

# Pohybové hry a aktivity

Příroda či alespoň školní zahrada je výborným místem pro hry, pohyb, poznání, sběr přírodnin. Pokud nám počasí nedovolí jít ven, lze využít ve třídě přírodniny ke hrám, pohybu, tvoření i smyslovému poznávání. Současně děti stále vedeme k ochraně všeho živého, k chápání, že příroda je součást života lidí, bez které se nedokázou obejít.

## Na hmyzí domečky

**Pomůcky a potřeby:** Přšťalka (případně bubínek, hůlky), karty s čísly 1–5 (není podmínkou).

**Popis:** S dětmi se předem domluvíme, jaký druh hmyzu budou představovat (mravence, motýlky, včelky apod.). Děti se volně pohybují po vymezeném prostoru (např. po koberci v herně) a pohybově napodobují hmyz. Musí se pohybovat opatrnl, navzájem se vyhýbat, každé dítě chodí svou cestou. Na předem domluvený signál – hvízdnutí přšťalky – se děti zastaví. Učitelka současně ukáže kartu s číslem 1–5. Děti zareagují a tvoří domečky pro hmyz. Pokud se objeví číslo 1, dítě stojí samo. Pokud se objeví číslo 2–5, děti se seskupí do kruhu a spojí se za ruce dle počtu na kartě. Vytvoří tak společně hmyzí domečky.

## Nešlápní na kytičku

**Pomůcky a potřeby:** Papírové kytky z barevného papíru, sportovní překážky pro překračování, podlézání (obruč, obruč ve stojanu, tyče, lano, plastové cihly apod.), rytmický nástroj (např. hůlky, bubínek) nebo píseň z CD vhodná pro chůzi.

**Popis:** Na volnou plochu herny rozložíme papírové kytky vystříhané z barevného papíru nebo kartonu tak, aby plocha byla rovnoměrně pokryta s určitými rozestupy mezi květy. Děti se vydají na procházku po ploše – louce – dle rytmu udávaného nástrojem nebo v rytmu písni z CD. Našlapují opatrnl mezi květy, aby na některý nešláply, což sleduje učitelka. Pokud někdo na květinu šlápnne, učitelka ji odeberne z louky. Hra by končila ve chvíli, kdy na louce nezůstane téměř žádná kytkta nebo děti již o hru nemají zájem.

**Obměna 1:** Učitelka postupně do hry přidává další květiny, plocha se zaplňuje, chůze po louce se stává obtížnější, děti musí být více opatrnl, aby na žádnou kytku nešláply.

**Obměna 2:** Na hrací plochu rozestavíme i různé sportovní překážky pro překračování, podlézání, přelézání. Děti postupně překážky překonávají a současně musí dávat pozor, aby nešláply na papírovou květinu.

**Metodická poznámka:** Počet dětí musí být přiměřený velikosti hrací plochy. Pokud má o hru zájem více dětí, rozdělíme je na dvě skupiny. Jedna skupina pochoduje po ploše, druhá hlídá, aby děti nešláply na kytku. Pokud některé dítě šlápnne na kytku, dítě, které si toho všimlo, se na danou květinu posadí nebo ji odeberne k sobě a hlídá ji. Překážky mohou tvořit souvislou dráhu (uzavřený kruh) a květiny jsou položeny mezi nimi. Pro danou hru je však vhodnější, když překážky volně rozestavíme po ploše a děti je překonávají v nahodilém pořadí.

## Honičky (čapí, želví, medvědí, motýl...)

**Pomůcky a potřeby:** Obrázky zvířat (čáp, želva, medvěd, motýl...), píšťalka.

**Popis:** Zvolíme jedno dítě, které bude „honič“. Ostatní děti se pohybují po volné ploše, kterou předem vymezíme (např. na koberci v herně). Dítě-honič stojí na jedné straně plochy, ostatní děti naproti němu. Současně učitelka ukáže dětem obrázek jednoho zvířete. Na signál (písknutí píšťalky) nebo zvolání učitelky začíná honička. Dítě-honič honí ostatní děti na ploše. Děti se mohou před chycením zachránit tak, že zaujmou polohu, která napodobí zvíře, které bylo ukázáno na obrázku pro dané kolo hry:

- Čáp – dítě stojí na jedné noze, ruce napodobují zobák.
- Želva – dítě se schoulí do klubíčka tak, že ruce a nohy má schované pod sebou, záda vystrčená jako krunýř.
- Medvěd – dítě stojí ve stojí rozkročném, ruce pokrčené v loktech jsou vzpažené.
- Motýl – dítě stojí s mírně rozkročenýma nohami a široce upaženýma rukama.

Pokud dítě nestihne polohu zaujmout, případně ji splete, stává se honičem v dalším kole hry. Obrázek zvířete je možné měnit po každém kole hry, případně po více kolech hry.

## Přes potok a přes kameny

**Pomůcky a potřeby:** Lano nebo dlouhé švihadlo, desky z pěnové hmoty (případně víka z krabic, výkresy A4 z pevného kartonu apod.), modrý krepový papír (2–3 role).

**Popis:** Lano nebo dlouhé švihadlo bude představovat potok. Desky z pěnové hmoty (desky FLIP FLOP) nebo jejich náhrada (viz pomůcky) budou představovat kameny. Děti nejdříve překonají potok a následně musí přejít po kamenech „suchou nohou“.

Lano drží dvě učitelky nebo jeden konec drží pedagog a druhý konec přivážeme např. k žebřinám, ke kličce na okno apod. (dle prostorových možností). Zhruba 3–4 metry za potokem z lana položíme na zem pásy modrého krepového papíru, na který položíme střídavě s určitými rozestupy kameny – desky z pěnové hmoty. Děti utvoří zástup a postupně překonávají potůček překročením, přeskočením, proběhnutím apod. pod lanem či přes lano, aby se lana nejlépe vůbec nedotkly:

- Pohybem lana vytváříme velmi malé vlnky – děti vlnky překročí.
- Pohybem lana vytváříme malé vlnky – děti vlnky přeskakují.
- Pohybem lana vytváříme velké kruhy (mořské vlny) – děti vlny probíhají pod lanem, je dobré děti slovně upozornit na dobu vhodnou k výběhu, aby lano stihly včas podběhnout.
- Lano držíme cca 20–30 cm nad zemí, voda je klidná, děti lano překročí.
- Lano držíme cca 40–50 cm nad zemí, voda je klidná, děti pod lanem podlezou, „proplují vodu“, „potopí se do vody“ apod.

Po překonání vody (potoka) děti překonávají druhý potok tak, že musí šlapat pouze na kameny. Kameny mohou překonávat chůzí, dlouhými kroky, skoky z kamenu na kámen. Následně se opět zařadí do zástupu a hra se opakuje.

**Obměna:** Na pás z modrého krepového papíru lze postavit také lavičku, která bude představovat lávku. K lánce děti dovedou kameny. Následně děti vystoupí na lavičku, přejdou ji a opět se postaví na kámen, který se nachází pod lávkou (lavičkou). Lze použít i silné lano, po kterém děti přejdou jako po provazové lánce.

## Na kouzelníka

**Pomůcky a potřeby:** Hůlka, klobouk pro kouzelníka (není podmínkou), bubínek.

**Popis:** Společně s dětmi si řekneme, co hezkého můžeme v přírodě vidět (strom, keř, květinu, trávu, kopec, horu, potok apod.), jaké zvíře lze v přírodě spatřit (motýla, včelu, ptáka, zajíce, lišku, medvěda apod.). Jedno dítě se stane kouzelníkem, v ruce drží kouzelnickou hůlkou, na hlavě máže mít klobouk. Ostatní děti se procházejí na vymezené ploše, např. po koberci, „v přírodě“ v rytmu bubínu, na který bubnuje učitelka:

Lesem i pěšinkou,  
přes kopce i hory,  
půjdeme s maminkou,  
nohy nás neboli.

Na konci říkadla dítě-kouzelník vyvolá kouzelnou formulí:

Čáry, máry, fuk, co příroda skrývá,  
čáry, máry, fuk, každý se podívá...

(Doplň dle vlastní fantazie v návaznosti na úvodní rozhovor – strom, keř, včela, liška...)

Děti se zastaví a zkusí pantomimou a polohou těla předvést to, co se v přírodě skrývá a co požaduje dítě-kouzelník. Každé dítě může vytvořit svou sochu jinak, dle své fantazie. Je možno, aby dle některých dětí vždy ostatní děti napodobily jejich polohu, sochu. Děti postupně střídáme v roli kouzelníka i při výběru nápodoby sochy.

## Mraveniště

**Pomůcky a potřeby:** Lano nebo dlouhé švihadlo, píšťalka, bubínek.

**Popis:** Na volné ploše vymezíme lanem nebo švihadlem mraveniště – velký kruh o průměru cca 3-4 m. Velikost kruhu musí odpovídat i počet dětí, který hrá hraje. Zvolíme skupinu dětí, které představují mravence. Tyto děti stojí uvnitř kruhu. Ostatní děti sedí kolem mraveniště. Na písknutí se děti-mravenci začnou pohybovat v mraveništi rychlou chůzí v rytmu bubínu (píská a bubnuje učitelka). Důležité pravidlo – každé dítě-mravenec má svou bezpečnou cestu, musí se vyhýbat druhým, nesmí do nikoho narazit. Děti se pohybují v rytmu bubínu pouze chůzí, nesmí běhat. Dítě-mravenec, které poruší pravidla, musí opustit mraveniště a sedne si na jeho okraj (např. běží, narazí do druhého dítěte). Na písknutí hra končí, mravenci „zkamení“. Následuje další kolo hry nebo výměna za další skupinu dětí-mravenců.

**Obměna:** Děti-mravenci mohou v mraveništi přenášet různé předměty, které znázorňují potravu, např. míče, malé obruče, drátěnky apod. Lze využít i odpadový materiál – např. PET víčka. Pravidlo zní: předmět nesmí vypadnout z ruky, ztratit se, zaměnit se, každý mravenec si hlídá svůj náklad po celou dobu hry.

## Pohybové hry se zbytkovými nebo odpadovými materiály

Podmínkou je, aby pro hry byly využity vždy čisté, nezávadné materiály. Materiály postupně shromažďujeme, vyplatí se o pomoc požádat rodiče. Část věcí uschováme do košíčků, krabiček a využíváme opakovaně (např. PET víčka, ruličky od toaletního papíru a kuchyňských utěrek, plastové kelímky od jogurtů apod.). Po zničení je vytrácíme do kontejnerů na tříděný odpad.

### Utíkej, dohoň je a přines zpět

**Pomůcky a potřeby:** PET víčka (nebo koule za starého papíru – např. z letáků, novin a časopisů), košík nebo krabice na uložení PET víček nebo papírových koulí, obruč.

**Popis:** Do krabice nebo do košíku nasypeme větší množství PET víček nebo menších koulí vytvarovaných ze starých novin, časopisů a reklamních letáků. Doprostřed herny (na volnou plochu) položíme obruč, v obruci stojí učitelka a drží v ruce košík nebo krabici s víčky či koulemi. Otáčí se pozvolna kolem své osy. Děti stojí na ploše vzdálené asi 3–4 metry od obruče. Učitelka pozvolna při otáčení začne na všechny strany po ploše vysypávat z košíku či krabice víčka nebo koule, které se začnou koulet v prostoru. Děti je chytají, sbírají a ve chvíli, kdy je košík či krabice prázdná a stojí na zemi v kruhu, opět vracejí zpět. Cílem je pochydat všechna víčka či koule. Jako motivace nám mohou posloužit tyto náměty: chytáme korále, co princezna ztratila na bále, sbíráme jahody, co se vysypaly ze džbánu, sbíráme jablíčka, co vítr strhává ze stromu apod. Po sesbírání hru opakujeme, ve středu obruče může stát a víčka vysypávat i dítě.

### Stále plná krabice

**Pomůcky a potřeby:** Papírové koule vytvořené ze starých časopisů, novin, letáků, větší kartonová krabice, píšťalka.

**Popis:** Doprostřed hrací plochy postavíme větší kartonovou krabici, která je naplněna papírovými koulemi. Na písknutí učitelky začne předem určená dvojice dětí vyhazovat z krabice do prostoru papírové koule oběma rukama tak rychle, jak je to možné. Skupina dětí, která stojí kolem nich ve vzdálenosti asi 3–4 metry, se snaží koule opětovně přinášet do krabice, aby nezůstala prázdná. Ve chvíli, kdy krabice zůstane prázdná, hra končí a děti se musí vystřídat. Pokud se daří, aby v krabici stále byly papírové koule, ukončí hru učitelka dalším písknutím na píšťalku a děti se ve vyhazování papírových koulí vystřídají.

Motivace: Sněhové koule, jablka, korále apod.

## Předej a neupust'

**Pomůcky a potřeby:** Vše, co lze podávat a je bezpečné a nerozbitné, pouze prázdné a čisté obaly (PET víčka, papírové koule ze starého papíru, kelímek od jogurtu, PET láhev, ruličky od toaletního papíru, malá papírová krabička od sýrů apod.), krabice nebo košík na uložení předmětů, píšťalka.

**Popis:** Děti stojí v kruhu, doprostřed kruhu položíme krabici s předměty (viz pomůcky). Jedno zvolené dítě jde ke košíku, vybere si libovolný předmět, vrátí se na své původní místo v kruhu a na písknutí píšťalky (píská učitelka) začíná podávat po kruhu předmět vedle stojícímu dítěti tak, aby předmět neupadl. Předmět postupně putuje kruhem. Až se vrátí zpět k prvnímu dítěti, to jej vrátí do košíku a dotykem (např. pohlazením) vybere další dítě, které z košíku zvolí další předmět, a hra se opakuje. Cílem je, aby předmět neupadl, doputoval zpět k původnímu dítěti a všechny děti si jej postupně předaly.

**Obměna 1:** V kruhu si s rozestupy děti podávají několik předmětů najednou – dle počtu dětí zapojených do hry, např. 3–4 předměty najednou.

**Obměna 2:** Děti se při předávání předmětů posadí, postaví se do zástupu a podávají si předměty nad hlavou, pod nohama apod.

## Koulená pod překážkou

**Pomůcky a potřeby:** Dvě židle, prádlová guma, předměty vhodné ke koulení – PET víčka, PET láhve, ruličky od toaletního nebo kuchyňského papíru, papírové koule vytvarované ze starých novin a časopisů, kulaté krabičky od sýrů, krabice nebo košík na předměty.

**Popis:** Na střed hrací plochy postavíme naproti sobě s rozestupem cca 3–4 metry židle. Na jejich nohy přivážeme prádlovou gumi ve výšce cca 30 cm nad úrovní podlahy. Děti se rozdělí na dvě skupiny. Děti z jedné skupiny si zvolí vhodný předmět z krabice nebo koše, kterým zkusí koulet. Na signál (slovní zvolání učitelky, tlesknutí apod.) děti zkusí koulet vybraným předmětem tak, že se musí koulet pod překážkou na druhou stranu, kde jej zachytí další dítě a pošle stejným způsobem zpět. Předměty si děti mezi sebou v průběhu hry střídají a vyměňují. Následně zkusíme rozhodnout, kterým předmětem se nám koulelo nejlépe, kterým hůře apod.

## Barevná louka

**Pomůcky a potřeby:** PET víčka, papírové kytky vystříhané z barevného papíru (PET víčka a papírové kytky musí být ve shodných barvách, vybereme cca 4–6 barev víček a k nim vystřihneme papírové kytky), košík na PET víčka, lano.

**Popis:** Na volné ploše – na koberci – rozložíme papírové květiny vystřížené z barevného papíru. PET víčka vložíme do košíku nebo do krabice. Děti vytvoří řadu kolem lana – cca 5–6 dětí. Ostatní děti se řadí za tyto děti tak, že vytvoří krátké zástupy. Na pokyn učitelky si děti z košíku nebo z krabice vezmou PET víčko a běží na louku, kde musí PET víčko položit na kytku správné barvy. Běží zpět k řadě dětí, rukou se dotknou prvního dítěte v řadě u svého zástupu a zařadí se na konec

zástupu. Označené dítě běží pro PET víčko a hledá správnou kytku. Hra se opakuje tak dlouho, dokud všechny kytky nerozkvetou – nemají doplněný střed z PET víčka.

## Na šikovné veverky

**Pomůcky a potřeby:** Přírodniny – žaludy, ořechy, kaštany, šišky, malé obruče dle počtu hráčů, píšťalka.

**Popis:** Na volné ploše viditelně i částečně skrytě umístíme a poházíme vhodné přírodniny – potravu pro veverky: žaludy, oříšky, kaštany, šišky. Přírodniny si musíme předem nashromáždit. Každé dítě – veverka – bude mít svou zásobárnu – malou obruč. Zásobárny položíme na okraj hrací plochy. Je možné, že děti utvoří dvojice či trojice k jedné zásobárně. Děti sedí u svých zásobáren, otočeny zády k hrací ploše. Mezitím učitelka na ploše a kolem ní rozmístí různé přírodniny, které děti – veverky na písknutí začínají hledat. Pravidlo zní: dítě-veverka smí odnášet vždy pouze jednu přírodninu. Vezme přírodninu a vloží do obruče – do zásobárny. Hra končí ve chvíli, kdy na ploše a kolem ní nejsou žádné přírodniny. Dle zájmu dětí se podobným způsobem může hra opakovat.

## Co si ještě zkusíme?

- Přenášení PET víček po trase na lžici, přenášení PET víček po dráze s překročením, podlézáním pod překážkou apod.
- Hod PET víčky na cíl (do krabice, do obruče).
- Skákací panák z PET víček – na volné ploše sestavíme skákacího panáka z PET víček a zkusíme hrát dle známých pravidel.
- Překážková dráha – z různých zbytkových a odpadových materiálů sestavíme dráhu – PET láhve s vodou (branky na probíhání), kelímky od jogurtů (slalom), řada sestavená z PET víček (překročení, přeskakování, chůze podél řady, chůze středem řady – dvojitá řada) apod.
- Hra na třídění odpadu s obručemi – na volnou plochu položíme obruče v barvách kontejnerů na tříděný odpad (modrá, žlutá, bílá, zelená, červená). Děti se volně pohybují po ploše – reagují na předmět či obrázek tím, že se ukryjí do obruče – kontejneru – správné barvy (např. noviny – papír – modrá obruč).
- Hra na třídění odpadu s látkovým padákom – pokud máme k dispozici látkový padák, který obsahuje barvy kontejnerů na tříděný odpad, můžeme si zahrát i s ním – děti chodí kolem padáku, ve chvíli, kdy učitelka ukáže odpad nebo obrázek s odpadem, postaví se na příslušnou barvu na padáku podle druhu odpadu (baterie – nebezpečný odpad – červená apod.).

## Hry v přírodě a na zahradě

### Na šikovné mravence

**Pomůcky a potřeby:** Přírodniny, co příroda kolem nás nabízí (např. šišky, kamínky, krátké klacíky, kousky kůry ze stromů, kousky dřeva apod.).

**Popis:** Zvolíme vhodné místo ke hře – malou louku, trávník, palouček. Na tomto území zvolíme výrazné body, které budou označovat místo pro mraveniště – keř, stromek, pařez, velký kámen apod. Rozdělíme děti na dvě skupiny – na dvě mraveniště. Na pokyn učitelky se mravenci dají do

práce a na území hledají drobné přírodniny. Pravidlem je, že nesmíme poškozovat přírodu, nic trhat, lámat. Hledáme vždy jen to, co volně leží na zemi. Každé dítě – mravenec – přinese na předem určené místo k výraznému bodu 2–3 přírodniny. Hromádka přírodnin bude tvořit mraveniště. Děti – mravenci se postaví ke svému mraveništi, které tvoří přírodniny, jež si nasbíraly. Na pokyn učitelky začíná přenášení přírodnin mezi oběma mraveništi. Zapojit se musí všechny děti-mravenci a přenesou celé mraveniště na druhou stranu. Děti z prvního mraveniště přenášejí přírodniny z druhého mraveniště a tvoří druhé mraveniště a naopak. Hra končí ve chvíli, kdy jsou obě mraveniště přestěhována. Přírodniny lze následně využít ke stavění domečků, skládání z přírodnin, sestavení cestiček pro mravence apod.

## Co je v přírodě jinak?

**Pomůcky a potřeby:** Přírodniny (např. šišky, kamínky, větvičky, stébla suché trávy apod.).

**Popis:** Zvolíme místo v přírodě (v parku, na kraji lesa), které nabízí zajímavý terén – např. stromky, keře, pařez apod. Děti následně vyhledávají různé volně leží přírodniny. Přírodniny ukládáme na hromádku. Zvolená skupinka dětí pomůže jedné učitelce naaranžovat přírodniny tak, aby byly na místech, kam nepatří, např. na keř zavěší šišku, na pařez položí mech, na strom navěsí stébla trávy apod. Na zvolání se připraví druhá skupina dětí s druhou učitelkou a na daném místě vyhledávají, co je v přírodě jinak, co je záměrně změněno. Vždy vše slovně popíšou, až poté přinesou přírodninu zpět na hromádku. První skupina kontroluje, zda děti hledají správně. V dalším kole se děti vystřídají.

## Kde jsem?

**Pomůcky a potřeby:** Žádné.

**Popis:** Zvolíme vhodný terén v přírodě nebo na zahradě, který umožňuje dítěti bezpečně a v blízkosti se schovat. Děti-hledači se shromáždí kolem jedné učitelky a otočí se tak, aby neviděly, kam se vybrané dítě ukryje. Druhá učitelka dopomůže dítěti najít bezpečný úkryt – za keřem, za stromem apod. Na pokyn se děti vydají ukryté dítě hledat. Ukryté dítě hledačům napovídá tak, že např. slabě tleská rukama, slabě píská apod. Ostatní děti jdou za zvukem a ukryté dítě v přírodním terénu hledají.

Dbáme vždy na bezpečnost – vybíráme vhodný terén, jedna z učitelek vždy musí mít přehled, kde se dítě ukrývá, a nenápadně na něj dohlížet.

## Zábavné toulání s táborákem

**Pomůcky a potřeby:** Perníky nebo kousky jablka, nožík na seříznutí klacíků.

**Popis:** Společně s dětmi se vydáme do přírody prozkoumat blízké místo v okolí – např. v parku, na okraji lesa, na louce apod. V přírodě nejdříve pozorujeme okolí všemi smysly – trávu, listí, oblohu, rostlinky. Čicháme vůně, osaháváme rukama, případně i chodidly (např. mech). Najdeme si hezké místo „k táboření“. „Táborák“ si společně s dětmi vytvoříme z přírodnin, které nabízí okolí – např.

z listí, z trávy, z mechu, kousků dřeva a kůry. Současně najdeme v okolí klacíky, které využijeme k „opékání“. Učitelka klacíky mírně zařízne do špičky, dbáme na bezpečnost, vysvětlíme si, jak budeme s klacíkem manipulovat. Nad „táborákem“ si děti „opečou“ dobroty, které jsme si přinesli z mateřské školy. Např. perníky, kousky jablka apod. Kousky potravin opékáme pouze „jako“, tedy bez použití ohně. „Táborák“ nezapalujeme! Snažíme se vyvolat iluzi táboráku, opékání, praskání ohně apod. Děti si zábavu užijí s radostí a zcela bezpečně.

## Stromová honička

**Pomůcky a potřeby:** Krepové stužky, sáček na stužky.

**Popis:** Na školní zahradě nebo na vhodném místě na okraji lesa či v parku zvolíme několik stromů, které ovážeme krepovou stuhou. Budou sloužit jako úkryty. U každého stromu stojí jedno dítě, je to jeho domeček. Zvolené dítě se stává honičem. Dítě-honiček čeká na vymezeném místě. Děti se pohybují v prostoru chůzí, na daný signál (zvolání, zatleskání) vybíhá dítě-honička a snaží se ostatní chytat. Děti se mohou zachránit tím, že se ukryjí do svého domku – ke svému stromu. Současně se může dítě-honička ukryt do cizího domku – ke stromu, který je prázdný, pokud tam dítě nestací doběhnout. Výměna dítěte-honiče nastává ve chvíli, kdy chytí jiné dítě nebo se ukryje do domečku – ke stromu.

**Metodická poznámka:** Je třeba vybrat vhodný, rovný terén, kde děti mohou běhat. Po hře stužky odvážeme, v přírodě nemůžeme zanechat odpadky.

## Co si ještě zkusíme?

- Překážky – najdeme v lese či v přírodě vhodné přírodní překážky, např. spadané stromy, větší kameny, a zkusíme je bezpečně překonat.
- Chodíme bosky – zkusíme si přejít bosky místo, které k chůzi láká, např. vyhřátou písčitou cestu, po mechu apod. Dbáme na bezpečnost, podmínkou je pěkné, teplé počasí, děti by měly být obuty naboso do sandálů. Co cítí nohy, jaké to je, lechtá nás tráva nebo mech do chodidla?
- Zvuky z přírody – zkusíme právě nalezené přírodniny rozeznít a rozezvučet, např. tukáme o sebe kamínky, dřívky, kousky kůry, silnými stébly rákosu. Děti rozvíjejí své manipulační dovednosti a současně můžeme vytvářet i zvukové hádanky a hádat, čím byl zvuk vytvořen.
- Lopuchové kuličky – venku nasbíráme lopuchové kuličky, ze kterých zkusíme v MŠ tvořit, např. kuličky k sobě přitiskneme, čímž se navzájem svými háčky k sobě „přilepí“. Dbáme na opatrnost, mohou lehce píchat.
- Kouzelné sáčky – v přírodě nacházíme různé přírodniny, které ukládáme do kouzelného sáčku. V MŠ poklady rozdělíme do více sáčků menších nebo do látkového kapsáře. Zkoušíme hmatat a určit, co to je, co cítíme, jaký to má povrch, přivoníme si k sáčku. Budeme si ještě pamatovat, kde jsme přírodninu našli?
- Smyslové hry – nasloucháme hlasům přírody – co vše slyšíme, jak zní lesní ticho, jak si povídají ptáci?
- Jak nás hladí vítr – zkusíme vnímat vítr, lehký vánek nebo větrík. Kde se nás dotýká? Je to příjemné? Cítíme jeho závany na částech těla?

- Pařez – pařez může být již ztrouchnivělý a jeho dřevo je jiné, měkké, lehké, vyzkoušíme to a srovnáme v ruce hmotnost ztrouchnivělého dřeva a běžného, nepoškozeného dřeva, kůry nebo kamínku. Co je nejtěžší?
- Pískání – zkusíme si zapískat na stvol pampelišky. Jaký zvuk vydává, co nám připomíná?
- Foukaná – bílé hlavičky odkvetlých pampelišek poslouží jako motivace pro dechové hry. Pozorujeme, kam padáčky letí.
- Běháme s motýly – zkusíme se po louce rozběhnout s motýly, napodobujeme jejich lehký let, ve chvíli, kdy usednou, je zkusíme zblízka pozorovat. Nikdy na ně nesaháme, abychom jim z křídel nesetřeli pel, už nikdy by pak nemohli létat.
- Házení kamínků – žabek – zkusíme házet do vody malé kamínky a posloucháme, jak voda žbluňkne. Kamínky nám mohou připomínat malé žabky. Čím je voda hlubší, tím je zvuk žbluňknutí silnější.
- Přeskakování kaluží – pokud se nám na příhodném místě podaří po dešti najít pěknou kaluž (ne příliš bahnitou, hlubokou a širokou), zkusíme ji s rozběhem přeskocit.
- Hlazení stromů – kůra na stromech se liší, zkusíme ji osahat, vnímáme, zda je hrubá, jemná, vráscitá. Jaké dotyky jsou nám příjemné?

## Tvořivé a manipulační hry v přírodě

Příroda poskytuje mnoho materiálů na zkoumání všemi smysly, rozvíjí smyslové vnímání, současně zdokonalujeme jemnou i hrubou motoriku, učíme se přírodu vnímat a naslouchat jí. Většina dnešních dospělých běhala jako děti venku občas bosa, ochutnala šťovík, oblečení si zdobila „knoflíky“ z lopuchových kuliček, stavěla si v přírodě bunkr. Dnešní děti jsou často o tuto zábavu ochuzeny. Po domluvě s rodiči je možno vyrazit na dopolední výlet do lesíka, na louku. Podmínkou je vhodné oblečení a obutí. Rodiče by také měli být srozuměni s tím, že děti se mohou ušpinit např. od bláta. Kladný přínos takového pobytu v přírodě však výrazně převyšuje špinavé boty a kalhoty.

**Hlína** – hlínu v přírodě nacházíme všude kolem sebe, může mít různou barvu a strukturu. Mění se po dešti, kdy děti láká k procházce. Po dohodě s rodiči můžeme v přírodě zkusit vlastnosti mokré hlíny. Děti do hlíny rýpou klacíky, kusy dřeva. Podmínkou je vhodný oděv a obuv a nutnost počítat s rizikem ušpinění. Hlínu si zkusíme nabrat do kbelíku a přinést do třídy. Nejdříve všemi smysly zkoumáme (jemně mneme mezi prsty, očicháme) a následně důkladně prohlédneme, lze použít také lupu. Co v hlíně vidíme? Kamínky, kořínky, zbytky rostlin, možná také drobný hmyz. Čistou hlínu lze smísit s vodou a zkusit z ní tvarovat. Výtvory necháme vyschnout na slunci. Jak se hlína mění, pokud ji smícháme s vodou? Opět zapojíme všechny smysly, především hmat.

**TIP:** Hlínu nasypeme v přiměřeném množství na velké víko od pevné kartonové krabice. Děti si dotvoří vše ostatní – umístí do hlíny domečky, zapíchají kousky větviček jako stromky, z kamínků vytvoří chodníčky apod. Uvědomíme si, že hlína tvoří základ naší Země, stále je pod našima nohami, vše z ní vyrůstá, je podmínkou života na Zemi.

**Písek** – písek v přírodě je jiný než ten, který děti znají z pískoviště. Zkusíme najít místo, kde se v přírodě písek nachází (např. na lesní cestě). Osaháme ho prsty, zkoumáme jeho jemnost. Jemně ho mezi prsty přesíváme a prohazujeme. Písek nám ohladí kůži na rukou. Pískový podklad je výborný na kreslení, zejména když je vlhký. Po dešti lze z písku tvarovat různé stavby a útvary, stává se

tvárným a drží tvar, dokud zcela nevyschne. Lesní písek zůstává někdy po zaschnutí pevný. Vydrží naše pískové sochy v lese? Můžeme na místo opakovaně zajít a vývoj pozorovat.

**Přírodniny** – v přírodě nalezneme různé přírodniny – klacíky, větvičky, suchou trávu, plodiny (pozor na neznámé bobule, v přírodě lze nalézt i jedovaté plodiny), kousky dřeva, úlomky kůry apod. Děti z nich přímo na místě zkusí sestavovat dráhy a cesty, které procházejí, přeskakují.

**TIP 1:** Z přírodnin sestavujeme domečky, ohrádky, zahrádky. Hotové výtvory lze vyfotit a v MŠ uspořádat výstavu.

**TIP 2:** Sbírka zážitků – z každého výletu či cesty do přírody si můžeme do MŠ přinést některé přírodniny. Vždy se domluvíme, kolik kusů to bude. Tyto aranžujeme na táct, do košíku apod. Přírodniny lze využít na hmatové hry, na tvorění, jako doplněk k dřevěným stavebnicím. Pokud se nám jich podaří nashromáždit postupně tolik, že nebudeme mít pro další již více prostoru, odneseme je pro další využití na školní zahradu, vrátíme je postupně opět do přírody. Zkusíme zapojit do řešení situace děti, třeba vymyslí další zajímavé nápady.

**Šišky** – šišky nám dobře poslouží v přírodě i ve školce. Venku s nimi lze házet do dálky, na cíl (na velký kámen), vždy si domluvíme pravidla a dodržujeme bezpečnost. Šišky jsou také skvělé na stavění domečků, skládání obrazců na cestičce. Ve školce nám zavinuté šišky v teple a suchu předvedou kouzlo. Díky teplu a suchu rozkvétou a otevřou se. Děti si je mohou prozkoumat a prohlédnout i pomocí lupy. Pokud šišky namočíme do vody, opět se zavřou.

**TIP:** Pokud ze šišek vyloupeme semínka – šupinky –, získáme zajímavý materiál na tvorění koláže. Univerzálním lepidlem nakreslíme na karton jednoduchý obrazec či obrázek a šupinky do lepidla vkládáme. Lze doplnit i jinými přírodninami, provázkem, kousky kůže apod.

Neobvyklé psaní (klacíkem, pírkem, dřívkem) – v přírodě lze najít různé přírodniny, kterými můžeme zkoustat psát hněd venku, např. do vlhkého písku, do bláta. Pokud si je přineseme do školky, zkoušíme namočit netradiční psací potřeby z přírody do tuše či inkoustu a zahrát si na písáre. Nenásilně tak procvičíme jemnou motoriku. Pírko či brk je dobré seříznout nožem do špičky.

**Kamínky** – kamínky zkoumáme hmatem, porovnáme jejich hmotnost, sledujeme zabarvení, zkoušíme je pozorovat lupou. Kamínky přenesené do školky poslouží ke stavění, tvorění cest, pro hry s podáváním v kruhu. Hladké a kulaté kamínky můžeme zkoustat použít i pro dotykovou masáž druhého kamaráda.

### Použitá literatura

CLAYCOMBOVÁ, P. *Školka plná zábavy*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-316-1.

GATO, M. *150 nejlepších her pro děti i dospělé, ke kterým nepotřebujete vůbec nic*. Olomouc: RUBICO, 2009. ISBN 978-80-7346-103-4.

ŠIRCOVÁ, I. *S dětmi v přírodě*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-201-1.