

*Hra* **MŮJ MONTESSORI DOMEČEK** *je učební pomůcka pro rozvoj samostatnosti, sebedůvěry a sebeúcty. Je inspirována teoriemi Marie Montessoriové, podle nichž musí být hra příjemná, konstruktivní a spontánní, aby děti rozvíjely řadu schopností a dovedností, jako je* **osobní identita, kreativita, intuice, důvtip, pozornost, logické myšlení, jazyk** *a* **sociální vztahy***.*



# **Pro koho je hra určená**

Hra je určená pro děti ve věku dva až pět let. V této fázi růstu je důležité rozvíjet zájem o svět kolem nich a zvídavost, protože každé dítě má neuvěřitelný potenciál.

# **Obsah hry**

Kartičky s obrázky místností v domě: kuchyň, obývací pokoj, koupelna, ložnice, terasa, půda. 30 různých tvarů znázorňujících předměty, které se v místnosti nacházejí (pět pro každou místnost).

# **Postav dům**

Děti bude bavit skládání šesti skládaček místností a přiřazování 30 předmětů do jednotlivých místností a jejich přesouvání a budování velkého domu. Mohou si hrát samy nebo mohou rozdělovat předměty do kategorií podle jednotlivých místností, do kterých patří.

# **Bingo místností**

Tuto hru hrají minimálně dva a maximálně šest hráčů.

Každé dítě si zvolí kartu místnosti a položí ji před sebe na stůl. 30 tvarovaných kartiček s předměty se zamíchá a rozloží obrázkem dolů na hrací plochu. Děti jedno po druhém obrací kartičky předmětů. Pokud předmět patří do jejich místnosti, vyhrají ho a položí ho do místnosti, pokud ne, vrátí kartičku obrázkem dolů na hrací plochu. Vyhrává dítě, které jako první doplní všech pět předmětů do karty místnosti.

# **Najdi vetřelce**

Tuto hru hrají dvě dvojice dětí.

Do krabice vložte čtyři předměty z jedné místnosti a jednoho vetřelce. Jeden hráč z dvojice musí běžet ke krabici, najít vetřelce a pak běžet zpátky a dát ho svému spoluhráči, který musí nahlas říct název vetřelce. Vyhrává dvojice, která to zvládne jako první.


# **Najdi tvar**

Tuto hru hrají dvě dvojice dětí.

Do krabice vložte 30 tvarovaných kartiček předmětů. Dospělý řekne počáteční písmeno předmětu, který mají děti najít. Jeden hráč z každé dvojice musí běžet ke krabici, najít předmět a pak běžet zpátky a dát ho svému spoluhráči, který musí nahlas říct název předmětu. Vyhrává dvojice, která to zvládne jako první.



**Celoživotní hraní, celoživotní učení!**