

LEKCE 13 – THE SNOWMAN SONG

Výrobek:

Divadlo

Pomůcky:

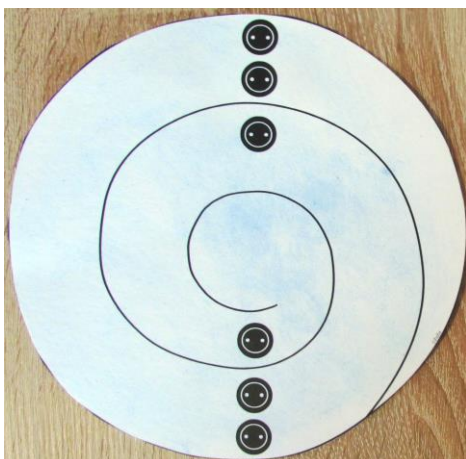
- Fixy / Pastelky,
- Nůžky,
- Lepidlo,
- Šídlo,
- Kancelářská spona.

Postup:

1. Nejdříve nechte dítě pracovní list vymalovat a pak jej rozstříhejte na jednotlivé díly.



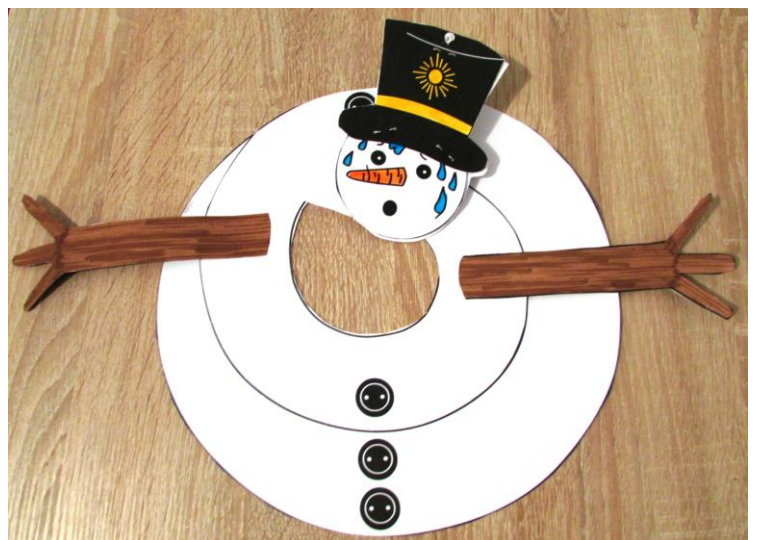
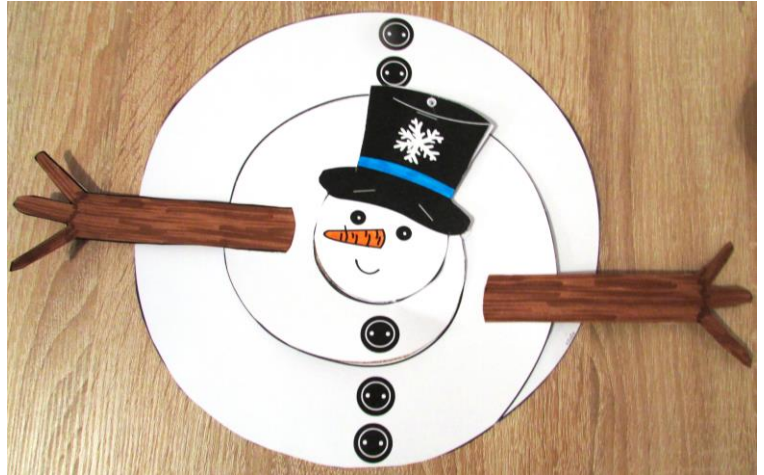
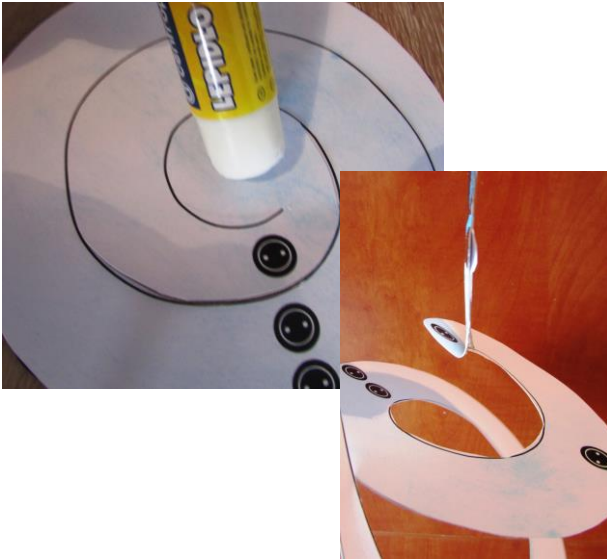
2. Vystříhnete spirálu podle předlohy.



LEKCE 13 – THE SNOWMAN SONG

3. Ohněte obrázek skříně, vložte dovnitř slepené obrázky a sešívačkou secvakněte. Na obě strany středního konce spirály nalepte hlavy sněhuláka tak, aby hlava šťastného sněhuláka byla na zadní straně a hlava smutného sněhuláka na přední.

Přilepte sněhulákovi větve jako ruce.

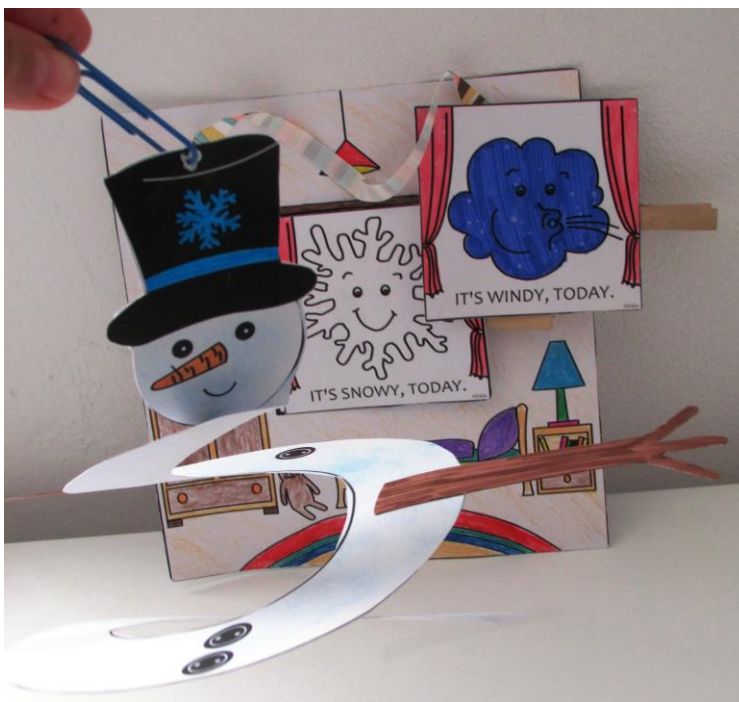


4. Udělejte šídlem díрку na vyznačeném místě na klobouku a protáhněte jí kancelářskou sponu.



LEKCE 13 – THE SNOWMAN SONG

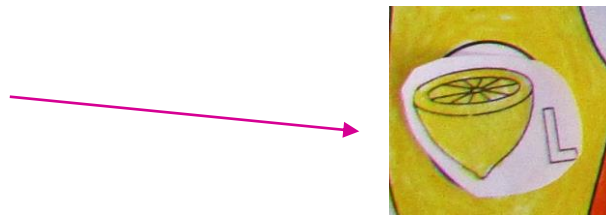
5. Ke sněhulákovi můžete přidat pomůcku, kterou si děti vyrobili k písničce o počasí a můžete si na písničku o sněhulákovi zahrát divadlo.



LEKCE 13 – THE SNOWMAN SONG

Album:

1. Na pracovním listu si vystříhnete písmenko **L** s obrázkem **LEMON / citrón** a nalepíte si jej na správné místo do vašeho alba.
2. Na konci každé lekce děti obdrží pracovní list, na kterém kromě hlavní omalovánky bude i malý obrázek, který si vystříhnete a nalepíte do správného hracího pole. Obrázky jsou označeny abecedně, aby nedošlo k chybě.



3. Na konci školního roku vám vznikne kompletní společenská hra s obrázky. Tuto hru lze hrát i v průběhu roku na poznávání písmenek nebo barev. Kde již budou nalepeny obrázky, je pak na vás, zda zvolíte poznávání písmen nebo obrázků, případně obojího současně.



PRAVIDLA HRY:

1. Hru začíná nejmladší hráč. Figurky jsou před začátkem hry umístěny na políčku START. K nasazení figurky na startovní pole je potřeba hodit šestku.
2. Každý hráč posune při svém tahu figurku o tolik bodů, kolik padlo při jeho hodu kostkou. Na šestku se hod neopakuje.
3. Hráč může na novém políčku zůstat, pouze pokud na tomto políčku správně pojmenuje písmeno, obrázek nebo barvu, a to nejlépe anglicky. Pokud hráč písmeno nebo obrázek správně nepojmenuje, musí vrátit figurku zpět na původní pozici.
4. Cílem hry je dovést svoji figurku ze startovního pole do cílového políčka dříve než soupeři.