

Topologix

Jednoduchá hra, která naučí děti orientovat se v prostoru (DJO8354)



4–6 let



1 dítě, 1 dospělý



1 destička na odpovědi, 5 žetonů s obrázky zvířat,
24 oboustranných obrázkových karet



Cíl hry: najít pozici 5 zvířátek vůči 5 prvkům z obrázku



Příprava hry:

Položte destičku na odpovědi před dítě a připomeňte si s ním význam jednotlivých symbolů:



na



pod



před



za



v



kámen



strom



dům



kbelík



houba



medvěd



kočka



žába



ptáček



myš

Princip hry

Na každém obrázku se nachází těchto pět zvířat, vždy v určité pozici vůči uvedeným pěti orientačním prvkům.



Například:

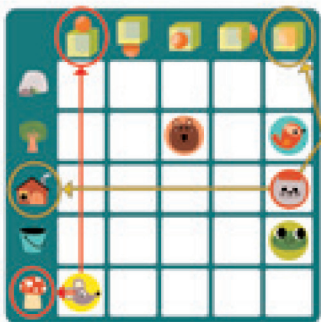
- Kočka je v domečku.
- Myška je na houbě.
- Medvídek je před stromem.
- Žabka je v kbelíku.
- Ptáček je na stromě.

Úkolem dítěte je umístit žetony s obrázky zvířat na desku tak, jak je zvířátko umístěné v obrázku.

Průběh hry:

Dítě si vybere jeden obrázek a položí ho před sebe. Dospělý mu postupně klade těchto pět otázek:

- Kde je medvěd?
- Kde je kočka?
- Kde je ptáček?
- Kde je žabka?
- Kde je myška?



Dítě vyhledá zvířátko na obrázku a pokusí se správně určit, kde se nachází. Poté vezme žeton a umístí ho do tabulky. Po dokončení otočí obrázek a zkontroluje, zda žetony umístilo správně.

