**Zážitkové Piktogramy 1**

Koridor, na každé kontrole zalaminovaný obrázek A4 s daným piktogramem a úkol, po jehož splnění děti mohou orazit kontrolu. Úkoly jsou koncipované tak, aby si dítě propojilo daný piktogram s úkolem, který ho alespoň trochu charakterizuje.

Tip: V cíli si děti s doprovodem mohou ověřit, kolik piktogramů se naučily pomocí [roličkové pyramidy.](https://metodika.orientacnisporty.cz/treninky/pro-nejmensi)

Pomůcky: 9x stojan, 6x krabička + clear, start, cíl, A4 zalaminované obrázky piktogramů s úkoly, modrá plachta, kolíky, lžíce, nastříhané papírky s pocity v plátěném pytlíku, 2x dřevěná židle, zalaminované A4 obrázky lesních zvířat (jelen, srnka, divočák, liška, vlk, rys), provázek, kolíčky, lego duplo/ kostky, 3 obruče

Pokyny

* Doprovod musí stanoviště vždy uvést do původního stavu!
* Na každém místě 2 - 3 sady, aby mohlo dělat více dětí zároveň

## Stanoviště a úkoly

**1K ŘEKA**

*modrá plachta, kolíky*

Dítě má za úkol 3x přeskočit modrou plachtu aniž by se jí dotklo.

**2K BUDOVA**

Stavba domečku pro skřítky z přírodnin.

**3K MALÁ PROHLUBEŇ**

*lžíce*

Vydlabej lžící malou prohlubeň. Všimni si jejího tvaru, který odpovídá piktogramu (obrázku).

**4K SOCHA, POMNÍK**

*nastříhané papírky s pocity (raduji se, mám tě rád, zlobím se, vyhrál jsem, jsem unavený, mám hlad) v plátěném pytlíku*

Dítě si vylosuje jeden papírek a zkusí udělat sochu znázorňující tuto emoci, doprovod pomůže.

**5K POSED**

*2x dřevěná židle, obrázky lesních zvířat (jelen, srnka, divočák, liška, vlk, rys), provázek, kolíčky*

Dítě vyleze na židli (posed) a pojmenuje zvířata na obrázcích zavěšených na provázku.

**6K VYSOKÁ VĚŽ**

*lego duplo/ kostky, 3 obruče*

Dítě staví, co nejvyšší věž z kostek v jedné z obručí.

**ŘEKA**

**

Jéje, před tebou je rozvodněná řeka. Jsi trochu zmatený, na kterém břehu je kontrola, a tak ji 3x přeskočíš tam a zase zpět.

**BUDOVA**

**

Postav z dostupných přírodnin domeček pro skřítky.

**MALÁ PROHLUBEŇ**

**

Vydlabej lžící malou prohlubeň. Všimni si jejího tvaru, který odpovídá piktogramu (obrázku).

**SOCHA, POMNÍK**

**

Vylosuj si z pytlíku papírek, nech si ho přečíst doprovodem a vytvoř sochu, která odpovídá tomu, co se něm dočtete.

**POSED**

**

Vylez na posed a pojmenuj zvířata, která z něj vidíš.

**VYSOKÁ VĚŽ**

**

Postav z kostek dostupných vědnom z kruhů vysokou věž.