

Krokodíl Hop

podlahová hra na farby, tvary a čísla

Krokodíl Hop je úžasná matematická hra, ktorá poteší nielen najmladších žiakov. Táto podlahová podložková aktivita spája aktívne hranie so základnými matematickými zručnosťami, akými sú rozoznávanie tvarov, farieb a čísel. Podložka obsahuje nádhorne ilustrovanú zátokou s kameňmi, brvnami, zvieratami, tvarmi, farbami, číslami a roztomilým krokodíлом, ktorý však môže vrátiť hráča na poličko Štart, keď „prepadne“. Hrajte túto aktivitu s celou triedou alebo malými skupinami.

Upozornenie: Podložka sa môže šmýkať.
Odporúčame hrať túto aktivitu v topánkach.



AKTIVITY

Pomenuj farbu alebo tvar

Položte podložku na podlahu. Žiaci sa postavia na Štart a pomenujú každú farbu a každý tvar krok po kroku na každom kameni alebo brvne. Ak vie žiak pomenovať tvar alebo farbu správne, môže prejsť na ďalší kameň alebo brvno a pomenovať ho. Pokračujte, kým žiaci neprejdú cez celú zátoku.



Umiestni správne značku

Položte podložku na podlahu. Učiteľ hodí kocku s farbami a žiaci musia na podložke nájsť všetky kamene a brvná danej farby, označia ich hracími značkami. Opakujte tento postup. Keď padne krokodíl, odstráňte všetky značky z podložky. Hrajte aktivitu aj použitím kocky s tvarmi, nech žiaci nachádzajú kamene a brvná daného tvaru, ktorý padne. Je to výborný spôsob ako praktizovať a upevňovať rozpoznávanie tvarov a farieb.

Označ tvar

Položte podložku na podlahu. Učiteľ hodí oboma kockami a vykrikuje kombináciu farby a tvaru, napr. žltý kruh. Keď žiaci nájdú správny tvar a farbu, zdvihnú ruky. Učiteľ vyvolá najrýchlejšieho žiaka a vyzve ho, nech sa postaví na daný kameň alebo brvno. Učiteľ pokračuje hádzaním kocky a vykrikuje kombináciu tvaru a farby, pokiaľ všetci žiaci nebudú mať možnosť nájsť kameň alebo brvno, na ktoré sa postaví. Keď na kocke padne krokodíl, vykriknite ľubovoľnú kombináciu farby a tvaru.

Prechádzka zátokou

Položte podložku na podlahu. Nechajte žiakov prejsť cez zátoku stúpaním len po kameňoch alebo brvnách s číslami. Keď žiaci prechádzajú cez zátoku, môžu vykrikovať čísla, po ktorých prechádzajú. Je to výborný spôsob ako si zopakovať čísla. Precvičujte aj rávanie odzadu, a to tak, že sa žiaci postaví na číslo desať a počítajú (a idú) smerom nadol k číslu jeden.

HRY

Prejdi cez zátoku pomocou farieb

Počet hráčov: 2–4 alebo 2–4 tímy

Súčasti hry: podložka, kocka s farbami, 1 hracia značka zvieratka pre každého kráča (resp. tím)
Položte podložku na podlahu tak, aby ju dobre videl každý hráč. Každý hráč (tím) si vyberie jednu značku zvieratka a umiestni ju na políčko Štart. Hráč č.1 hodí kocku s farbami a presunie značku na najbližší kameň alebo brvno danej farby. Hráč č.2 hodí kocku a presunie svoju značku tým istým spôsobom, vždy si musí vybrať najbližší kameň alebo brvno danej farby. Ak hráte v tímoch, jednotliví členovia sa môžu striedať v hádzaní kocky a presúvaní značky cez zátoku. Ak hráč hodí kocku a padne krokodíl, on alebo jeho tím „prepadá“ – vynecháva jedno kolo, to znamená, že sa nehýbe. Ak hráč pristane na kameni alebo brvne s číslom, môže hodiť kocku ešte raz, ak to číslo vie pomenovať.

Hrajte plynule, pokiaľ jeden hráč alebo tím neprejde cez celú zátoku a nedostane sa na trávnatú plochu na druhej strane podložky. Ten hráč (alebo tím) je víťaz!

Prejdi cez zátoku pomocou tvarov

Počet hráčov: 2–4 alebo 2–4 tímy

Súčasti hry: podložka, kocka s tvarmi, 1 hracia značka zvieratka pre každého hráča (resp. tím)
Hra má rovnaký postup ako pri Prejdi cez zátoku pomocou farieb, líši sa len v tom, že sa pri nej hádže kocka s tvarmi.

Divoký krokodíl

Počet hráčov: 2–4 hráči alebo 2–4 tímy

Súčasti hry: podložka, kocka s tvarmi, kocka s farbami, 3 hracie značky zvieratka pre každý tím (každý tím si vyberie po tri značky z jedného druhu zvieratka)

Položte podložku na podlahu tak, aby na ňu videli všetci hráči. Hráči umiestnia svoje značky na políčko Štart. Hráč č.1 hodí oboma kockami, nájde príslušné miesto v zátoku a uloží jednu značku na to miesto. Hráč č.2 hodí oboma kockami a pohne sa rovnakým spôsobom. Pri každom hode si môže vybrať, či pohne značkou nachádzajúcou sa na podložke alebo či pridá do hry ďalšiu značku. Hrajte plynule, pokiaľ jeden hráč (resp. tím) nebude mať všetky tri zvieracie značky na druhej strane zátoky. Ten hráč alebo tím je víťaz!

- Ak padne na kocke s farbami krokodíl, znamená to DIVOKÝ KROKODÍL. Hráč môže presunúť značku na hocikajú farbu daného tvaru, ktorý padol (napr. ak padne krokodíl a štvorec, môže si vybrať štvorec hocijakej farby).
- Ak padne na kocke s tvarmi krokodíl, je to DIVOKÝ KROKODÍL. Hráč môže presunúť značku na hocikavý tvar danej farby, ktorá padla.
- Ak padne krokodíl na oboch kockách, je to DIVOKÝ DIVOKÝ KROKODÍL. Hráč môže pohnúť značku na hocikavé políčko s hocikavou farbou a tvarom.

Obsah balenia:

- vinylová podložka
- 40 hracích značiek (4 druhy zvieratiek, 10 kusov z každého druhu)
- 2 nafukovacie kocky
- sprievodca aktivitami

