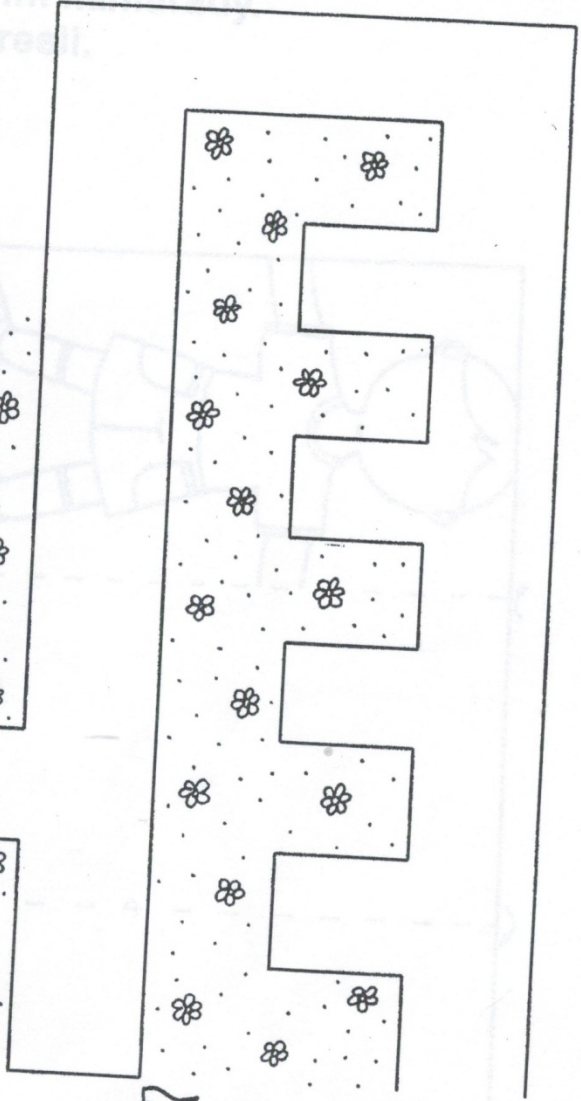
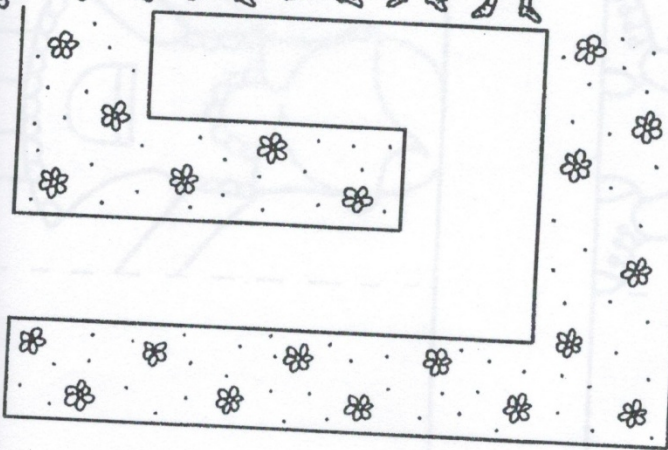
HRAJEME SI OD JARA DO ZIMY, KVĚTEN - ČERVEN

Dokresli dětem zmrzlinu



HRAJEME SI OD JARA DO ZIMY, KVĚTEN - ČERVEN

Najdi dětem a paní učitelce cestu k zámku



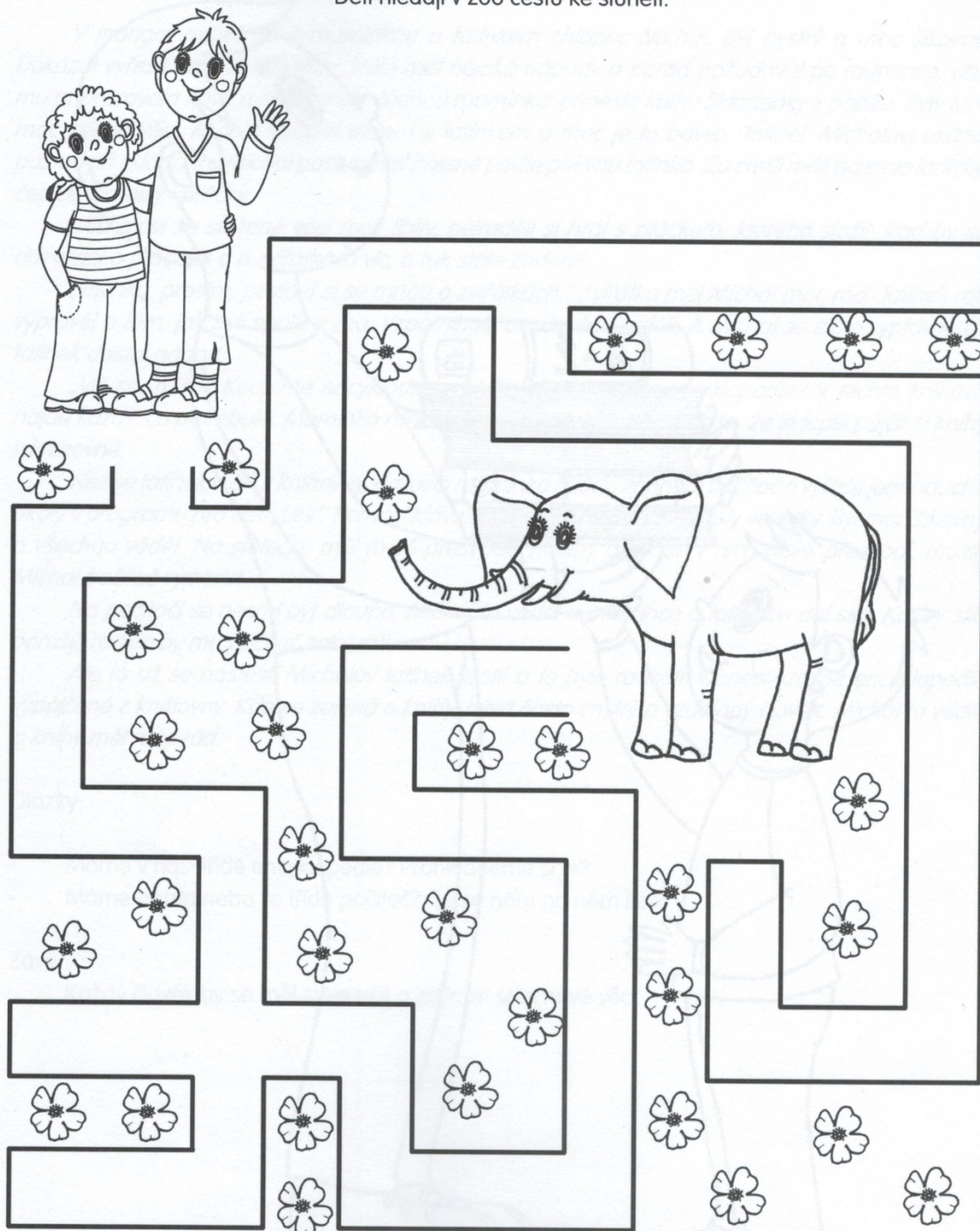
ÚKOL PRO INDIVIDUÁLNÍ ČINNOST

Vzdělávací oblast 5.2 DÍTĚ A JEHO PSYCHIKA (PSYCHOLOGICKÁ)
Podoblast: ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ, UČENÍ



LABYRINT PRO SAMOSTATNÉ ŘEŠENÍ

Děti hledají v zoo cestu ke slůněti.



ÚKOL PRO INDIVIDUÁLNÍ ČINNOST

Vzdělávací oblast 5.2 DÍTĚ A JEHO PSYCHIKA (PSYCHOLOGICKÁ)
Podoblast: ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ, UČENÍ

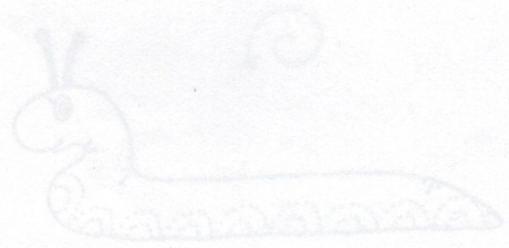
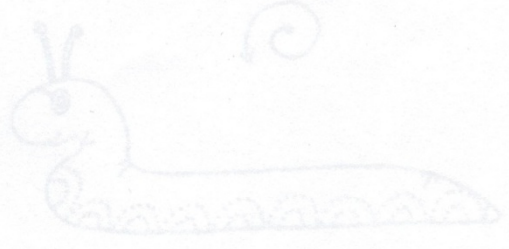
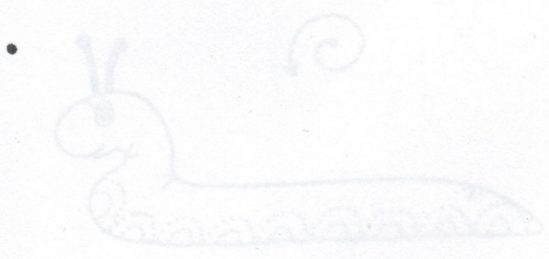
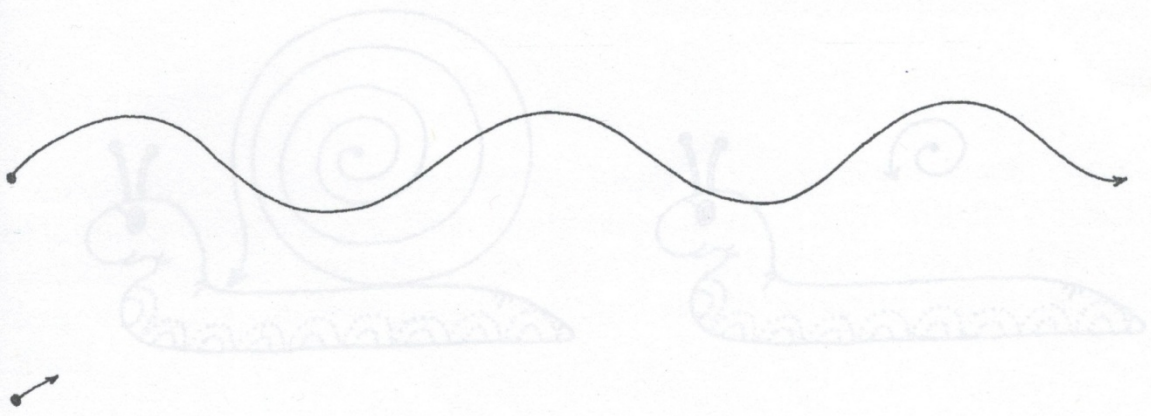


LABYRINT PRO SAMOSTATNÉ ŘEŠENÍ

Děti hledají v zoo cestu k tuleňům.



DOKRESLI VLNY V MOŘI



BARVA V KRABICI ČARUJE

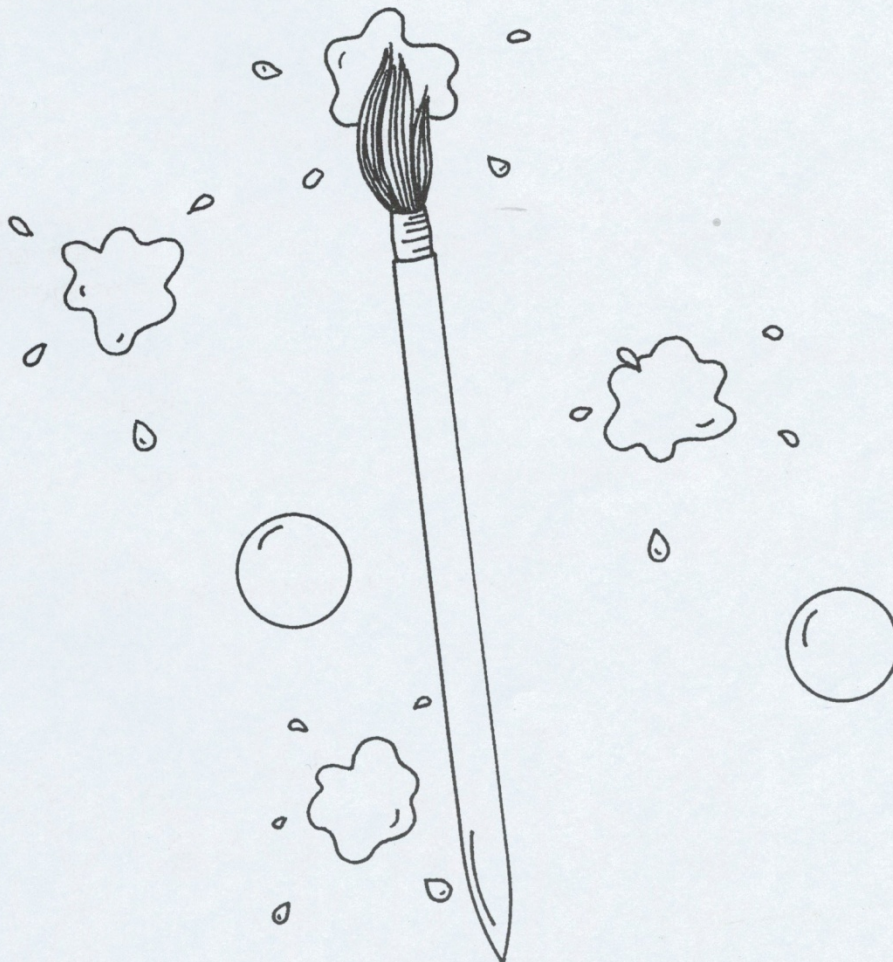


Pomůcky :

Krabice od bot, štětec, vodové barvy, kulička, výkres, nůžky.

Popis činnosti :

Na dno krabice od bot štětcem nakapeme barevné skvrny, do krabice hodíme kuličku, pohybem krabice kuličku uvedeme do pohybu tak, aby jezdila po barvách. Vznikne nám zajímavá barevná kresba. Na tento podklad přitiskneme výkres nebo papír a barevný vzor tak otiskneme. Z díla můžeme vystříhnout jakýkoliv motiv – strom, květ...



SÁČEK S MUŠLIČKAMI



Pedagogický záměr: vyrobit sáček na uložení dárku pro kamaráda, rodiče nebo jiné příležitostné obdarování

Popis činnosti:

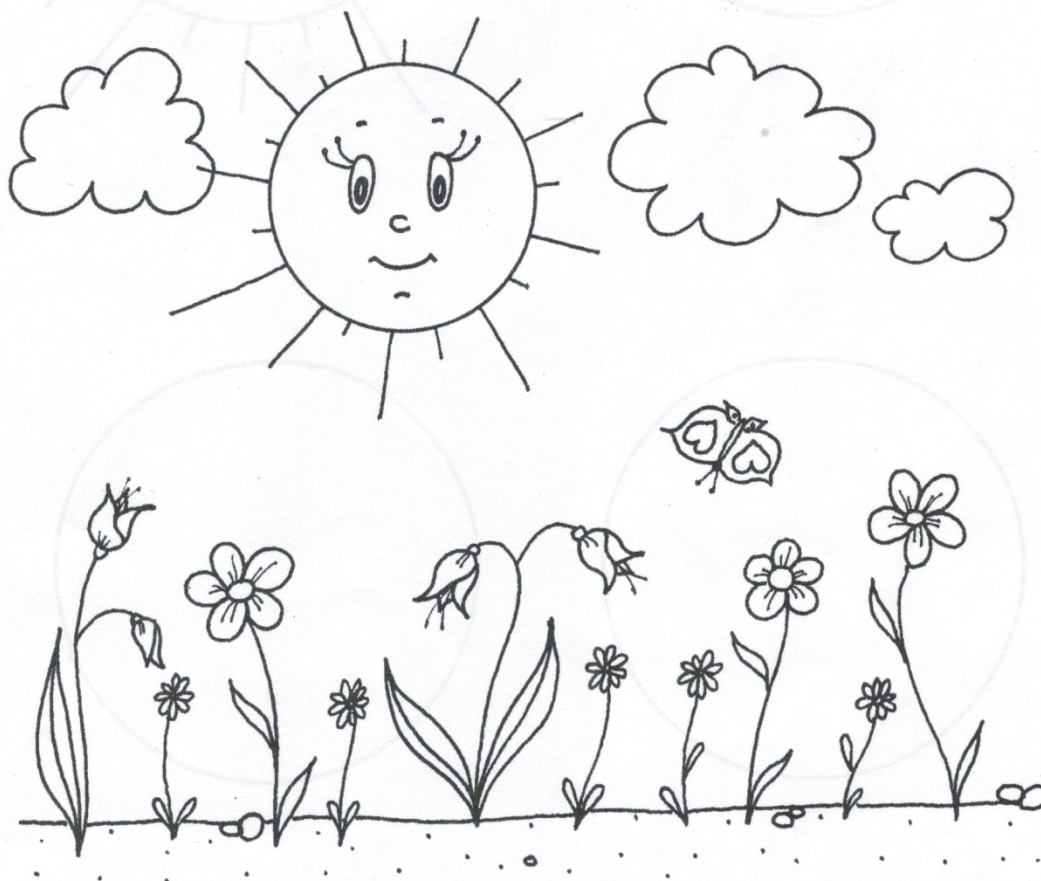
Zakoupíme dětem obyčejné svačinové sáčky, které nejprve poklademe vyliisovanými listy, květy nebo jinými částmi rostlin a mezi ně položíme drobné mušličky. Po usazení dekorace ozdoby přilepíme. Dáváme pozor, aby se nám současně s nalepováním nepřilepil sáček k sobě.





Léto

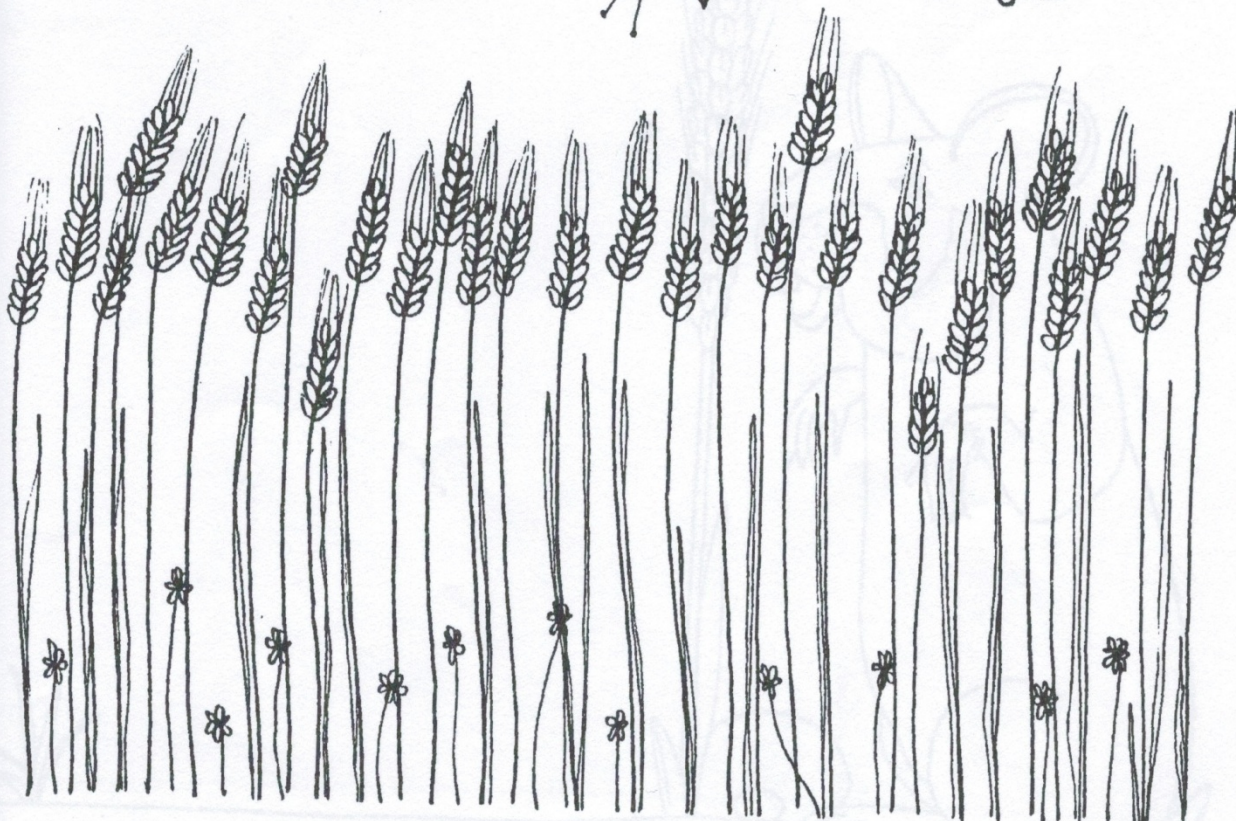
Žlutá barva sluníčko,
červená je srdíčko.
Modrá jako nebe svítí,
všude barev jako kvítí.





Obilí

V obilíčku v obilí
zhlédneš křídla motýlí.
Vánek čechrá jeho vlasy,
naklání se zlaté klasy.
Slunce hřeje v obilí,
sklidíme ho za chvíli.

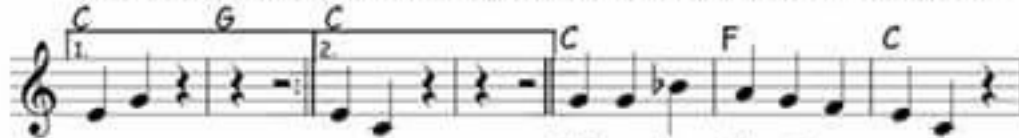


NA PRÁZDNINY

Text a hudba:
Marie Kružiková



1. Tri-ko a kra-t'a-sy, če-len-ku na vla-sy, ko-leč-ka na no-hy -
Na brus-lích, na ko-le - at' už je po ško-le, prázd-ni-ny za chví-li -



je-dem! je-dem. Ná-pa-dy v hla-vě se ro-dí



a kaž-dý dal-ší se ho-dí. Na plá-ži s ka-mín-ky



scho-vá-me vzpo-mín-ky na mo-ře, na ces-tu lo-dí.

2. Plujeme na mráčku, řizneme zatáčku,
nad zemí kroužíme lehce.
Koukni se nad sebe, zamávej do nebe -
ani se nám domů nechce...

O prázdninách jsme jak ptáci,
ale i ti se zas vrací.
Každý si zahvzdá a pak šup do
hnízda - na září máme tu práci.



Kapky rosy



4+

Zaměření

koncentrace, postřeh, trpělivost

Pomůcky

bílé korálky (100–200 ks)

Motivace

Na lesní pasece se to ráno hemží kobyčkami, které se přicházejí podívat na kapky rosy – na velikánské kuličky vody rozseté všude v trávě, na listech nejrůznějších květin, v mechu, mezi jehličím. A nejlépeť je rosou vyparáděná pavučina pavouka Aloise. Když se na kapku vody podívá sluníčko, uvidíte nádherné obrázky plné pestřých barev.

Popis

V označeném úseku lesa rozházáme korálky. Během časového limitu mají všichni nalézt co největší počet korálků. Můžeme také děti rozdělit do stejné početných družstev a potom zjistit, kolik korálků našlo dohromady celé družstvo.

Na závěr se snažíme všechny korálky vysbírat.

Varianty

- Korálky dáváme pouze ke stromům, pařezům apod.
- Rozházáme korálky různých barev a každé družstvo hledá pouze svou barvu.
- Pomocí korálků vytvoříme cestu, po které půjdou jednotlivci; kolem cesty rozmistíme různé předměty (sešit, obrázek, provázek, tenisák, klíče atd.). Hráči mají projít korálkovou cestou a zapamatovat si co nejvíce předmětů.
- Děti rozdělíme do družstev. Do prostupu s korálky vbíhají postupně zástupci každého družstva. Každý musí najít jeden korálek a vrací se předat štafetu dalšímu v pořadí. Vítězí družstvo, které v časovém limitu přinese nejvíce korálků.

Bezpečnost

Zdůrazníme nebezpečí úrazu při rychlém pohybu v lese.

Opičí dráha



4+

Zaměření

rychlost, obratnost, kondice

Pomůcky

hodinky, fáborky, lano, ploché kameny

Motivace

V tropickém lese v bohatých korunách stromů se po celý den honí malé opičky. Sháchnou z jedné větve na druhou, přesahují ze stromu na strom, houpou se na lánách, vřeští a celý den se nezastaví. Snad jen, když jim vyhládně. Pojede pár banánů a začínají se po džungli honit nanovo.

Popis

V členitém lesním terénu označíme pomocí fáborků celou trať – přírodní i uměle vytvořené překážky. Pomocí lan, provazů, přírodního materiálu (šišek, větví, kamenů, pařezů atd.) postavíme stanoviště, která na sebe navazují a v kombinaci s přírodními překážkami vytvářejí opičí dráhu.

Vhodné trasy jsou: slalom mezi stromy a pařezy, přelézání a podlézání provazu napnutého mezi několika stromy, přechod určitého úseku pouze po plo-

chých kamenech, prolézání lesního roští, plížení na určitou vzdálenost, přechod klády, přeskakování potoka, běh pozadu a po čtyřech v daných úsecích. Náročnost trati volíme podle věku a vyspělosti dětí. Nejprve trať na ukázkou proběhneme a potom každému sledujeme čas. Za nesprávné absolvování některých úseků můžeme přičítat trestné vteřiny.

Varianty

- Překážkovou dráhu lze postavit na zahradě školy i v tělocvičně.
- Zařadíme jednoduché lanové překážky – přechod po laně nízko nad zemí, s přidržováním za další lano nad hlavou, šplh apod. – nutná ochrana a jistění.
- Dráhu absolvují dvojice, kde má jeden zavázané oči a druhý plní funkci vodiče.
- Opičí dráhu procházejí družstva; celé družstvo při překonávání trati se drží za ruce a nesmí se rozpojit.

Bezpečnost

Dáváme dopomoc u náročnějších překážek. U této hry je vhodná spolupráce více vedoucích.



Hlídači pokladu



5+

Zaměření

rychlost, kontakt, taktika

Pomůcky

20–30 papírových kartiček, barevné fáborcky

Motivace

V dávných dobách v malém mořském zálivu u ostrova Afrakop ztroskotala loď, která na své palubě převezla velký poklad. Toto bohatství leželo dlouho na dně zálivu a piráti z celého okolí se ho chtěli zmocnit. Domorodci však poklad střezili ze břehu zálivu. Protože piráti byli hodně vynalézaví, bylo velmi těžké poklad uhlídat.

Popis

Vhodným místem pro hru je malá prohlubeň v lese. Jestliže nenajdeme podobné území, označíme barevnými fáborcky kruhové hrací území o průměru 10–15 m (podle počtu dětí). Uvnitř území rovněměrně rozmístíme 20–30 papírových kartiček. Ve vzdálenosti 15–20 m od území označíme jeden strom (fáborckem).

Děti rozdělíme do dvou skupin, jedna skupina jsou obránci (domorodci) a druhá útočníci (piráti). Obránci hlídají kruhové území, ale nesmějí do něho vstoupit. Před začátkem hry jsou všichni útočníci u označeného stromu a obránci

rovněměrně rozmístění okolo kruhového území.

Útočníci mají vynést co nejvíce papírových kartiček z hlídaného území a donést je k označenému stromu. Každý smí při jednom úspěšném vstupu do území vzít pouze jednu kartičku a položit ji ke stromu.

Jestliže se obránce jakkoli dotkne útočníka (pouze při útoku), útočník vyřadí obránce ze hry. Když se útočník vrátí s kartičkou, dotek obránce už na něj neplatí.

Po časovém limitu si družstva vymění úlohy.

Varianty

- Vyřazený hráč se může vrátit do hry, jestliže se dotkne označeného stromu.
- Jakýkoli dotek obránce vyřadí útočníka ze hry (i při návratu s kartičkou).
- Sledujeme čas, za jak dlouho družstvo vybere z hlídaného území všechny kartičky.
- Místo jednotlivců vytvoříme dvojice.
- Rozpojení dvojice znamená vyřazení ze hry.

Bezpečnost

Zdůrazníme, že dotek je možný pouze rukou; není dovoleno kopání a házení různými věcmi (klacky, šíškami, kameny atd.).

Šiškovaná



5+

Zaměření

koordinace, postřeh, taktika

Pomůcky

šíšky, hadrové (popř. papírové) koule, 2 šátky

Motivace

V hlubokém lese došlo ke střetu dvou spřátelených loupežnických band. Obě lesní cesty a každá chtěla, aby cesta patřila pouze jí. Náčelníci loupežníků se dohodli, že si tlupy porovnají své síly a schopnosti. Kdo dokáže sebrat soupeři vlajku, tomu bude cesta patřit, a druhá tlupa si musí hledat své působiště jinde.

Popis

Skupinu rozdělíme do dvou družstev a vymezíme hrací území veliké přibližně 20x40 m. Na každé polovině hrací plochy umístíme doprostřed šátek, symbolizující vlajku. Každý si připraví tři šišky a na znamení začíná hra. Úkolem je získat soupeřovu vlajku.

Obránci nesmějí ke své vlajce blíže než na tři kroky. Jestliže hráč vystřelí své tři šišky, nesmí již střilet, ale může se pokoušet zmocnit soupeřovy vlajky. Ten, kdo je zasažen šíškou, vypadáva ze hry.

Pro hru je vhodný úsek lesa se statnými stromy, které nabízejí dobré krytí proti střelbě.

Varianty

- Počet střel je neomezený.
- Hrajeme bez vlajek. Počítáme, kolik hráčů z družstva zůstane ve hře za určitý časový limit.
- Vytvoříme koridor, kterým musí jedno družstvo proběhnout. Druhé si stoupne po stranách koridoru a každý hráč může vystřelit pouze jednou. Probíhájití skupina má překonat koridor s co nejmenší ztrátou na životech. Družstvo, které probíhá, nestřelí. V obou úlohách se družstva vystřídají. Minimální šířka koridoru je 10 m.

Bezpečnost

Nestřelět záměrně na hlavu. Volit odpovídající vzdálenost mezi střelci a „terč“.

Nepřátelské plavidlo



Zaměření

odhad, přesnost, koordinace

Pomůcky

plastová lahev, fábory

Motivace

Námořní loď Adria převážela zlato z amerických kolonií do Španělska. To samozřejmě lákalo mnohé piráty, kteří na její trase číhali. Plavčík právě ze strážného koše jednu loupežnou loď zahlédl.

Kapitán okamžitě vydal následující rozkaz: „Jakmile se k pirátům přiblížíme na dostřel, spustíme palbu.“ Všichni námořníci znali dobře své úkoly a každý dělostřelec se snažil mířit co nejlépe.

Popis

Pomocí fáborů vyznačíme rovný úsek potoka v délce 10–15 m bez překážek

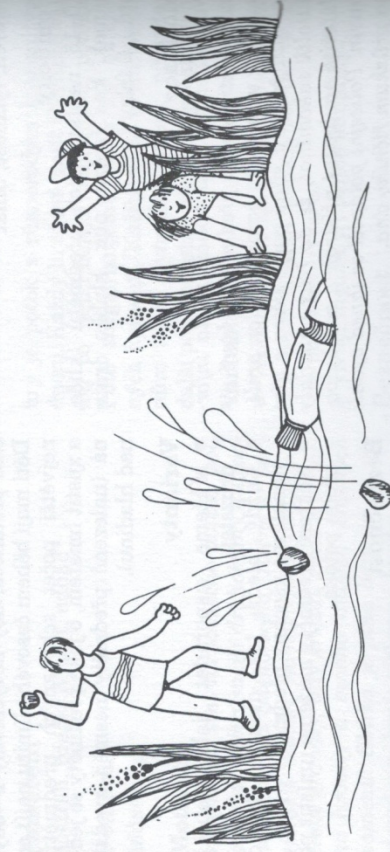
a s přístupným břehem. Každý hráč si předem posbírá 5 malých kamenů, kterými bude střílet. Vedoucí vypustí po proudu prázdnou plastovou lahev a střelci ji mají ve vyznačeném území zasáhnout. Počítáme úspěšné zásahy.

Varianty

- Skupinu rozdělíme do více družstev. Vítězí družstvo s větším celkovým počtem zásahů.
- Po proudu vypustíme více plastových lahví (společně nebo za sebou v malých odstupech).
- Sledujeme čas, po který se družstvo podaří udržet lahev ve vymezeném území (lahve brzdí přesnými zásahy).

Bezpečnost

Střelci smíjí stát pouze na jednom břehu potoka.



Steeplechase



Zaměření

rychlost, rovnováha, koordinace

Pomůcky

žádné

Motivace

Posledním závodem dosahové sezony je tradiční vodní dostih. Celá trať vede kolem rybníka. Zokejové jedou na koních bez sedel a místo dresu mají plavky. Po startovním výstřelu se zvedne obrovská vlna, všude začne čekat voda a koně vyrazí na trať. Vítězem je žokej, který se do cíle dostane i s koněm. Někdy se totiž stává, že žokej svému koni uplave nebo naopak.

Popis

V rybníku vyznačíme úsek délky 10 až 20 m s hloubkou vody do pasu a čistým

pískitým dnem. Uspořádáme závody jednotlivců v běhu vodou. Všichni stojí v jedné řadě na základní lince a po změně signálu se snaží co nejrychleji překonat určenou trať.

Varianty

- Měníme závodní úsek podle hloubky vody.
- Závodníci nesmějí k pohybu používat ruce.
- Měníme způsob pohybu: běh pozadu, poskoky, běh cvalem stranou apod.
- Soutěžíme ve dvojicích. Jeden táhne vodou svého spoluhráče a na konci vyznačeného úseku si vymění úlohy.

Bezpečnost

Používáme boty do vody, hráči mají mít dostatečné rozestupy.



Hasiči

Zaměření

přesnost, odhad, zábava

Pomůcky

injekční stříkačky (bez jehel), 6 kelímků

Motivace

V malé podhorské vesničce Javůrky se vždy před posvícením konají také závody dobrovolných hasičů. Sjedou se družstva ze širokého okolí a od rána do večera probíhá spousta různých závodů. Na závěr hasiči z jednotlivých obcí soutěží, kdo nejrychleji natáhne svou hadici a dokáže vodou ze stříkačky sestřelit určený cíl.

Popis

Na vyvýšené místo nebo pařez poblíž potoka nebo rybníka postavíme pyramidu ze šesti umělohmotných kelímků.

Hráči mají vodou z injekční stříkačky sestřelit co největší počet postavených kelímků. Linií, odkud se stříká, postupně vzdalujeme od terče.

Varianty

- Lze sestřelovat kelímek z hlavy spoluhráče (nestřílí na něj zepředu).
- Pomocí injekční stříkačky hráči zhasínají svíčku na určitou vzdálenost.
- Skupinu rozdělíme na družstva. Každé družstvo obdrží kelímek a ten je umístěn 5–10 m od potoka nebo rybníka. Pomocí injekčních stříkaček má každá skupina co nejrychleji naplnit svůj kelímek vodou.

Bezpečnost

Hořící svíčky musí být pevně uchyceny a obsluhuje je pouze vedoucí.



*Krásné
prázdniny*