

## Milé kolegyně, milí kolegové,

*materiály, které držíte v ruce, sice mluví o neuronech, smyslech nebo křivce zapominání, ale nejsou to jen fakta do přírodovědy nebo biologie. Je to pozvánka pro děti k tomu, aby pochopily, že jejich mozek je neuvěřitelný a tvárný nástroj, který mohou samy programovat. Chceme jim ukázat, že vědomosti nejsou zátěž, ale „vysoký kopec“, ze kterého doletí dál a ze kterého lépe prohlédnou lži a manipulace.*

Sada obsahuje:

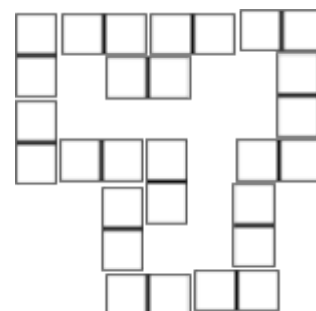
### Domino:

6 her označených Tělo - - - Mini - - - A, B, C, D, E, F, rozlišených barevně.

Každá hra má 14 karet, každá karta má vpravo úvodní část nějakého výroku, vlevo koncovou část jiného výroku. Z kartiček stejné barvy lze sestavit uzavřený okruh.

(Kartičky různých barev na sebe nenavazují.)

*Například:*



Ke kartičkám domina je 14 dvojic menších kartiček s úvodní a koncovou částí stejných výroků jako u domina.

Písmo na dvojicích má stejnou barvu jako odpovídající domino.

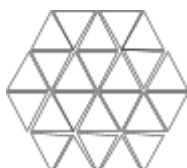
*(Tip: Kopii dvojic - než je rozstříháte - lze použít i jako kontrolu správnosti sestaveného domina)*

### Trimino:

2 hry - 9 dílů

3 hry - 12 dílů

1 hra - 24 dílů



Dítky se k sobě přikládají tak, aby si odpovídaly úvodní a koncová část nějakého výroku.

*(Malá finta pro kontrolu: sestavenou hru si doporučuji vyfotit a uložit (elektronicky, na papír), aby si děti mohly samy zkontrolovat správnost.)*

Každá jednotlivá hra (domino i trimino) obsahuje výroky z celého průřezu představení. Některé výroky se v různých hrách mohou opakovat.



**S materiály si určitě poradíte sami, zde je jen pár námětů:**

### Klasické domino, trimino (Fixace témat)

**Cíl:** Vytvořit jeden velký uzavřený okruh (nebo tvar) díky správnému navazování vět.

**Tip:** Rozdělte děti do skupinek po 2-3 a každé dejte jednu hru. Kdo sestaví celý tvar, stává se „mistrem Mozku“.

**Pro kontrolu:** Věty na sebe musí logicky navazovat a tvořit uzavřený okruh (domino), nebo tvar (trimino).

### Živé domino (Všichni jsme jeden mozek)

**Cíl:** Vytvořit z dětí velký uzavřený tvar díky správnému navazování vět.

**Průběh:** Každý žák dostane do ruky jednu kartičku (někdo může mít dvě, pokud je dětí méně). Žáci se postupně chytají za ruce nebo se řadí vedle sebe, dokud nevytvoří kruh (nebo jiný tvar, pokud má dítě více karet). Poslední karta musí navazovat na tu úplně první.

**Pointa:** Stačí, aby jeden článek chyběl nebo nedával pozor, a „mozek“ nebude fungovat.

### Štafetové čtení (Pohybová hra)

**Cíl:** Rozhýbat žáky a zároveň procvičit čtení s porozuměním.

**Průběh:** Rozmístěte začátky vět z dvojic po jedné straně třídy a konce vět po druhé. Žáci musí přebíhat, najít správný konec a přinést ho k začátku. *(Bez práce učitele: děti kartičky nejdříve rozmístí samy :-))*

**Pointa:** Tělo potřebuje pohyb, aby se mozek lépe učil!

## Tipy pro praxi: Františkovy mozkové cestičky (1.-3. třída)

Příběh o Františkovi není jen pohádka, je to názorná ukázka toho, jak dětský mozek bojuje o pozornost. Tato sada kartiček pomáhá dětem pochopit, že učení není „za trest“, ale že je to stavba silnic v hlavě.

Zde jsou Františkovy „zastávky“, které můžete využít v běžné hodině:

### 1. Restart: „Stop sluchátkům a smradu“ (Soustředění)

- Kdy použít: Když jsou děti neklidné, rozptýlené nebo je ve třídě vydýchaný vzduch.
- Akce: Připomeňte Františka: „*Když něco smrdí nebo slyším hluk, mozek řeší problém, a ne učení.*“
- Tip: Udělejte „Františkovu minutu“ - vyvětrejte, uklidte si stůl a v tichu se narovnejte. Vysvětlíte, že mozek teď „zapnul příjem“ a je připraven stavět cestičky.

### 2. Bojovník se strachem: „Duchové na půdě“

- Kdy použít: Když má někdo strach z chyby, ze zkoušení nebo je ve třídě napětí.
- Akce: „*Když se bojím, mozek řeší strach, a ne učení.*“ Připomeňte dětem, že František na půdě neviděl ducha, ale jen stín.
- Tip: Pokud vidíte u žáka strach, řekněte: „*Vyfoukneme bubáky z hlavy, aby udělali místo pro neurony.*“ Strach krmí bubáky, mluvení o něm je zahání.

### 3. Cvičení: „Stavba neuronové dálnice“ (Opakování)

- Kdy použít: Při procvičování náročné látky (násobilka, vyjmenovaná slova).
- Akce: „*Opakování je matka moudrosti.*“ Připomeňte Františkovu cestu do pekárny - první den cestu hledal, druhý den už tam běžel automaticky.
- Tip: Když se něco nedaří, řekněte: „*Nevadí, ta cestička je v mozku ještě tenká jako nitka. Musíme po ní projít víckrát, aby z ní byla dálnice.*“ Tím děti motivujete k trpělivosti se sebou samými.

### 4. Zábava s jazykem: „Jelenovi pivo nelej“

- Kdy použít: Jako rozcvičku pro mozek nebo když potřebujete uvolnit atmosféru.
- Akce: Zkuste s dětmi hledat slova, která se čtou tam i zpátky stejně (palindromy).
- Pointa: Ukazujete jim, že mozek je hravý a dokáže najít „skryté kódy“. Vědomosti jim pak dávají svobodu a radost, stejně jako Františkovi, když konečně dostal tu jedničku.

### Tip pro paní učitelku, pana učitele:

Kdykoliv se ve třídě objeví problém s pozorností, zeptejte se: „Není tu teď s námi František?“ (Má někdo v hlavě bubáka? Jsou neurony unavené? Je cestička moc tenká?).

Tato společná řeč zjednodušuje komunikaci a děti se díky ní učí rozumět svým vnitřním pochodům bez pocitu viny.

*Jako učitel na základních školách jsem prožil 30 let.*

*Vím, že můžete mít hodiny nachystané perfektně a hodina se přesto vleče... nebo sype; někdy musíte improvizovat, ale odcházíte překvapení (škoda, že jsem neměl/a hospitaci nebo inspekci).*

*Pro tyto případy (včetně zaskakování za kolegy) jsem si časem vytvořil pár témat, která jsem vytáhl, když se to hodilo.*

*S překvapenými dětmi jsme na chvíli odběhli od probíraného učiva, věnovali se tomu, co se v nich odehrává, a po pár minutách bylo pokračování snesitelnější. Z těchto témat časem vznikl projekt Člověk a fyzika.*

