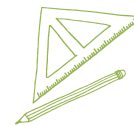


10 PIŠKVORKY



Cíl:	Otestovat své logické myšlení a představivost venku s 3D předměty.
Čas:	20–40 min
Věk:	ZŠ
Místo:	okolí školy (kde lze nalézt několik druhů přírodnin ve větším počtu)
Období:	celoročně
Pomůcky:	přírodniny, křída/kapesník nebo plata od vajíček, tužka

1 PŘÍPRAVA

Děti se rozdělí do skupin, z nichž každá si připraví alespoň dva druhy přírodnin (cca deset kusů od každého druhu, velikost podle toho, jakou hrací plochu zvolíme). Následuje příprava hrací plochy, kterou lze namalovat na zem, použít dřevěné špalky, kapesník, či kostkovanou látku, také dobře poslouží plata od vajíček.

2 PIŠKVORKY

Klasickou hru si děti mohou otestovat s přírodninami. Skupiny se mohou rozhodnout pro jednodušší a rychlejší variantu na tři vítězné prvky v řadě, postupně mohou vyzkoušet i variantu se čtyřmi či pěti prvky v řadě.

3 PŘENESENÍ OBRAZU

Až je přestanou bavit piškvorky, mohou skupiny zkusit přenesení obrazu pomocí sítě: podle vzoru umístí stejné přírodniny na stejné místo do namalované sítě / do plata od vajíček. Hra se může hrát i ve dvojici, kdy se hráči střídají.

! TIP

Plata od vajíček se mohou využít i pro tvoření geometrických tvarů. Zadání je jednoduché: vytvoř z přírodnin na platu čtverec, obdélník, trojúhelník.