

4–5 LET

Soustředění a detail

"Chce, aby to bylo „správně“, a vydrží u toho."

RITUÁL NA TENHLE TÝDEN · DESET MINUT DENNĚ

Bludiště nebo hlavolam na začátek, omalovánka na konec. Když dítě chybu škrtne a jede dál, je to správně — neopravujte.

CO JE V TOMHLE BALÍČKU

Omalovánky (8): Hasičské auto, Bagr Béd'a, Delfín Dan, Tygr Toník, Želva Terka, Papoušek Pepa, Jednorozec Jiskra, Robot Rob

Pracovní listy (6): Ležatá osmička s autíčkem, Šnečí ulity – spirály, Věž, most, hora – tvary před písmeny, Bludiště: včelka a květina, Zvířátkové sudoku a co nepatří, Najdi 5 rozdílů: domeček

PROČ TO V TOMHLE VĚKU FUNGUJE

Omalovánky mají víc dílů, které je potřeba uhlídat. Grafomotorika 4–5 přechází na jemnější tvary (ležatá osmička, spirály), které jsou přímou přípravou na písmena. Hlavolamy učí plánovat: bludiště se nejdřív projde očima, až pak tužkou.

JAK NA KAŽDOU STRÁNKU

- Tiskněte jednu stránku, ne balíček. Jeden list je pozvánka, patnáct listů je úkol.
- Pracovní list napřed, omalovánka potom. Dvě minuty grafomotoriky uvolní ruku.
- Neopravujte. Chvalte dokončení, ne přesnost.

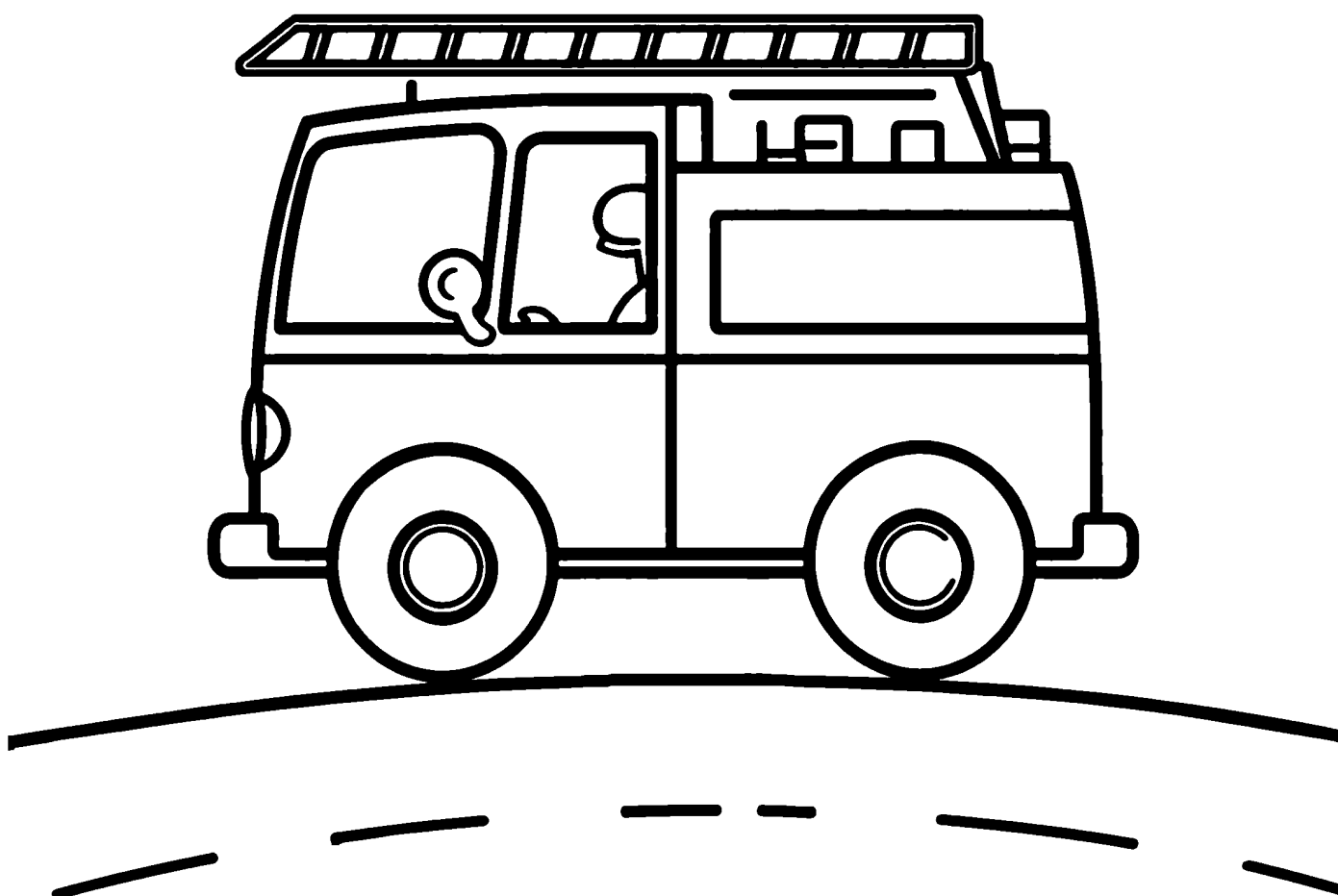
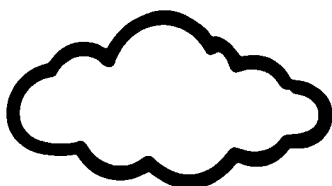
POZNÁTE, ŽE JE ČAS NA DALŠÍ BALÍČEK

Projde bludiště bez slepé uličky. Nakreslí tvar podle vzoru. Pak balíček 5–6.

Hasičské auto

Doprava · Pomáhají nám

Rozvíjí: přesnost · počítání příček · téma „kdo nám pomáhá“



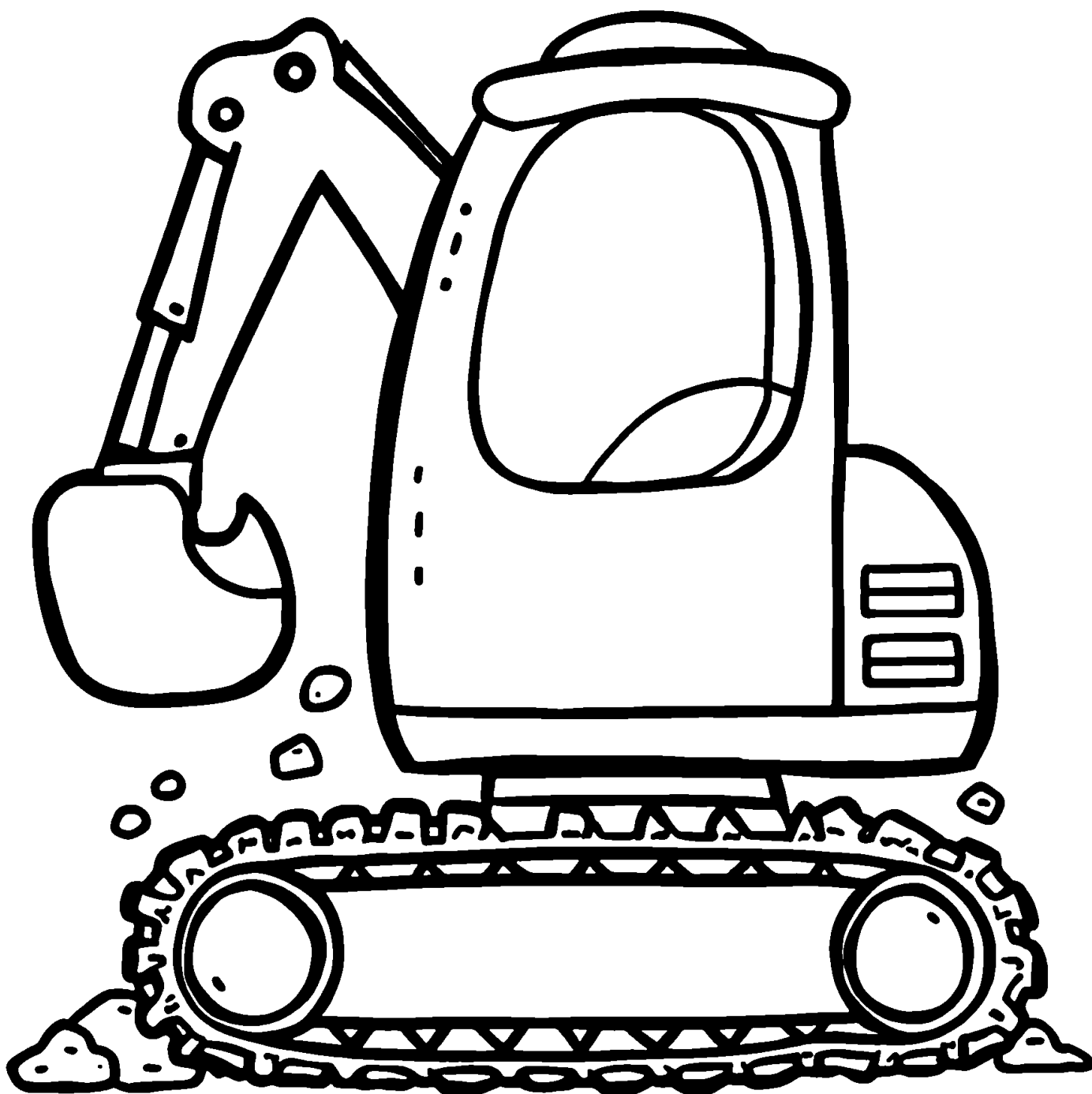
Povídejte si: Komu jede auto pomoci? Kolik má žebřík příček?

Tip pro dospělé: Hasiči hlavně pomáhají – mluvte o nich jako o pomocnících, ne o nebezpečí. Spočítejte příčky žebříku a zeptejte se: „Komu dnes auto jede pomoci?“

Bagr Běďa

Doprava · Na stavbě

Rozvíjí: přesnost · počítání kamínků · rytmus pásů



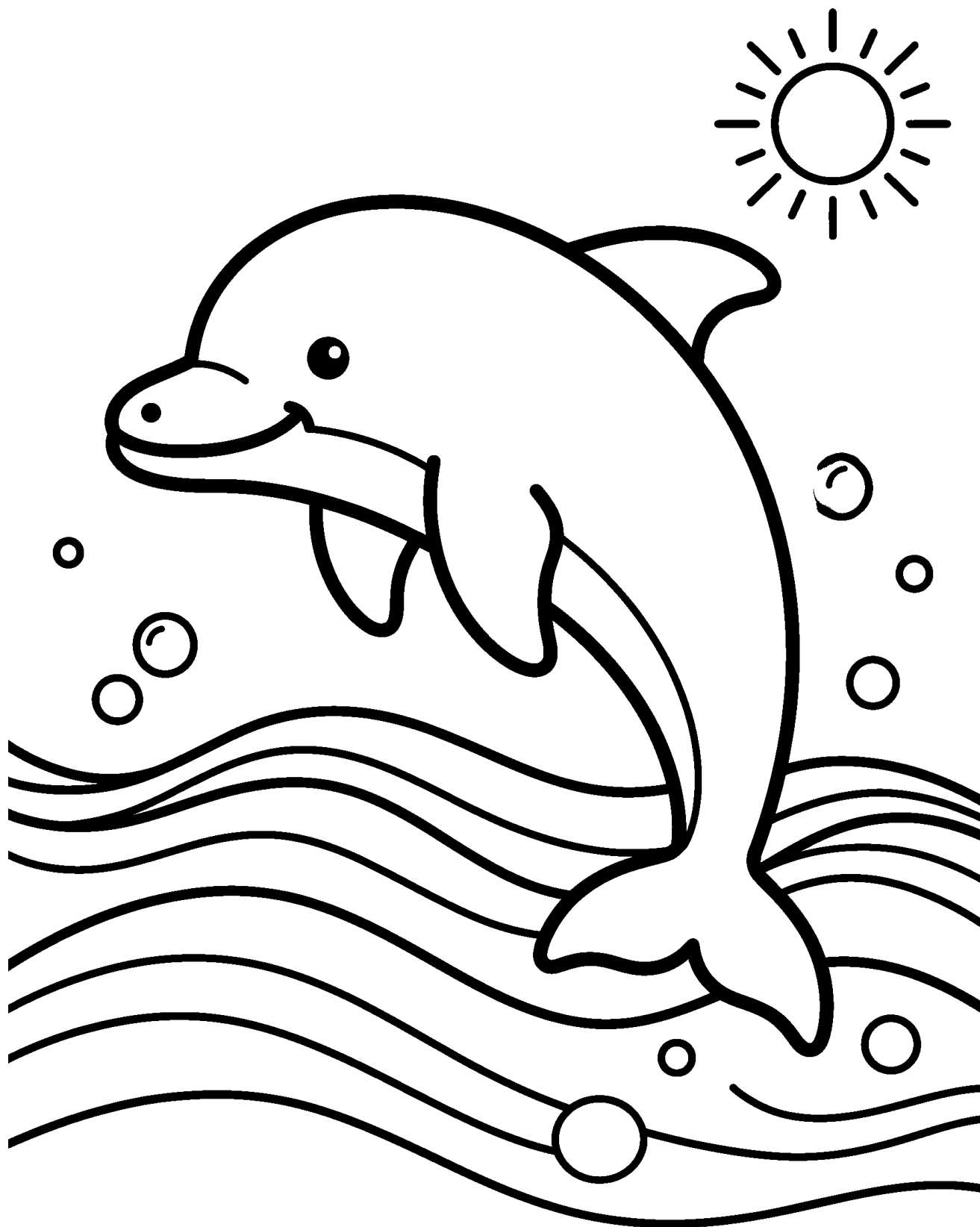
Povídejte si: Kolik kamínků Běďa vykopal? Co najde pod zemí?

Tip pro dospělé: Pásky vybarvujte střídavě dvěma barvami — rytmus (žlutá-černá-žlutá...) trénuje sekvence, základ matematiky i čtení. A u toho pěkně vrčte!

Delfín Dan

Zvířata · Oceán

Rozvíjí: oblé tahy · vlny · vyprávění



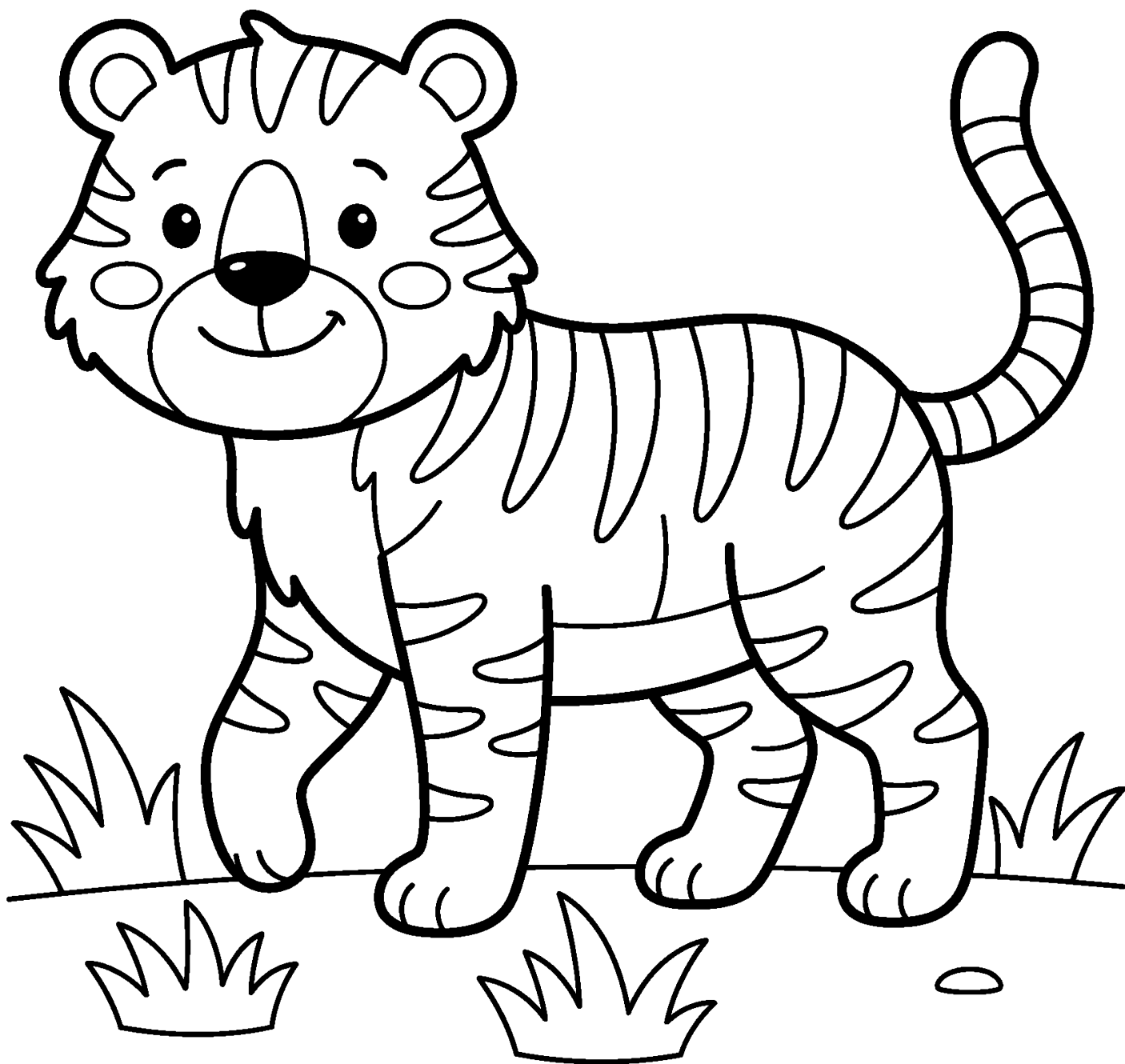
Povídejte si: Proč delfín vyskakuje z vody? Čím dýchá?

Tip pro dospělé: Vlny jsou dlouhé oblé čáry — ideální na uvolnění zápěstí. Zkuste je vybarvit několika odstíny modré od světlé po tmavou.

Tygr Toník

Zvířata · Safari

Rozvíjí: pruhy · směr tahu · zvuky zvířat



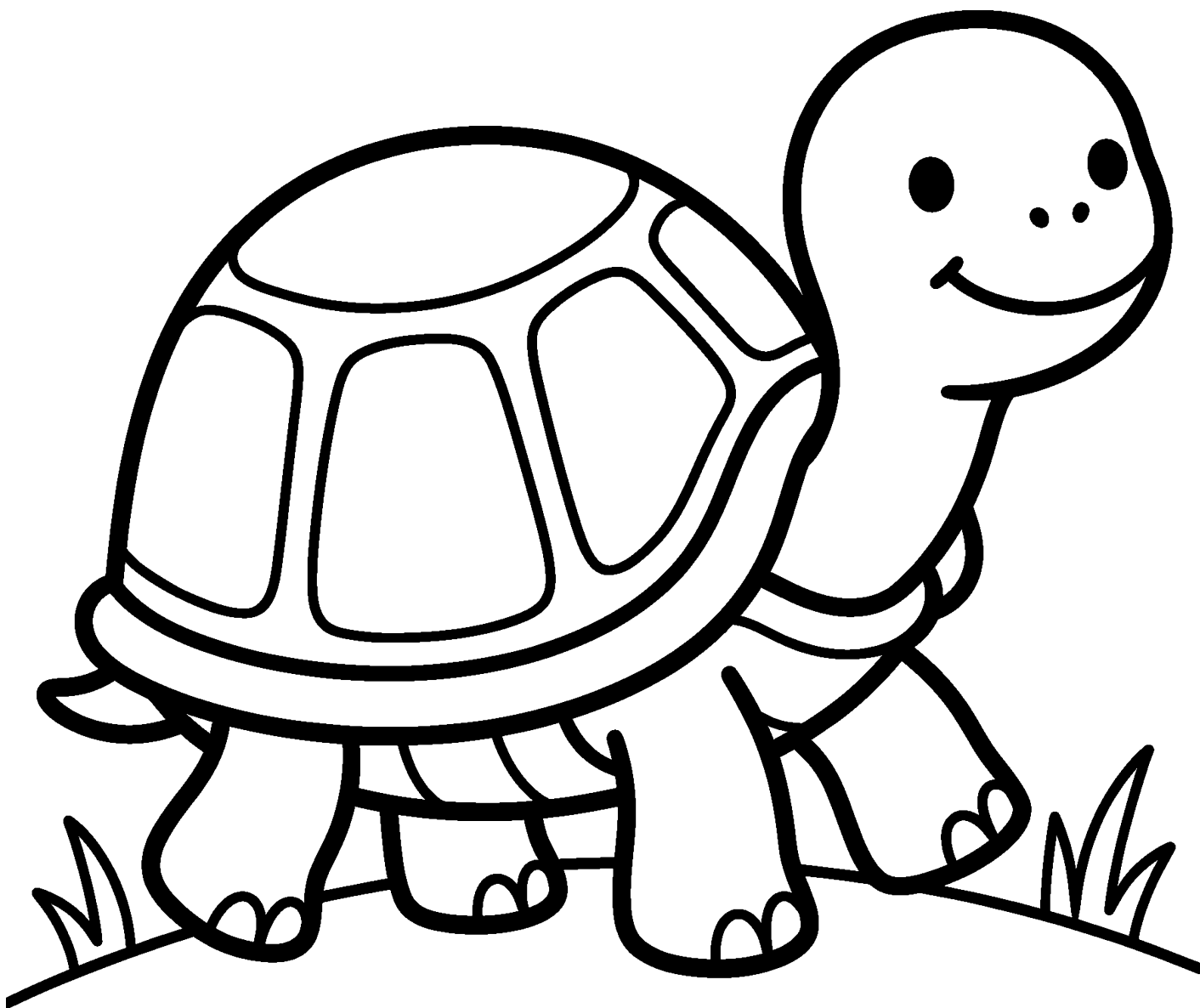
Povídejte si: Kolik pruhů má Toník na ocase? Jak dělá tygr?

Tip pro dospělé: Pruhy vedou napříč tělem – ukažte dítěti směr, než začne. Držet směr je těžší, než to vypadá, a hodně to trénuje.

Želva Terka

Zvířata · Oceán

Rozvíjí: dělení na políčka · přesnost · trpělivost



Povídejte si: Kolik políček má Terka na krunýři? Proč se do něj schovává?

Tip pro dospělé: Krunýř je rozdělený na políčka — každé jinou barvou. Dítě se naučí držet hranici a stránka pak vypadá jako vitráž.

Papoušek Pepa

Zvířata · Džungle

Rozvíjí: pera · barevnost · pojmenování



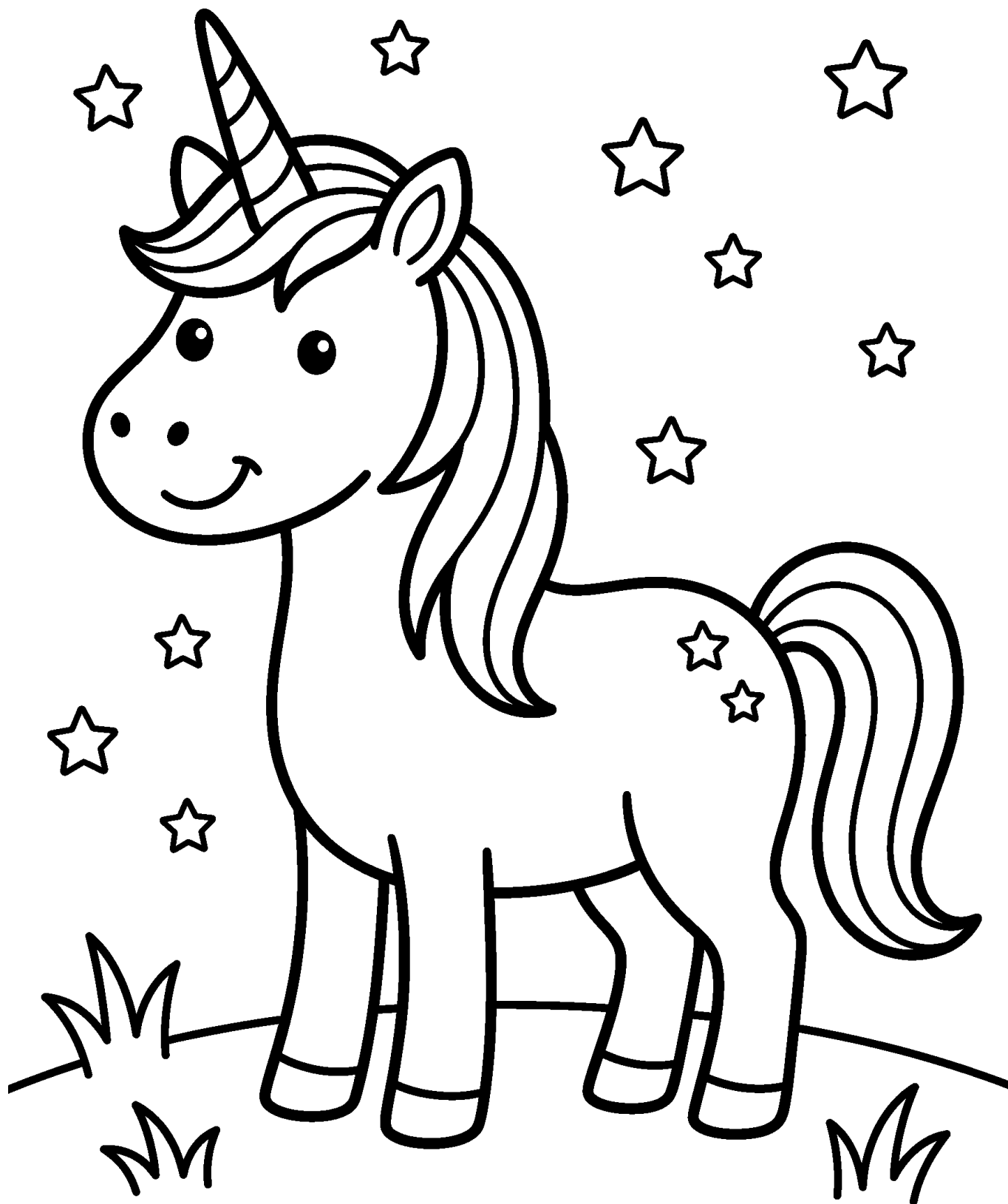
Povídejte si: Kolik barev může mít jeden papoušek? Co papoušci umí?

Tip pro dospělé: Papoušek je jediné zvíře, u kterého nic nepokazíte — čím víc barev, tím líp. Nechte dítě, ať si vybere úplně samo.

Jednorožec Jiskra

Fantazie a pohádky · Kouzelná zvířata

Rozvíjí: dlouhá hřiva po pramenech · hvězdy na počítání · velké plochy



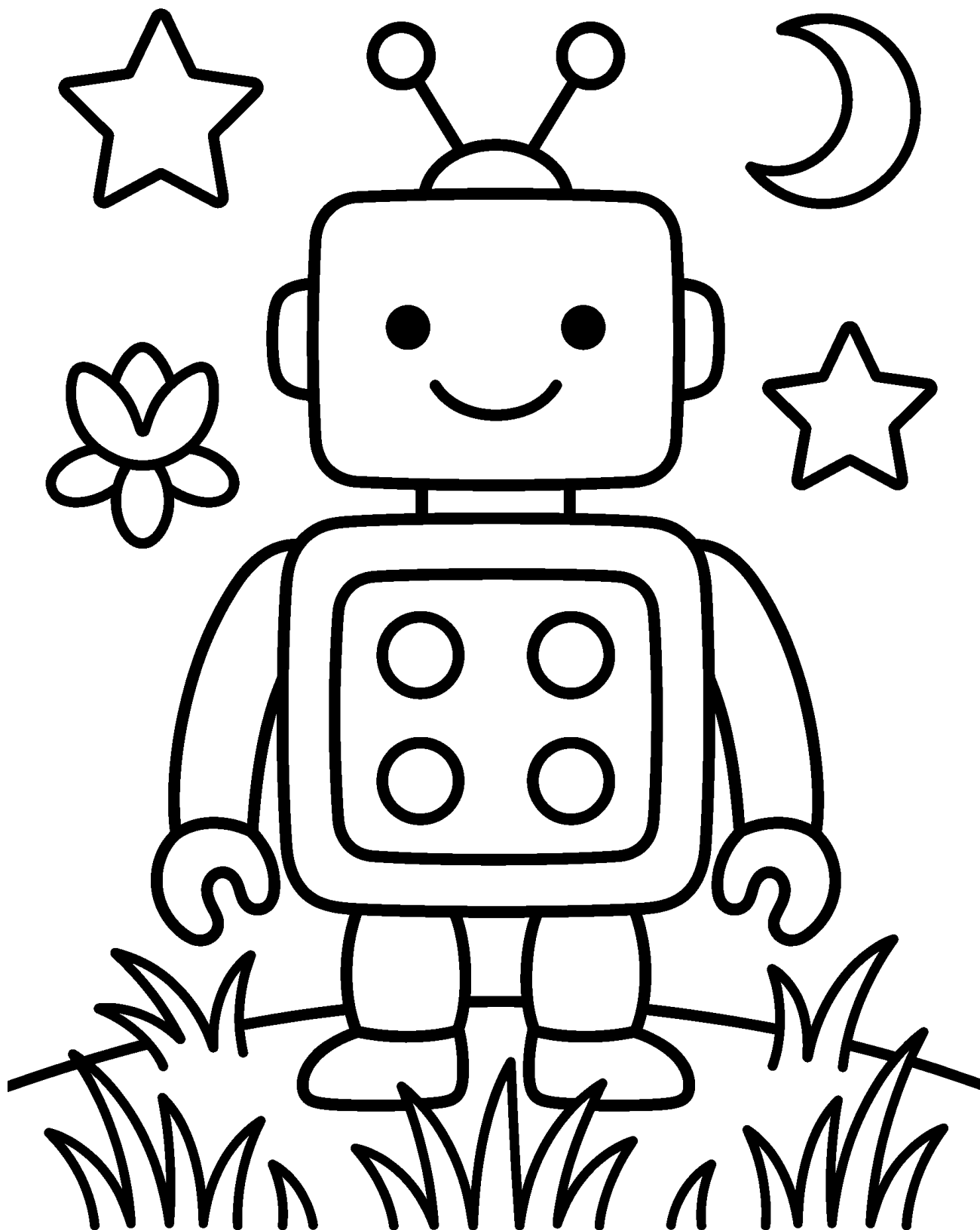
Povídejte si: Kolik hvězd kolem jednorožce napočítáš? Jakou barvu bude mít hřiva?

Tip pro dospělé: Hřiva je rozdělená na prameny – každý může mít jinou barvu. Je to nenápadné cvičení na střídání pastelek.

Robot Rob

Fantazie a pohádky · Vesmír a roboti

Rozvíjí: samé hranaté tvary · kulatá tlačítka · rovné linky



Povídejte si: K čemu jsou ta čtyři tlačítka? Co by tvůj robot uměl?

Tip pro dospělé: Robot je poskládaný ze samých obdélníků a kruhů. Pojmenujte je nahlas — tvary se pak pamatují líp.

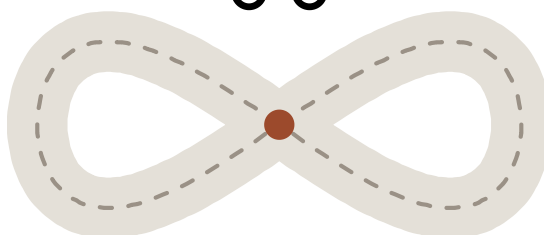
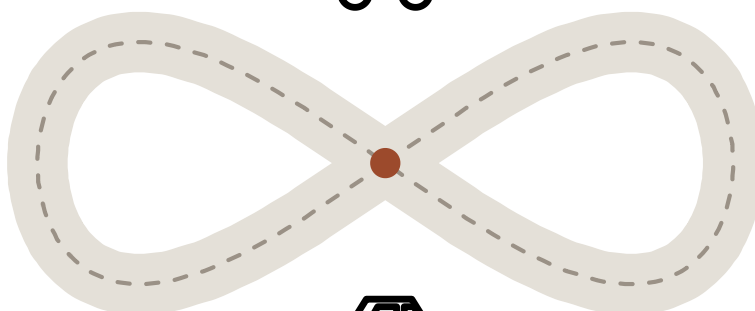
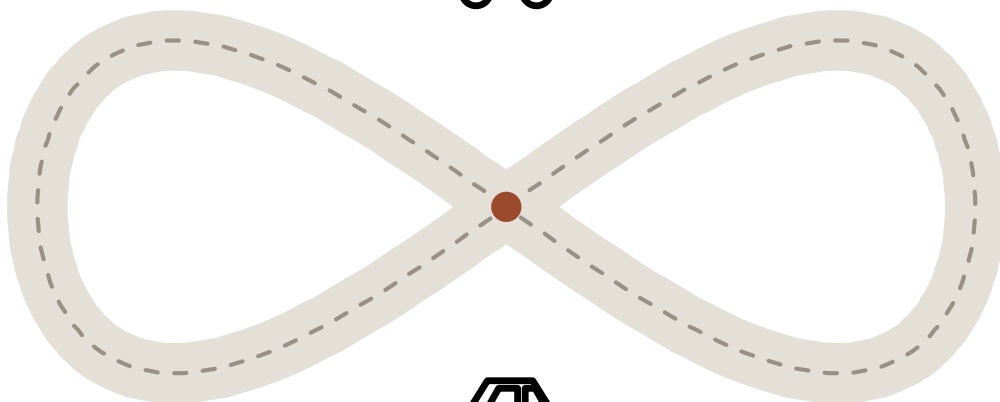
Ležatá osmička s autíčkem

Autíčko jezdí po ležaté osmičce. Začni u tečky a jeď po šedé cestě pořád dokola, aspoň třikrát za sebou, bez zvednutí tužky. Nejdřív velkou osmičku, pak menší.

Doporučený věk: 4–5 let · grafomotorika

Jméno

Datum



Začni u tečky, jeď dokola a přes střed. Aspoň třikrát bez zvednutí tužky.

Tip pro rodiče: Nejdřív osmičku „nakreslete“ celou paží ve vzduchu, pak prstem na stole, teprve pak tužkou. Sledujte, jestli dítě při přejezdu středu nemění ruku nebo nenaklání celé tělo – pokud ano, zůstaňte u velké osmičky déle.

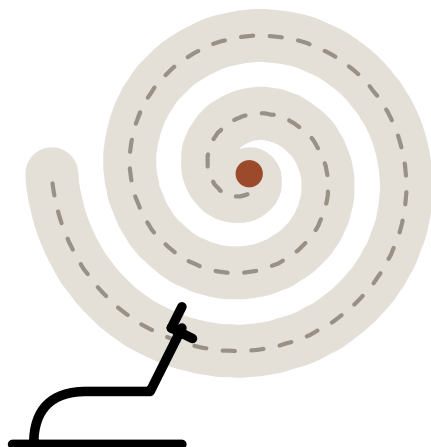
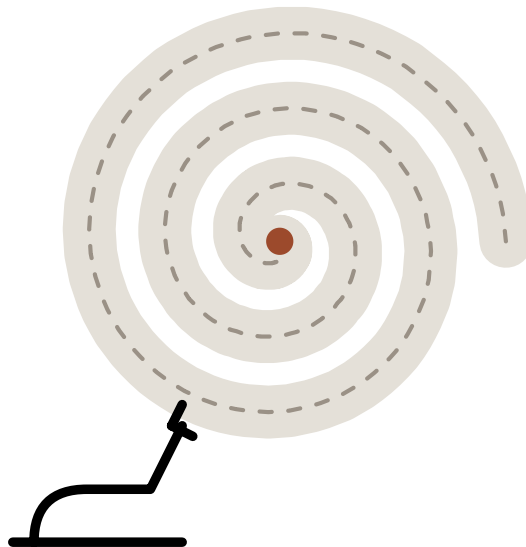
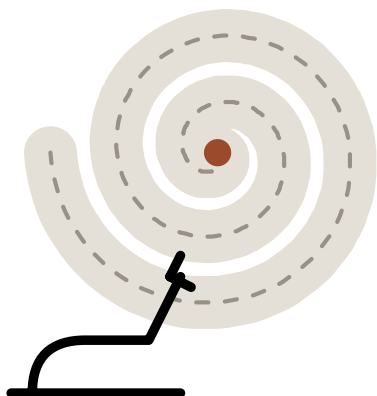
Šnečí ulity – spirály

Šneci mají ulity ze spirály. Začni u tečky uprostřed a jeď po šedé cestě pořád dokola směrem ven, bez zvednutí tužky. Nakonec šneky vybarvi.

Doporučený věk: 4–5 let · grafomotorika

Jméno

Datum



Tip pro rodiče: Směr spirály zatím nevádí, ale sledujte, jestli dítě drží stále stejný. Když ulita „utíká“ z dráhy, zpomalte: řekněte „šnek je pomalý“ a kreslete spolu pomalu. Rychlost přijde, až bude tah jistý.

Věž, most, hora – tvary před písmeny

Jed' tužkou po každé řadě zleva doprava jedním tahem: nejdřív věže, pak mosty, hory, mističky a smyčky. Na konci řady je cíl.

Doporučený věk: 4–5 let · grafomotorika

Jméno

Datum

Věže



Mosty



Hory



Mističky



Smyčky



Tip pro rodiče: Nespojujte tvary s písmeny nahlas – dítě by se mohlo začít soustředit na „psaní“ a tlačit. Nechte to jako hru na stavby. Rohy u věží mají být ostré: tam se tužka na zlomek vteřiny zastaví.

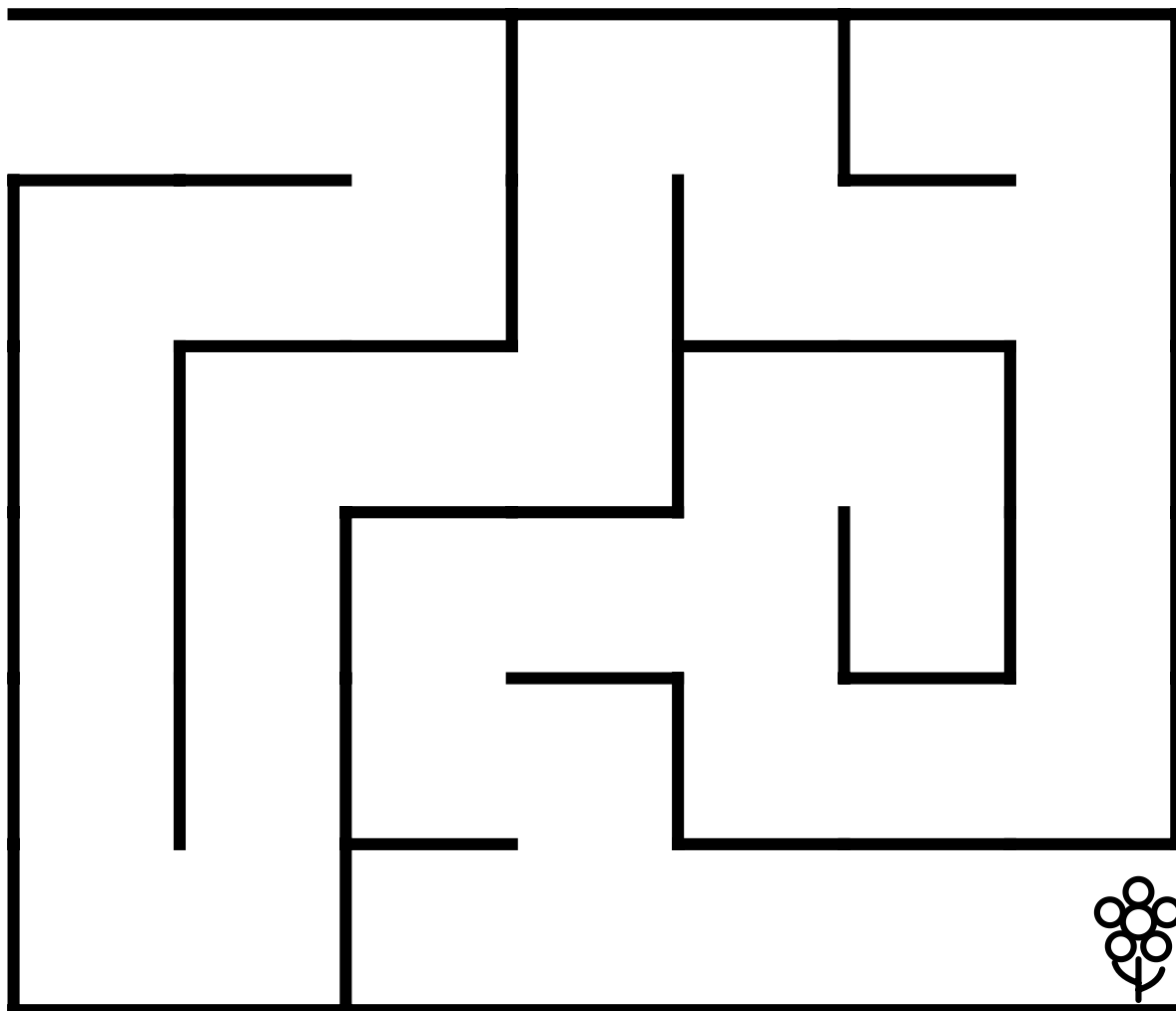
Bludiště: včelka a květina

Včelka letí ke květině. Jed' tužkou uličkami a nepřejížděj černé čáry. Nejdřív se podívej, kudy cesta vede, potom kresli.

Doporučený věk: 4–5 let · hlavolamy

Jméno

Datum



Včelka letí ke květině. Nejdřív se podívej, kudy cesta vede, potom kresli.

Tip pro rodiče: Když dítě bloudí dlouho, nabídněte „začneme od květiny“ – cesta pozpátku bývá překvapivě snazší a dítě zažije úspěch.

Zvířátkové sudoku a co nepatří

1. V každém řádku, sloupci i čtverci je každé zvíře jen jednou – dokresli chybějící. 2. V každé řadě zakroužkuj obrázek, který tam nepatří.

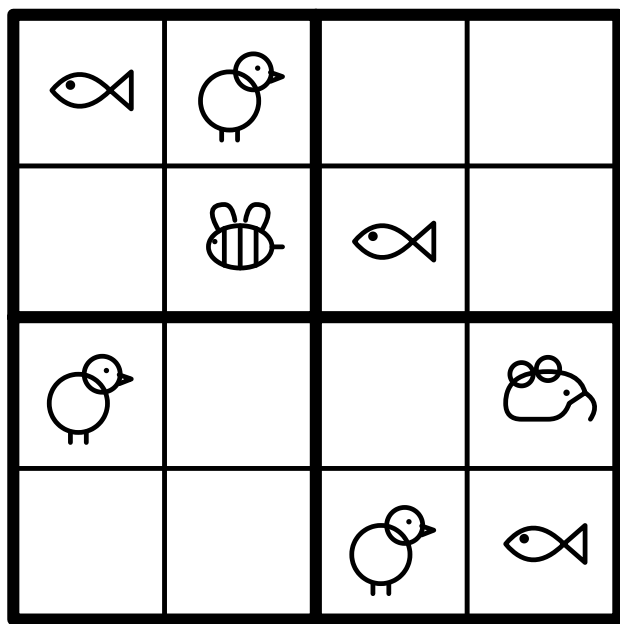
Doporučený věk: 4–5 let · hlavolamy

Jméno

Datum

1. Zvířátkové sudoku

V každém řádku, sloupci i čtverci je každé zvíře jen jednou. Dokresli chybějící



ryba



kuřátko

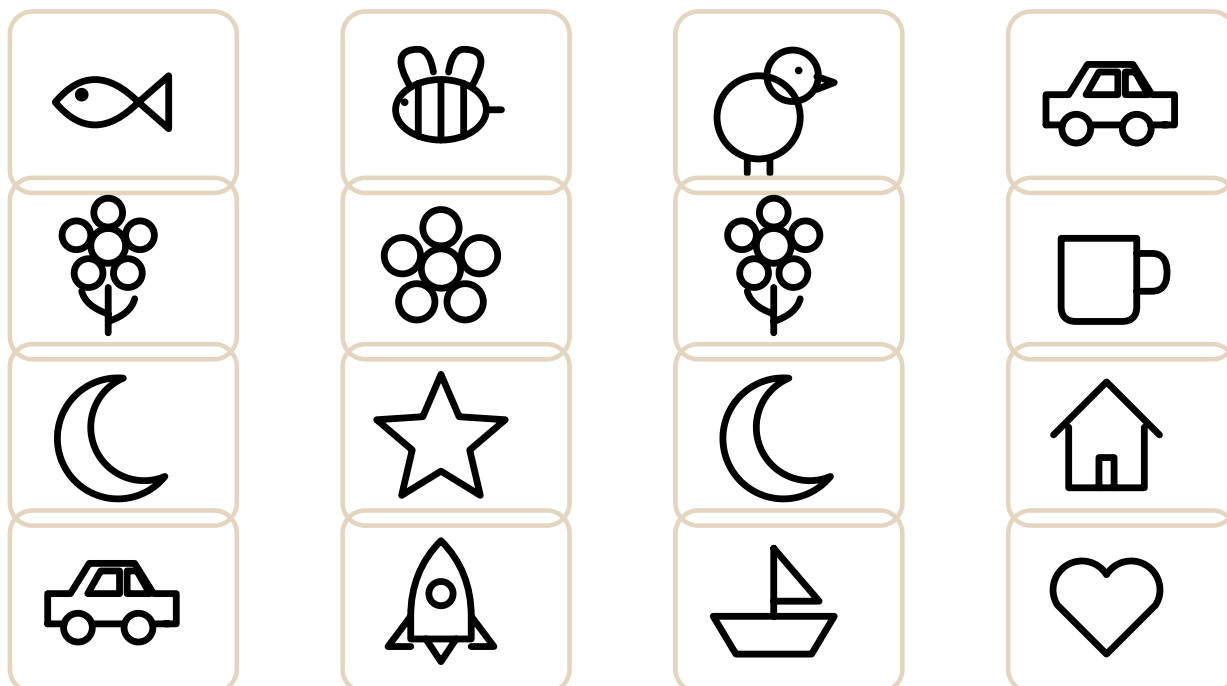


myška



včelka

2. Co do řady nepatří? Zakroužkuj.



Tip pro rodiče: Nechte dítě říct, proč obrázek nepatří – u některých řad jde víc odpovědí a i ta „jiná“ je správná, když ji umí vysvětlit.

Najdi 5 rozdílů: domeček

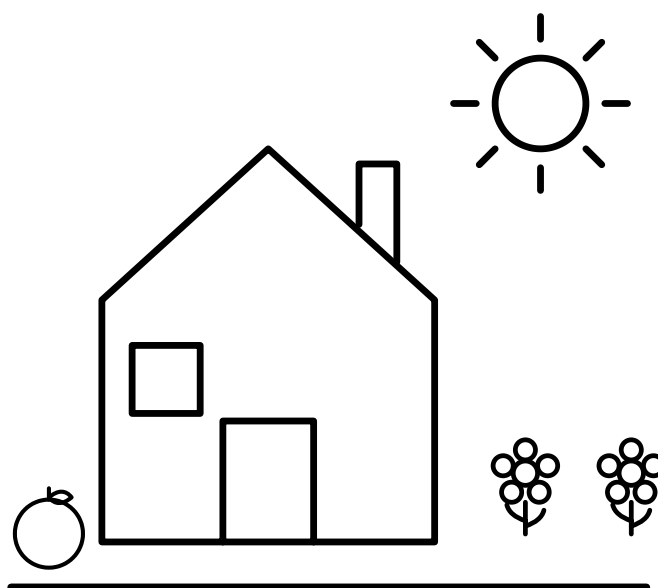
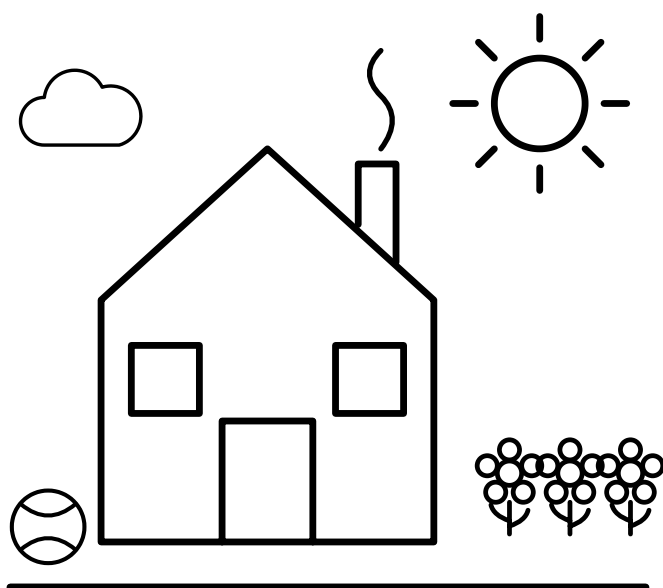
Najdi 5 rozdílů a zakroužkuj je na pravém obrázku. Za každý rozdíl si udělej jednu čárku do rámečku.

Doporučený věk: 4–5 let · hlavolamy

Jméno

Datum

Najdi 5 rozdílů a zakroužkuj je na pravém obrázku.



Kolik jsi našel? Udělej za každý rozdíl jednu čárku:

☐☐☐☐☐

Tip pro rodiče: Když dítě najde tři a dál neví, poradte oblast („podívej se na střechu“), ne rozdíl samotný. Čárky do rámečků ať dělá samo – je to jeho skóre.