

BYLA JEDNA SLEPIČKA

Děti každý z nás má svojí maminku. Každý z nás byl jednou děťátko. To samé je i u zvířat. Kravička, pejsek, ovce byli jednou maličké. Stejně jako děti si říkají děti a my si říkáme dospělí, tak i mláďata zvířat mají své názvy.

Dětem říkáme názvy zvířat, které by mohly znát a počkáme, zda na odpověď přijdou samy (pejsek - štěňátko, kočička - koťátko, kráva - telátko, ovce - jehňátko, prase - selátko, kuň - hříbátko, kachna - káčátko, slepice - kuřátko).

Na jaře se rodí mnoho mláďat. Začíná být teplo a podmínky pro ně jsou v tomto období ideální. O mláďata se starají jejich maminky, stejně jako my se staráme o své děti. Zkusme se dětí zeptat, zda by našly nějaké podobnosti v chování dospělých lidí i zvířat ke svým dětem a mláďatům (ochrana, krmení, pomoc, zahřívání).

Dále s dětmi můžeme probrat, v čem se mláďata liší od dospělých (hrají si, jsou živější, běhají, kňourají, plakají).

[\(básnička Na statku \)](#)

[\(básnička Mláďata\)](#)

[\(obrázky zvířat na statku\)](#)

[Video návod, jak plnit úkoly i bez nutnosti tisknout pracovní listy.](#)

Soubory, které jsou PDF, otevírejte v internetovém prohlížeči Microsoft EDGE



Takhle otevřený soubor vám dá možnost do něho kreslit.

1. Přečtěte si pohádku - Kuřátko a obilí

Text ([soubor 1](#)), zpívaná ([soubor 2](#)), mp3 ([soubor 3](#))

1.1. Otázky k pohádce:

Kdo se ztratil v pohádce?

Jak se cítilo kuřátko?

Kde se kuře ztratilo?

Co kuřátko bolelo?

Koho se ptalo kuřátko na cestu?

Co je oves, pšenice, ječmen, žito? ([obrázek obilí](#))

Koho kuře hledá?

Kde bylo celou dobu kuřátko?

Která zvířátka byli v pohádce?

2. Zahrajte si hru, kdo zmizel se zvířátky.

Obrázky mlád'at + rodiče ([soubor 4](#))

Využijeme hračky zvířátek nebo si opět vystřihneme ta, která nabízíme. Dětem ukážeme všechna mlád'ata a ony se je snaží zapamatovat. Následně zavřou oči. My odebereme jedno nebo více mlád'at a děti přichází na to, které chybí. Můžeme i přidávat obrázky rodičů zvířat.

3. Hra: „Přines mi tolik mlád'at“:

Vytvoříme startovní čáru a pár metru od ní nahromadíme zvířata nebo jakékoliv prostředky, které by nám mohly znázornit mlád'ata. Dětem dáme do ruky košíček a vždy jim na startovní čáře, těsně před startem, řekneme počet mlád'at, který musí přinést.

Pokud se na to s dětmi cítíme, můžeme úlohy ztížit. Dones mi tolik mlád'at, aby tam zůstala pouze dvě. Dones mi jenom mlád'ata, která začínají na písmeno K.

Dones mi pouze mlád'ata, která žijí v chlívě apod.

4. Zkus si co nejvíc věcí zapamatovat z obrázku. ([soubor 5](#))

5. V pracovních listech zkus spojit mlád'ata s jejich rodiči. ([soubor 6](#))

6. Procvič si orientaci v prostoru s kuřetem. ([soubor7](#))

7. Nakresli nebo namaluj obrázek nějakého mláděte.

8. Pozorně poslouchej. Uhádneš hádanku o mlád'átkách? ([soubor 8](#))

9. Procvič si pozornost při hře pexeso. Zkus obrázky pojmenovat.

[Zvířata ze statku](#)

[Zvířata a mlád'ata](#)

[Pexeso k vytisknutí 1](#)

[Pexeso k vytisknutí 2](#)

10. Vytvoř si slepičku nebo kuřátko ve vajíčku.

([soubor 11](#)) a ([soubor 12](#))

11. Pracovní list „Domaluj beránkovi kudrlinky“ ([soubor 13](#))

Pracovní list „Spočítej jednotlivá kuřata“ ([soubor 14](#))

12. [Interaktivní hra na poznávání mláďat a zvířátek](#)

13. [Interaktivní hra na poznávání zvířat](#)

14. [Interaktivní hra na přiřazování mláďat](#)