

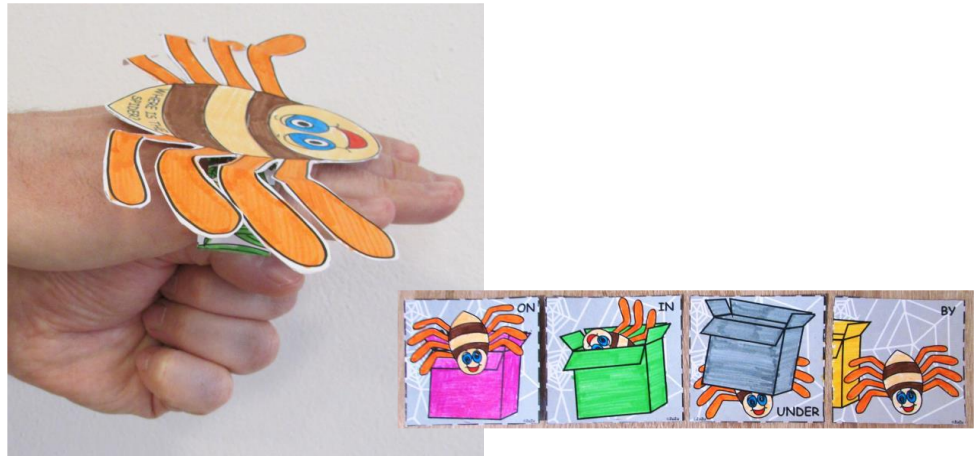
## LEKCE 18 – ON IN UNDER BY

### Výrobek:

Hra

### Pomůcky:

- Fixy / Voskovky,
- Nůžky,
- Sešíváčka.



### Postup:

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



## LEKCE 18 – ON IN UNDER BY

2. Stočte pásek do kruhu a sešívačkou sešijte. Ke kroužku pak přicvakněte sešívačkou pavoučka. Rozměr kroužku by měl být dostatečně velký, aby se vešel na ruku.



### 3. POSTUP:

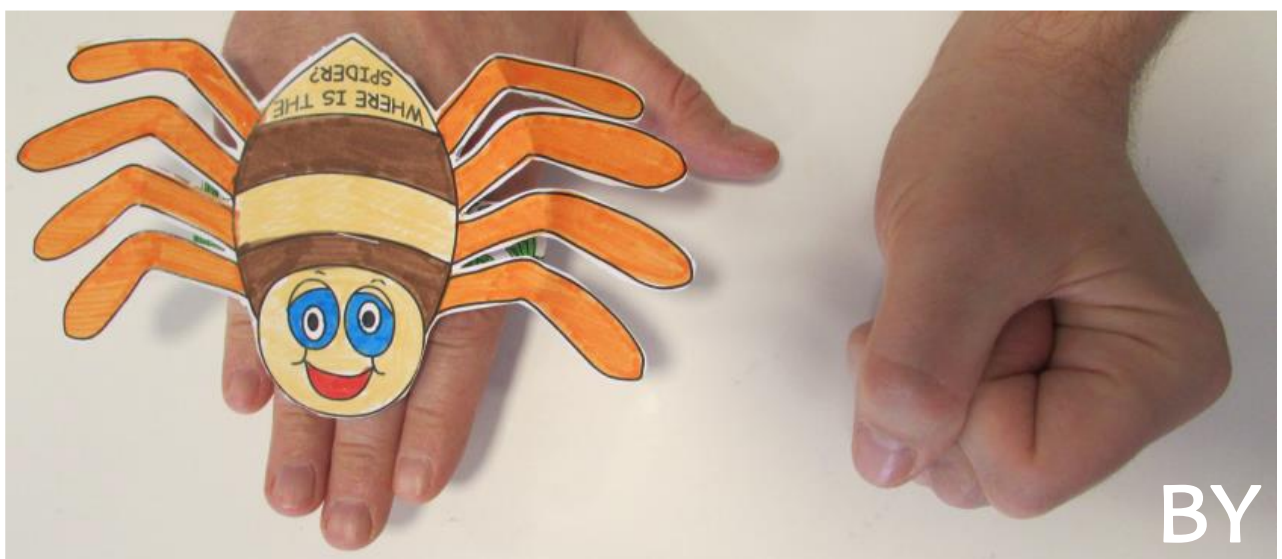
- ✓ Dejte kartičky na stůl obrázkem dolů.
- ✓ Dítě si nasadí pavoučka na ruku a začne si zpívat písničku.
- ✓ Během zpívání mění pozici pavoučka vůči své druhé ruce (viz. foto níže).
- ✓ Na konci sloky se vždy ptáme, kde je pavouček WHERE IS THE SPIDER?
- ✓ V ten moment otočte jednu kartičku a nahlas řekněte předložku, která je na obrázku.
- ✓ Dítě ji nahlas zopakuje a umístí pavoučka do správné pozice.
- ✓ Pokračujte v písničce a celý proces opakujte až do poslední kartičky.

**NÁŠ TIP:** Použijte papírovou nebo plastovou krabici a postavte ji na stůl. Dítě pavoučka přesouvá okolo ní. U předložky UNDER může pavoučka umístit pod stůl, abyste krabici nemuseli zvedat.





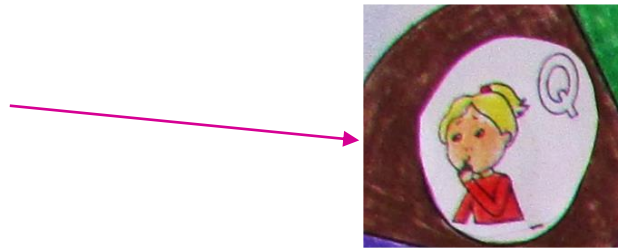
LEKCE 18 – ON IN UNDER BY



## LEKCE 18 – ON IN UNDER BY

### Album:

1. Na pracovním listu si vystříhnete písmenko **Q** s obrázkem **QUIET / ticho** 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.