



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

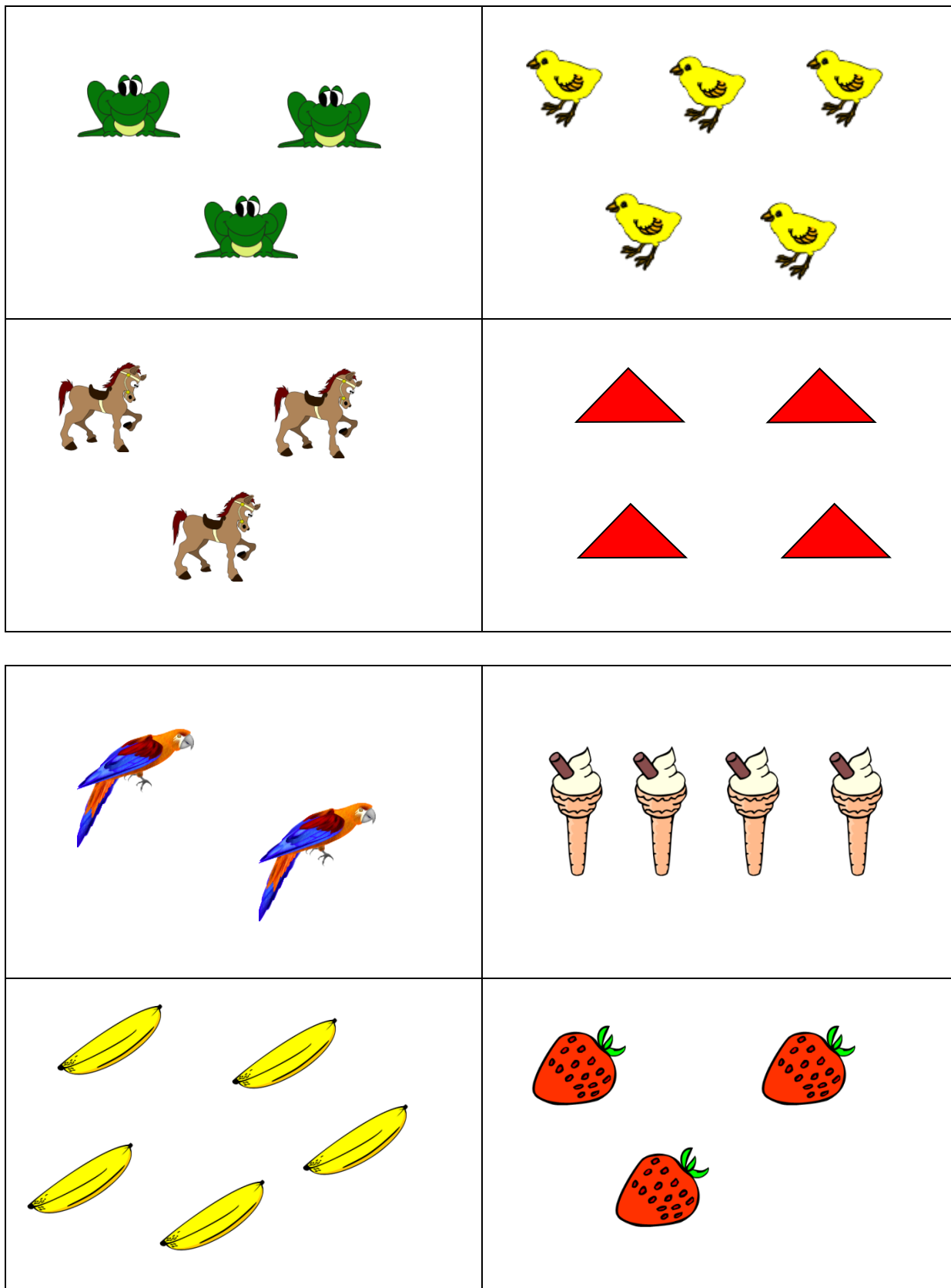
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Identifikátor materiálu: EU - 4 - 60, BINGO – přiřazování obrázků

Anotace	Žák si procvičí počítání prvků v oboru do pěti pomocí didaktické hry
Autor	Mgr. Radka Altmanová, Mgr. Jana Voráčková
Jazyk	Čeština
Očekávaný výstup	Žák dokáže koncentrovat pozornost na početní hru, při které správně přiřazuje prvky dle počtu, tvaru a barvy
Speciální vzdělávací potřeby	Vytvořeno pro žáky se středně těžkou mentální retardací
Klíčová slova	BINGO – přiřazování obrázků se 2 – 5 prvky
Druh učebního materiálu	Didaktická pomůcka
Druh interaktivity	Aktivita
Cílová skupina	Žák
Stupeň a typ vzdělávání	Základní vzdělávání – první stupeň ZŠ speciální
Typická věková skupina	7 - 10 let
Datum vytvoření materiálu	6. 5. 2012

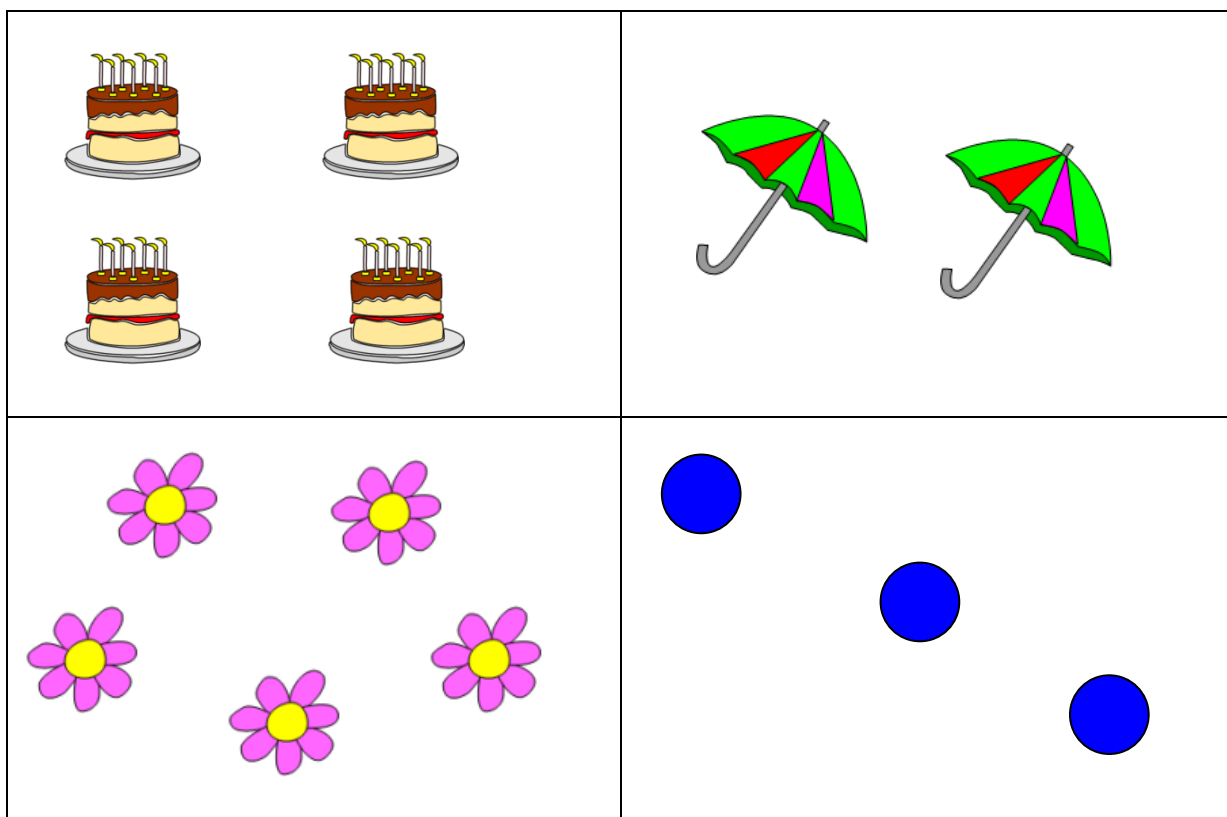
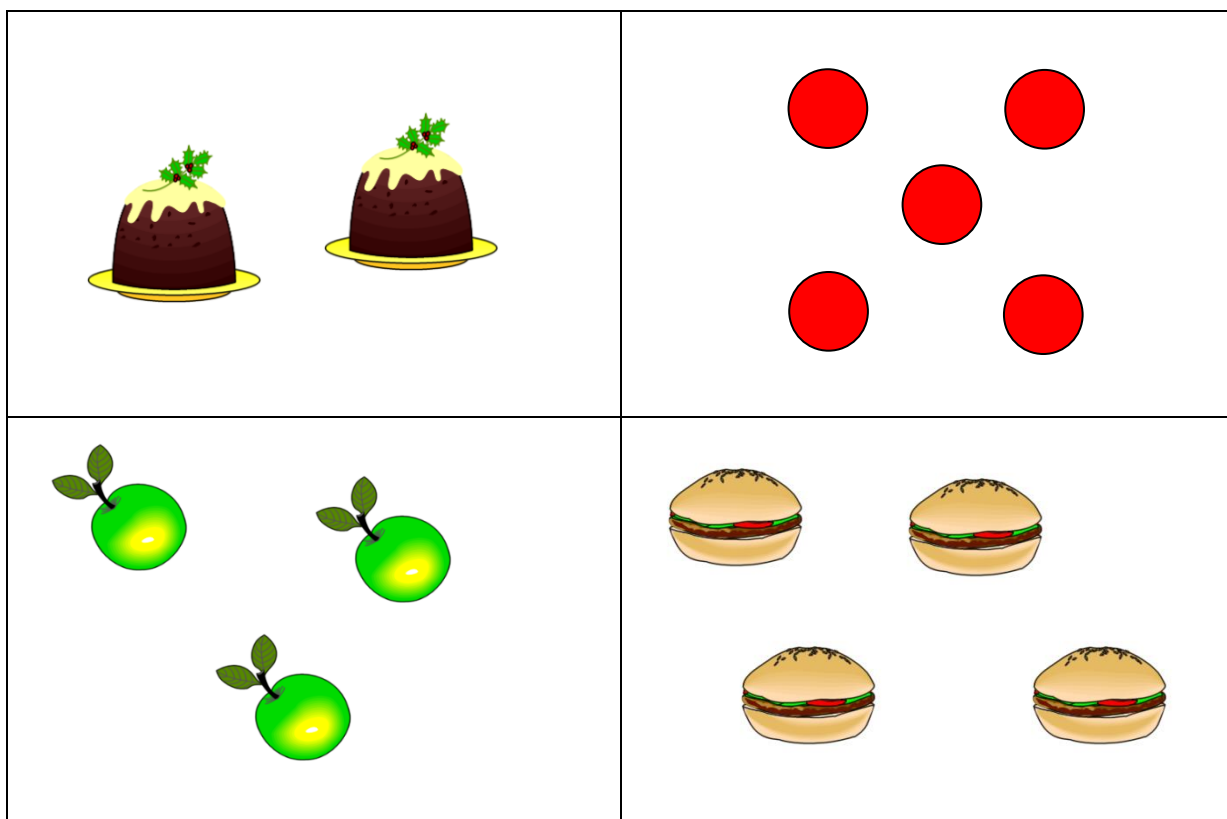
Didaktická hra – BINGO

Pracovní list č. 1



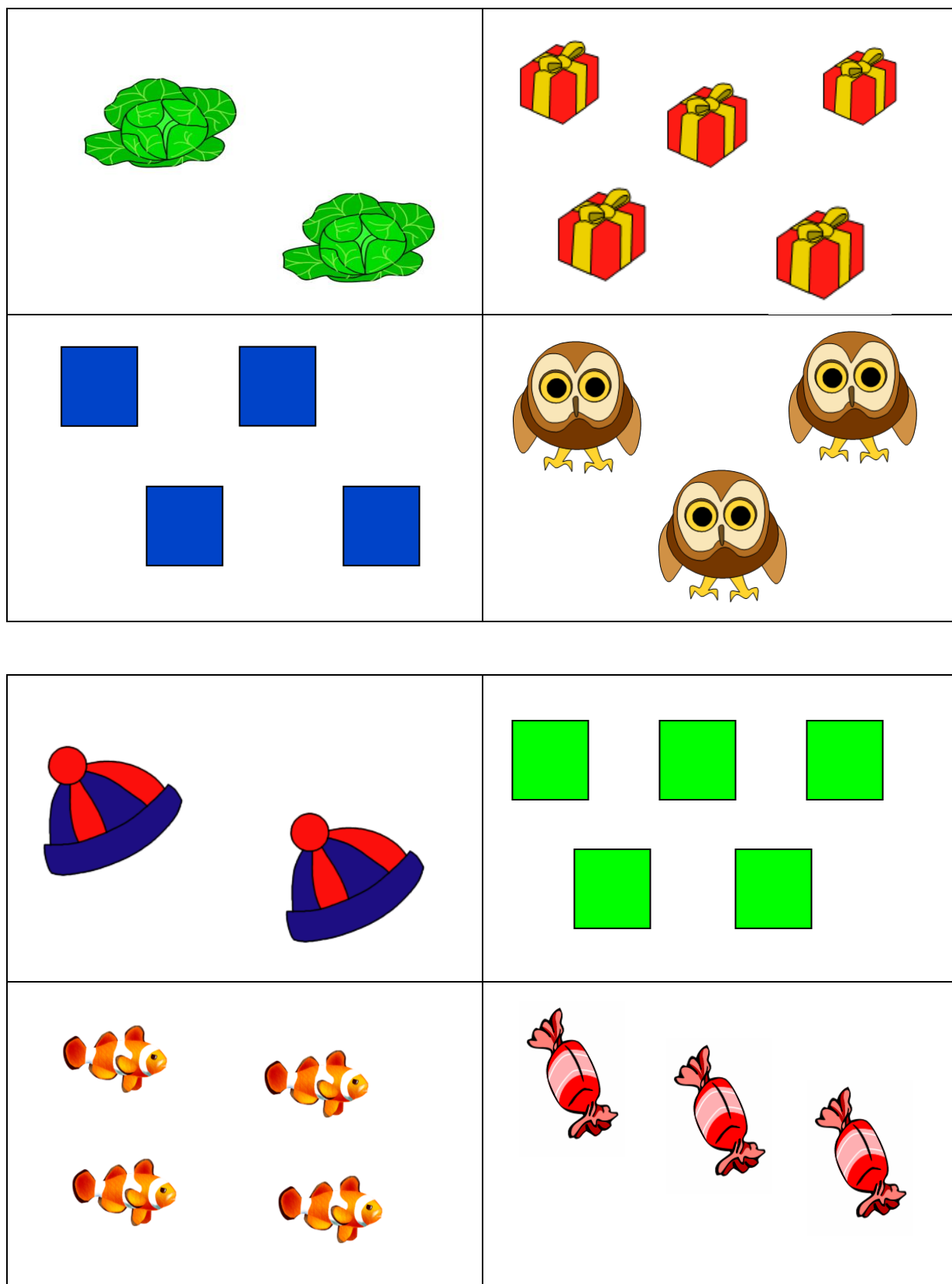
Zdroj použitých obrázků: galerie Smart

Pracovní list č. 2



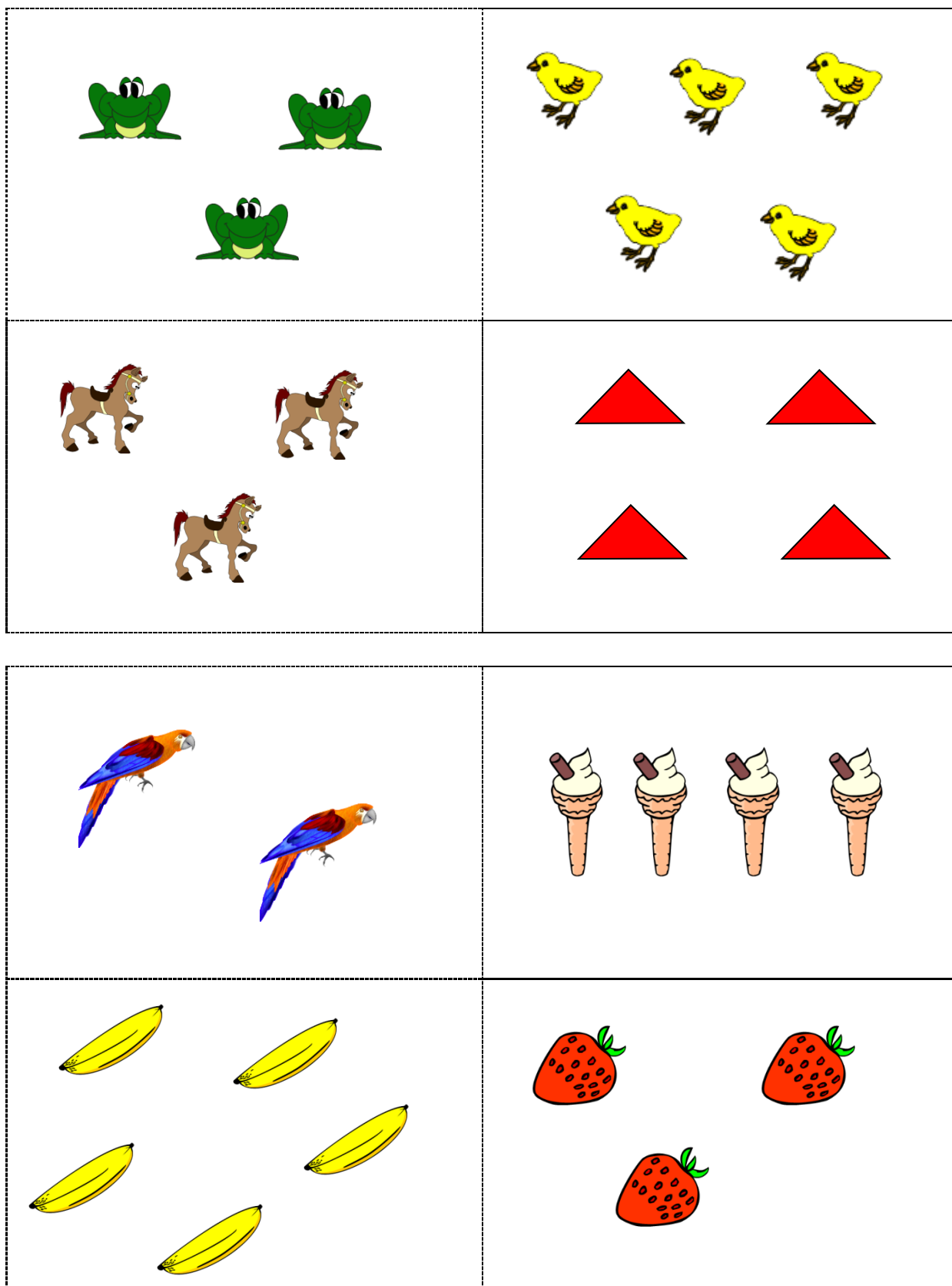
Zdroj použitých obrázků: galerie Smart

Pracovní list č. 3



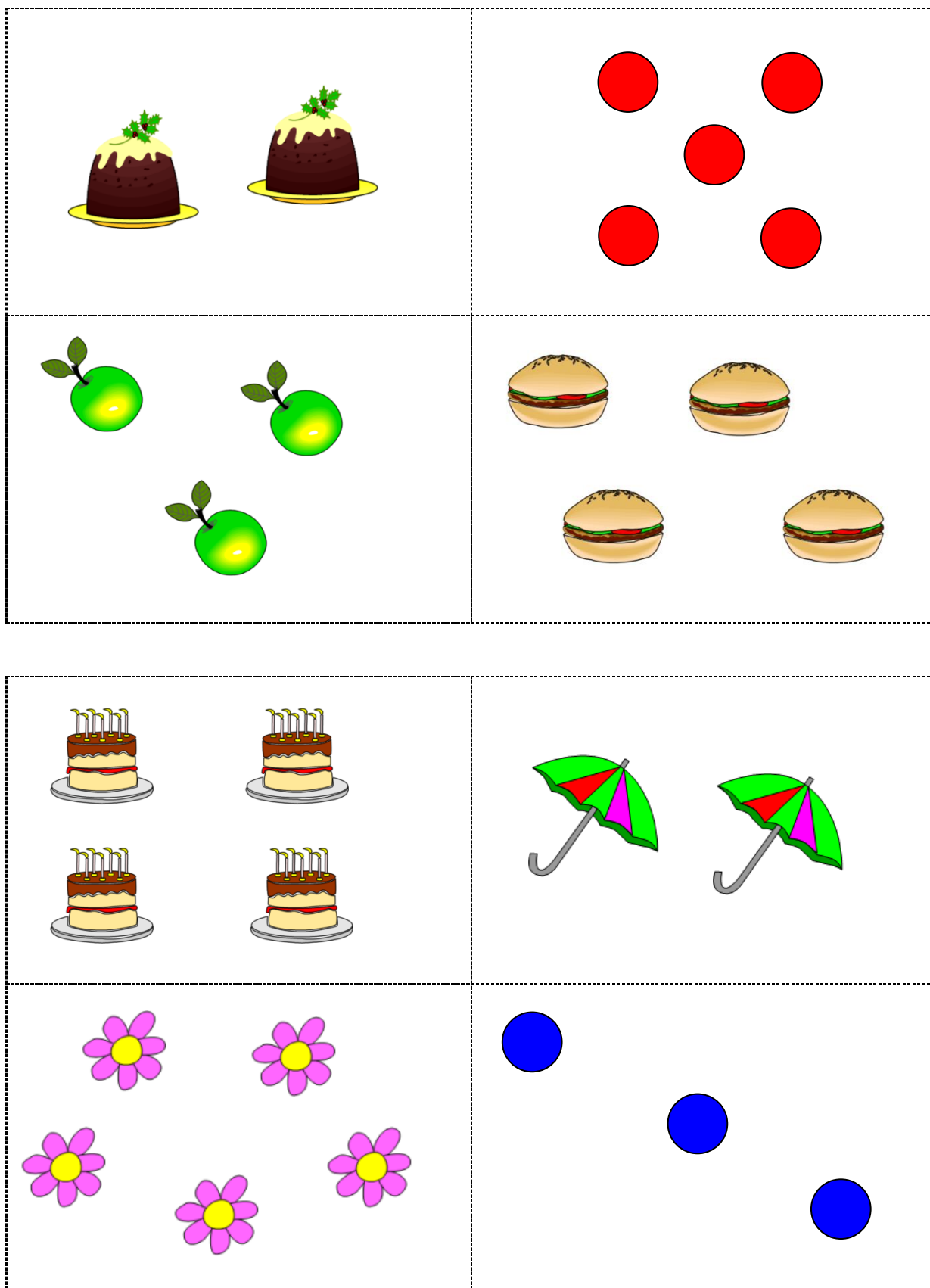
Zdroj použitých obrázků: galerie Smart

Pracovní list č. 4



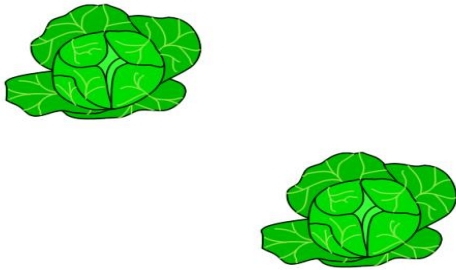
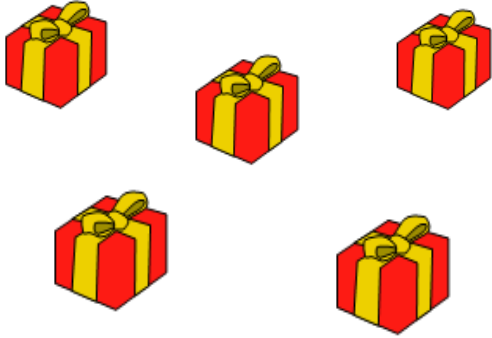
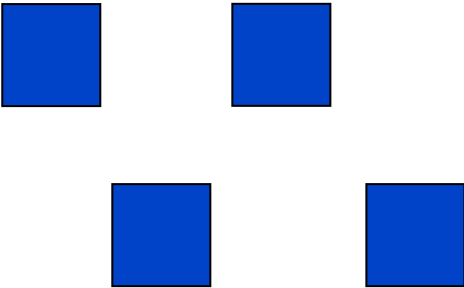
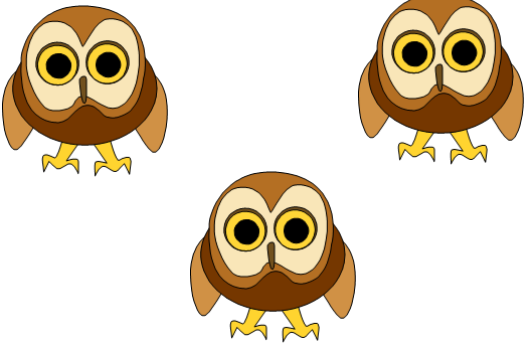
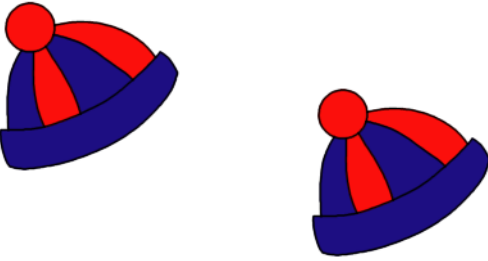
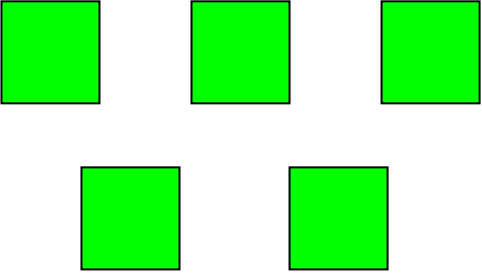
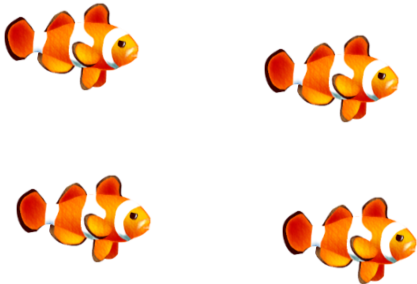
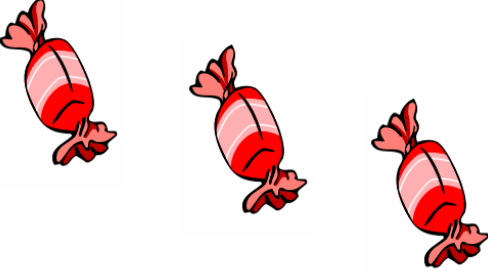
Zdroj použitých obrázků: galerie Smart

Pracovní list č. 5



Zdroj použitých obrázků: galerie Smart

Pracovní list č. 6

Zdroj použitých obrázků: galerie Smart

Metodický pokyn:

Úkol č. 1: z prvních třech listů vystříhneme vždy dvě karty se čtyřmi obrázky. Celkem šest karet (podložek). Předem vše zalaminujeme.

Úkol č. 2: další tři listy slouží k rozstříhání na jednotlivé kartičky, celkem 24 kartiček. Předem vše zalaminujeme.

Didaktická hra BINGO je určena pro šest žáků. Každý žák dostane jednu kartu (podložku) se čtyřmi obrázky. Učitel (žák) zamíchá rozstříhané kartičky, položí obrázkem dolů na stůl a postupně odkrývá kartičky s určitým počtem prvků. Ukáže kartičku žákům a ptá se: „Kdo má např. tři žáby?“ Přihlásí se žák, který má na své kartě tři žáby. Hra pokračuje, dokud nemá žák všechny čtyři správné obrázky přiložené na své kartě. Jakmile zaplní celou kartu, zavolá BINGO! Hra pokračuje, dokud nemají všichni žáci přiložené všechny kartičky s obrázky.

Žáci si procvičují hravou formou sluchovou a zrakovou pozornost, počty prvků, barvy a geometrické tvary.