

PŘEDMLUVA

Milí rodiče,

udělejme si chvilku času a ponořme se do hry a zábavy. Každý z nás někdy hrál pexeso. Radost z úspěchu umožňuje dítěti nevnímat, že se vlastně učí. Nenápadně se procvičuje slovní zásoba, sluchové a zrakové vnímání, početní představy, serialita. Přitom se rozvíjejí i charakterové vlastnosti dítěte a utváří se domácí pohoda – milou pochvalou, vlídným povzbuzením. Čas, který společně prožijeme s dětmi nad smysluplnou hrou, nelze nahradit televizí ani počítačem. Láskyplné ovzduší a náš mluvní vzor jsou nenahraditelné.

Tak zamíchejme obrázky a pojďme rozdávat...

DOPORUČENÍ PRO PRÁCI S PEXESEM

1. Velké logopedické pexeso je určeno především k rozvoji slovní zásoby. Pro lepší přehlednost je řazeno po deseti dvojicích ke každému tématu. Vyberte si nejdříve takovou tematickou skupinu, která je dítěti obsahově blízká. Postupně můžete skupiny mezi sebou různé kombinovat a zařazovat obtížnější.
2. Zvolte si pro hru vhodný počet dvojic. U nejmenších dětí začněte třemi až čtyřmi dvojicemi, časem množství zvyšujte podle schopností dítěte.
3. Domluvte se s dítětem, zda budete hrát klasické pexeso, nebo obrázky využijete k některé jiné hře, například loto, hledání nadřazených pojmů, určování, co do skupiny nepatří...
4. Nezapomeňte na rozumný přístup ke hře. Dítě potřebuje ke zdravému psychickému vývoji poznat pocit vítězství i porážky. Pokud by dítě neustále prohrávalo, citlivě zvažte, kdy a jak mu vítězství usnadnit. Nenechávejte ho však vyhrávat pokaždé.
5. Motivujte dítě výměnou rolí. Jednou předkládejte obrázky vy dítěti, podruhé ono vám. Dítě se učí i tím, že vás kontroluje a hodnotí.

SEZNAM HER

Postupujte vždy individuálně podle věku a schopností dítěte.

Rozvoj slovní zásoby a vyjadřovací obratnosti, hry se slovy

1. Pojmenujte jednotlivé obrázky na kartičkách z okruhu, který si vyberete. Méně známá slova vysvětlíte, opakujte vícekrát.
2. Porozumění slovům – vy řeknete slovo, dítě podá obrázek.
3. Dítě zkusí pojmenovat všechny obrázky daného tématu.
4. Hledání nadřazených pojmů – dítěti předložte obrázky z jednoho tématu a ono je zkusí pojmenovat jedním slovem. Například: „Pes, kočka, prase – dohromady to jsou domácí zvířata.“

5. Popis vlastností předmětů na obrázku – například pes je velký, hnědý, poslušný...
6. Zdrobněliny – na vybraných obrázcích procvičujte zdrobněliny. Dítěti pomáhejte, například: „Velký je pes, malý je...?“ Později pracujte bez nápovědy, střidejte se.
7. Tvary jednotného a množného čísla – předložte jeden nebo dva obrázky, dítě řekne správný tvar číslovky a podstatného jména v různých pádech, například: „Jedna hruška, dvě hrušky, vidím jednu hrušku, dvě hrušky, budu mluvit o jedné hrušce, o dvou hruškách...“
8. Výbavnost – dítě se pokusí vyjmenovat ještě další slova, která patří do daného okruhu.
9. Rytmyzace – dítě vytleskává předložená slova po slabikách.
10. Rytmyzace s určením počtu tlesknutí – dítě určí, z kolika tlesknutí (slabik) se skládá dané slovo. Obrázky lze řadit do skupin podle počtu tlesknutí.
11. Rozumění předložkám a jejich používání – říkejte dítěti: „Dej kočku pod židli, opičku na stůl, svetr do skříně...“ Potom se ptejte: „Kde je kočka?“ a dítě má používat správnou předložku. Podobně lze použít i příslovce (vpravo, vlevo, nahoře, uprostřed...).
12. Tvorbě věty – dítě vytvoří jednoduchou krátkou větu popisující obrázek. Můžete mu pomoci nápovědnou otázkou.
13. Nastavovaná věta – postupně prodlužujte větu na daný obrázek, střidejte se. Například: „Auto jede. Červené auto jede. Červené auto jede po silnici. Červené auto jede po silnici k moři. Malé červené auto jede po silnici k moři.“
14. Hádanka s výběrem – rozložte na stůl například tři obrázky, jeden z nich popište. Dítě má hádat, o kterém z předložených obrázků mluvíte.
15. Hádky – dítě si vybere obrázek, neukáže vám ho. Snaží se opsat obrázek tak, abyste uhodli, co je na něm. Například: „Mám na obrázku domácí zvíře, které snáší vejce a kdáká.“ Vystřidejte si role.
16. Rýmování – nejprve vyhledejte v celém pexesu obrázky slov, které se rýmují, například hruška – tužka, liška – myška. Dítě se pokusí spojit rýmující se dvojice. Větší děti mohou zkusit samy vymyslet rým na některá slova.
17. Písnička, básnička – vyberte několik obrázků a vzpomeňte si, ve které písničce nebo básničce se daná slova vyskytují. Potom si společně zazpívejte, zarecitujte.

Rozvoj logického myšlení

1. Řazení obrázků podle témat – vyberte několik obrázků z různých témat, promíchejte je a střídavě vybírejte z hromádky. Určete, do jaké skupiny obrázků patří, například: „Jablko patří mezi ovoce. Kůň je domácí zvíře.“
2. Řazení slov podle vlastností – vybírejte obrázky podle určitého znaku, například: „Co je velké, co je červené, co je živé, co je ze dřeva, co používáme na hraní, na práci?“
3. Co do skupiny nepatří – vyberte jedno téma a přidejte mezi obrázky jeden z jiné skupiny.

Dítě má najít, který obrázek tam nepatří, a odůvodnit proč. Například: „Jablko, hruška, banán, malina, mrkev, borůvka. Mrkev nepatří mezi ovoce, protože je to zelenina.“

4. Hledání společného nebo rozdílného znaku – vezměte si dva či více obrázků a najděte, co mají společného, nebo naopak čím se liší. Například: „Křeslo a židle – jsou na sezení. Citron a hruška – citron je kyselý, hruška je sladká.“

Rozvoj sluchového vnímání

1. Sluchová pozornost, hra na domluvené slovo – dítě si vybere jednu kartičku a položí si ji před sebe. Jmenujte řadu různých slov. Když řeknete domluvené slovo, dítě obrázek zvedne.
2. Složitější obdoba předchozí hry – dejte na stůl řadu obrázků (tři až deset) a domluvte si s dítětem slovo, na které bude reagovat například tlesknutím, poskokem nebo dřepem. Jmenujte obrázky z řady a na domluvené slovo dítě zareaguje. Počet domluvených slov postupně zvyšujte. Hru ještě ztížíte, jestliže bude dítě na různá slova různě reagovat, například uslyší-li „pes“ – tleskne, „kočka“ – dupne.
3. Přiřazování slov do skupiny podle hlásky, která je na začátku – vytvořte skupinu slov, která začínají dvěma různými hláskami (nejdříve výrazně zvukově odlišnými, například M x CH, O x K, později zvukově podobnými, například R x L, B x P, S x Š). Dítě jmenuje slovo a zařadí ho do správné skupiny.
4. Hledání začátku slova – hrajte s předškoláky. Dítě má najít mezi obrázky takové, které začínají určitou slabikou nebo hláskou.
5. Poznej rozdíl – položte před dítě do řady několik obrázků začínajících stejnou hláskou a jeden obrázek začínající jinou hláskou. Dítě jmenuje obrázky a určí, které slovo má na začátku odlišnou hlásku.

Sluchová paměť

1. Sluchová paměť – jmenujte řadu několika slov (dvou až pěti). Potom dítěti předložte jmenované obrázky, ať je seřadí podle slyšeného. Úkol můžete zpestřit například větou: „Medvídek jede na výlet autem, metrem, vlakem.“ Dítě dá na stůl auto, metro, vlak.
2. Sluchová paměť – obtížnější varianta. Dítě má na stole několik obrázků (až deset), vyjmenujte tři (čtyři, pět...). Dítě má ze skupiny obrázků vybrat slyšená slova a seřadit obrázky v pořadí, jak byly jmenovány.
3. Sluchová paměť a porozumění větám – dítě plní pokyny typu: „Dej pejška na okno, kočku pod židli a prase vedle stolu.“ Počet vět zvyšujte podle šikovnosti dítěte.
4. Řazení obrázků do řady – například: „Dej banán před jablko, hrušku za malinu, švestku poslední...“

5. „Přijela tetička...” – vybírejte střídavě obrázky a dávejte je na společnou hromádku se slovy: „Přijela tetička z Číny a přivezla panenku.” Druhý hráč opakuje větu a přidá: „...panenku, auto.” Obrázky pokládejte na hromádku tak, aby byl vidět vždy jen ten poslední. Hru lze přizpůsobit danému tématu, například: „Oblékám si...”, „V hračkářství prodávají...”, „V zoo jsme viděli...”

Rozvoj zrakového vnímání

1. Stejně x nestejně – dvojice obrázků rozložte na stole lícem vzhůru. Dítě má za úkol najít stejné dvojice. Tento úkol je vhodný pro nejmenší děti, aby pochopily pojmy „je to stejné” a „není to stejné”.
2. Hledej obrázek – po místnosti schovejte několik obrázků, dítě je má najít a pojmenovat.
3. Samá voda, přehořívá... – dítě hledá po pokoji obrázky podle vašeho návodu „samá voda, přehořívá, hoří...”.
4. Který obrázek je dvakrát – před dítě položte několik obrázků, z nichž jen jeden má k sobě stejnou dvojici. Zeptejte se dítěte, který obrázek je ve skupině dvakrát. Lehčí varianta je, pokud vyrovnáte obrázky do řady. Těžší situace nastane, pokud obrázky rozprostřeme „bez ladu a skladu”. Pro zdatnější děti je možno ohraničit hledání vhodným časovým limitem.
5. Který obrázek je sám – obdoba předchozí hry. Všechny obrázky jsou ve dvojicích, jeden je sám.

Zraková paměť

1. Pexeso – tak jak ho všichni znáte, s počtem karet podle vašeho uvážení.
2. Obrázky v řadě – dejte do řady několik obrázků (tři a více). Dítě si je prohlédne, pojmenuje a společně je otočte lícem dolů. Dítěti dejte tytéž obrázky (druhé z dvojice), které přiloží do spodní řady pod otočené obrázky, bude se tedy snažit dát stejný obrázek pod stejný.
3. Kimova hra – dítě si prohlédne několik obrázků, po chvíli je zakryje šátkem a dítě vyjmenuje ty, které si zapamatovalo.
4. Co zmizelo – na stůl dejte určitý počet obrázků, dítě si je prohlédne, pojmenuje. Potom na chvíli zavře oči, vy jeden obrázek (nebo více) odstraníte a dítě má poznat, který obrázek zmizel.
5. Co přibýlo – obměna předchozí hry, kdy naopak jeden nebo více obrázků přidáte.