

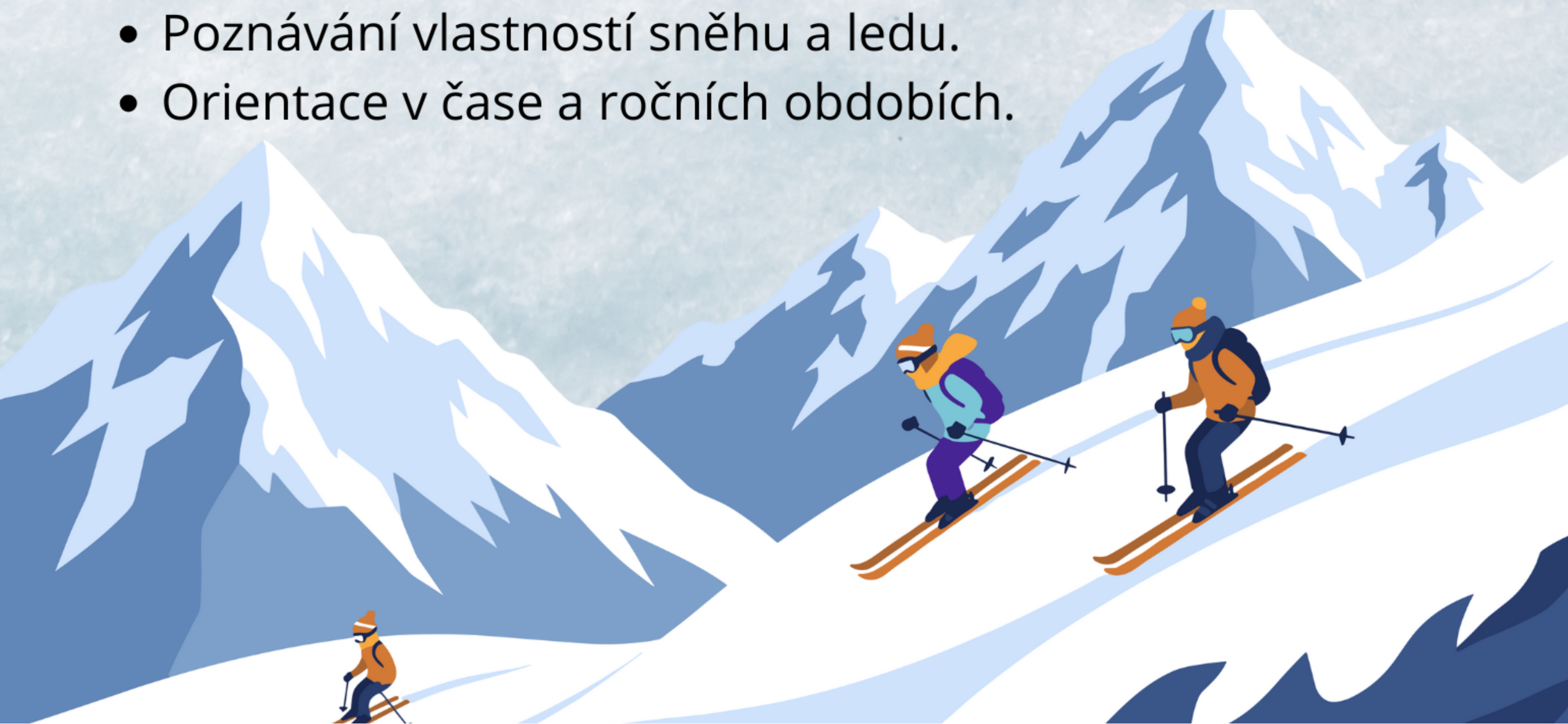


“RYCHLEJI, VÝŠE, SILNĚJI - SPOLEČNĚ”

Od 3. 2. do 6. 2. , od 16. 2. , od 20. 2. 2026

CÍLE PROJEKTU:

- Podpora a rozvoj pohybových schopností a dovedností.
- Rozvoj hrubé motoriky, koordinace a fyzické zdatnosti.
- Zvládání překážek a nácvik rovnováhy.
- Rozšiřování slovní zásoby o zimních sportech. Rozvoj logického myšlení a pozornosti.
- Vyjadřování prožitků z pohybu.
- Posilování spolupráce v týmu, ohleduplnosti a dodržování pravidel fair-play.
- Seznámení s olympijskou myšlenkou, tradicemi, symboly. Rozšiřovat znalosti a přehled o světě.
- Podpora pozitivního vztahu ke sportu a zdraví, významem sportu pro společnost.
- Poznávání vlastností sněhu a ledu.
- Orientace v čase a ročních obdobích.





NABÍDKA ČINNOSTÍ

- **Cesta začíná** - vyprávění příběhu o cestě letadlem na olympiádu. Výroba olympijské pochodně.
- **Symboly her** - malování 5 olympijských kruhů (kontinenty). Slavnostní zapálení "ohně". Naučíme se sportovní pozdrav.
- **Vlajky a národy** - poznávání české vlajky a vlajek dalších zemí. Poslech státní hymny.
- **Ledové království** - krasobruslení a hokej: "Bruslení" na papírových táccích, trefování "puku" do branky.
- **Svištíme z kopce** - Alpské lyžování: Slalom mezi kužely, balancování na "snowboardu" (houpadle).
- **Přesná muška** - Biatlon: Běh v papírových krabicích (lyže) a hod "sněhovou" koulí na cíl.
- **Týmový duch** - Curling a boby: Posouvání "kamenů" (houbičky/kotouče) do kruhu, jízda v "bobech" (bedýnkách).
- **Létající sportovci** - skoky na lyžích: skok daleký z místa na měkkou podložku. Konstrukce modelu skokanského můstku.
- **Výstroj a zdraví** - poznávání zimní výstroje, pokusy s ledem a třením (fyzika sportu).
- **Závěrečný ceremoniál** - vyhodnocení, předávání vlastnoručně vyrobených medailí a diplomů.

Pracovní listy: Barevná sjezdovka, Na svahu - skládání a nalepování obrázků lyžaře.

DH: Není hora jako hora - stavba hor z odpovídajícího počtu kostek, určování velikosti.

Označ sportovce barvami podle toho jakým směrem se pohybují.

Sportovní sluchovka - pojmenuj obrázky, jejich názvy vytleskej a zakroužkuj správnou barvou podle toho, kolikrát jsi tleskl/a.

Pexeso

