

## 9 V SEVŘENÍ PAVOUKA

### Pomůcky:

- Hrací tabulka + seznam úkolů = zadání (vhodné zalaminovat) – do dvojice
- Hrací kostka
- 2 figurky (např. jedna černá, symbolizující pavouka, druhá jakékoliv barvy pro Sondíka)

### Motivace:

Když se však Sondík ráno probudil, čekalo jej nemilé překvapení. Neprobudil se na trávě, ale na něčem pružném a lepkavém. Nemohl se ani pohnout. Vůbec se mu to nelíbilo, snažil se zvednout jednu ruku, potom druhou, ale nic. Měl pocit, jako by byl přilepený nějakým lepidlem. „To je nadělení“, zoufal si Sondík. „Sotva se objevím v tom velkém světě, už jsem v průšvih.“ Malý skřítek nemohl ani pootočit hlavou, aby se kolem sebe rozhlédl. Díval se do jasně modrého nebe a horoucně přemýšlel, jak se z této šlamastiky dostat. Na chvíli se zaposlouchal do ranního ptačího prozpěvování, jehož melodie se mu tak líbila, že málem zapomněl na své potíže. Když v tom najednou zaslechl jakýsi nepříjemný zvuk, který byl až příliš blízko. Znělo to, jako by někdo chrápal. Sondíkovi se konečně podařilo, alespoň pootočit hlavu, aby zjistil, odkud ten chrapot vychází. Ke svému zděšení si uvědomil, že jen nepatrný kousek od něj spí obrovský chlupatý černý pavouk, a on se ocitl v jeho pavučině. „Ajaj“, povzdychl si skřítek. „Jak se ta obluda probudí, slupne mě jako malinu.“ Chudák Sondík nevěděl, co má dělat. Nemůže ani volat o pomoc, aby pavouka náhodou neprobudil.

Sondík se při svém průzkumu vnějšího světa zamotal do pavoučí sítě. Pavouk zatím naštěstí spí. Stačí však jeden chybný pohyb a spustí se alarm, který pavouka vzbudí. Zadej správný kód k deaktivaci alarmu a vysvobodí Sondíka z pavoučí sítě.


### Popis činnosti:

Děti dostanou do dvojice tabulku a seznam úkolů, hrací kostku a figurky symbolizující Sondíka a pavouka. Jeden z dvojice představuje Sondíka a pohybuje se po „slepé pavučině“ podle hodu kostky v libovolném směru kromě úhlopříček. Druhý z dvojice má seznam úkolů, které

# Myslet nebo nemyslet, to je, oč tu běží...

vždy přečte podle toho, na jakém políčku Sondík stojí a Sondík musí správně odpovědět. Pokud udělá chybu, nebo nezná odpověď, probudí se pavouk (černá figurka na poli pavouka), a za každý omyl se pohybuje o 3 políčka směrem k Sondíkovi (kromě úhlopříček). Pokud se stane, že pavouk Sondíka chytí, hra končí a Sondík skončil bohužel jako pavoukova snídaneň a je třeba začít hru znova. Součástí úkolů jsou i úkoly na odreagování se a bonusová políčka, na které když děti šlápnou, tak se nic neděje.

## Hrací plán

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	<b>CÍL</b>								
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									<b>START</b>

## Zadání:

- A1 = CÍL**  
**A2** – Řekni vyjmenovaná slova po B  
**A3**- Jak se říká myši s křídly?  
**A4** – Řekni vyjmenovaná slova po L  
**A5**- Použij ve větách slova slepýš a slepiš.  
**A6**- Utvoř větu se slovy bylina, kobyla, slyšet.  
**A7**- Patří slovo strýc mezi vyjmenovaná slova? Zdůvodni.  
**A8** – **Bonusové pole**  
**A9** – Řekni dvě vyjm. slova, která jsou pods. jmény.  
**B1** – Použij slovo polykat ve větě.  
**B2**- Řekni slovo, které nepatří mezi slova vyjmenovaná.  
**B3** – Obejdi jedno kolečko kolem třídy.  
**B4** – **Bonusové pole**  
**B5** – Řekni dvě vyjm. slova, která jsou slovesy.  
**B6**- Zdůvodni, proč musíš znát vyjmenovaná slova.  
**B7** - Použij ve větách slova výt a vír.  
**B8** – Použij ve větách slova vízka a výška.  
**B9** – Řekni 2 vyjm. slova, která jsou přídavnými jmény.  
**C1**- Řekni vyjmenovaná slova po P  
**C2** – Která vyjm. slova se ti nejhůře pamatují?  
**C3** – Jaké je synonymum ke slovu šnek?  
**C4** – **Bonusové pole**  
**C5** – Utvoř větu se slovy blýskat se.  
**C6** – Popiš, co znamená slovo sychravý.  
**C7**- Jaké ptáky můžeme ve vyjmenovaných slovech nalézt? Řekni alespoň dva.  
**C8**- Utvoř větu se slovy brzy, žvýkat, hlemýžď, slyšet.  
**C9**- Jaké i/y napíšeš ve slově ml\_t?  
**D1**- Pokus se popsat, co znamená slovo syrový.  
**D2**- Utvoř věty se slovy mýt a mít.  
**D3** – Utvoř věty se slovy bít a být.  
**D4**- Řekni vyjmenovaná slova po Z  
**D5** – **POLÍČKO PAVOUKA – ZÁKAZ VSTUPU**  
**D6** – Použij ve větě slovo mýt.  
**D7** – Jaké i/y zvolíš v této větě: „Zlý soused b\_1 svého psa“?  
**D8** – Řekni nějaké slovo příbuzné ke slovu syn.  
**D9**- Která vyjmenovaná slova označují zvíře? Vzpomeň si alespoň na tři.  
**E1** – Použij slovo my ve větě.  
**E2** – Které vyjmenované slovo po P je opakem slova pokora?  
**E3** – Vymysli 2 slova s předponou vy.  
**E4** – Řekni vyjmenovaná slova po V.  
**E5** – Řekni vyjm. slova po V  
**E6** – **Bonusové pole**  
**E7** – Jak bys vysvětlil slovo mýtít?  
**E8**- Kdy napíšeš výt a kdy vít?  
**E9** – Co napíšeš ve slově ml\_nář?  
**F1** – Vrať pavouka na jeho místo.  
**F2**- Řekni vyjm. slova po F.  
**F3** – Co napíšeš ve slově l\_sina?  
**F4** – Řekni vyjm. slova po M  
**F5** – Vyjmenuj oboj. souhlásky.  
**F6** – **Bonusové pole**  
**F7**- Řekni všechna vyjm. slova.  
**F8**- Řekni vyjm. slova po B a V.  
**F9**- Co napíšeš ve slově z\_vat?  
**I1**- Použij ve větě slova nazývat se.  
**I2**- Jak jinak řekneš slovo klisna?  
**I3** – **Bonusové pole**  
**I4** – Udělej 10 dřepů.  
**I5** – Na minutku si odpočiň.  
**I6** – **Bonusové pole**  
**I7**- Řekni 4 vyjmen. slova po M  
**I8** – Řekni vyjm. slova po S  
**I9= START**