

PRACOVNÍ LIST

Jméno a příjmení:

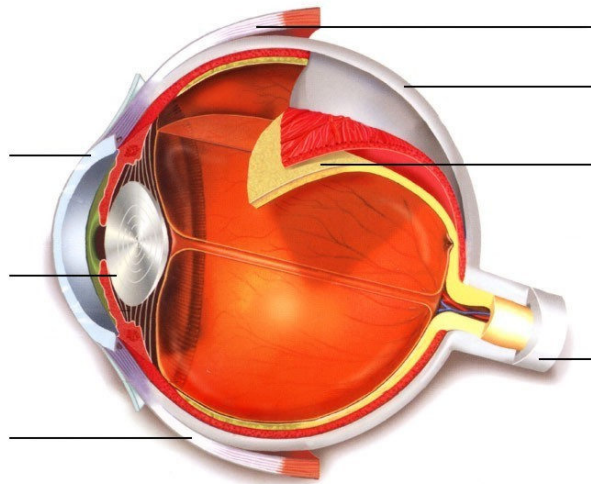
SMYSLOVÁ SOUSTAVA ZRAK – OKO

1. Doplň věty:

Ze všech smyslových orgánů přijímají nejvíce informací.....

Rozeznají t....., b....., s....., S.....

2. Popiš části lidského oka:



3. Podtrhni pouze pravdivé věty:

Rohovkou vstupují do oka světelné paprsky.

Rohovka pohybuje oční koulí.

Pomocí svalů se můžeme dívat jen nahoru či dolů.

Pomocí svalů se můžeme dívat vlevo, vpravo, nahoru a dolů.

Oční nerv spojuje oko snosem.

Oční nerv spojuje oko s mozkiem.

4. Prohlédni si barvu očí svého kamaráda. Zapiš tuto barvu:

Barva očí je _____

Je to barva _____

Nakresli duhovku v oku:

5. Zjisti, které oko máš dominantní:

Mám dominantní (upřednostněné) _____ oko.

6. Lidé, kteří jsou **krátkozrací a dalekozrací** mohou

nosit _____ nebo _____.

7. Lidé, kteří mají **částečně nebo úplně poškozený zrak**, čtou pomocí

_____ písma. Čtou pomocí _____.

Na ulici poznám slepého člověka podle _____.

8. Napiš své křestní jméno v Braillově písmu:

Metodické pokyny pro učitele:

Zrakové hry

Zrakové hry je možné používat k motivaci žáků i během vyučovací hodiny, využít je v hodinách českého jazyka, literární výchovy, slohu, v hudební výchově.

1. Hry s obrázky z dětských časopisů

- Najdi, co na obrázek nepatří.
- Najdi dvě stejné postavy.
- Najdi rozdíl mezi dvěma obrázky.
- Najdi co nejkratší cestu z bludiště.
- Najdi ve změní čar ukrytý předmět.
- Seřaď správně dvojice, které k sobě patří.
- Seřaď správně obrázky ze seriálu.
- Složitější obrázky většího formátu rozstříháme na malé kousky a necháme děti obrázky znovu skládat.

2. Hry na detektiva

- Najdi tři určené věci v místnosti.
- Najdi vraha v kruhu / Určený vrah „zavraždí“ nenápadným mrknutím někoho v kruhu, ten se ze dřepu svalí na záda./
- Poznej, kdo si v kruhu přesedl, zatím co jsi byl za dveřmi.
- Uhlídej, kdo se v kruhu ušklíbne.
- Poznej, co se změnilo v místnosti, na oblečení, na vzhledu ostatních.
- Poznej, co se změnilo v kompozici vytvořené z barevných papírů.
- Poznej, kdo nás řídí v pohybech v kruhu, které všichni opakují.

3. Přesné popisy

- Popiš, co měl na sobě ten, kdo odešel.
- Popiš nebo nakresli z paměti určenou loutku.
- Uveď přesný popis hledaného kamaráda tak, abychom ho poznali.
- Popiš z paměti určenou věc v místnosti /od celku k detailům, nezapomeň na velikost, barevnost a umístění předmětů, jaký mají tvar, z jakého jsou materiálů.
- Popiš fotografii, kterou jsi určitou dobu pozoroval.

4. Rozstříhané obrázky

- Pro hru si připravíme několik rozstříhaných obrázků, které z rubové strany barevně podlepíme. Úkolem každého je najít spoluhráče, kteří mají další části z rozstříhaného obrázku a ten pak společně sestavit. Podmínkou je, že si části obrázku nesmí předem ukázat, pouze si je mohou slovně popsat /složitější varianta/. Teprve ve chvíli, kdy jsou si žáci jisti, že patří k sobě, pokusí se obrázek společně složit.

5. Kimova hra

- Hráčům předložíme určitý počet předmětů. Po časově omezené expozici je zakryjeme a jejich úkolem je zapamatované předměty vyjmenovat.

Klíč:

1. Doplně věty:

Ze všech smyslových orgánů přijímají nejvíce informací **oči**.

Rozeznají **tvár, barvu, světlo, stín**.

3. Podtrhni pouze pravdivé věty:

Rohovkou vstupují do oka světelné paprsky.

Pomocí svalů se můžeme dívat vlevo, vpravo, nahoru a dolů.

Oční nerv spojuje oko s mozkiem.

6. Lidé, kteří jsou **krátkozrací a dalekozrací** mohou

nosit **brýle** nebo **kontaktní čočky**.

7. Lidé, kteří mají **částečně nebo úplně poškozený zrak**, čtou pomocí

Braillova písma. Čtou pomocí **hmatu**.

Na ulici poznám slepého člověka podle **bílé hole**.

Použitý materiál a odkazy:

Parker, S. Lidské tělo. Slovart, 1998. Praha.

Bláhová, K. Uvedení do systému školní dramatiky. Praha: IPOS, 1996.

Budínská, H. Hry pro šest smyslů. 3. vydání. Praha: IPOS, 1994.