

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase  
MPC Nitra, 1. 4. 2014**

**RYTMICKÁ**

Hra na zoznámenie detí v skupine

Deti sedia v kruhu, na slovo tlesk – si tlesknú na kolená, na slovo plesk – tlesknú rukami, na slovo lusk – lusknú prstami. Dieťa, ktoré je v poradí povie svoje meno rozdelené na slabiky. Tlesk – plesk – lusk – ga – bi – ka.

**SKLADÁME SLOVÁ**

Pomôcka: kartičky s písmenkami

Deťom rozdáme kartičky. Povieme slovo – napr. autobus. Úlohou detí je poskladať slovo tak, že prídu pred tabuľu a zoradia sa podľa písmen.

**PAMPRLÍČEK**

Hra na upevnenie poznatkov z prírodovedy, vlastivedy.

Deti stoja alebo sedia v kruhu, jedno dieťa (pamprlíček) stojace oproti nim im hádže loptičku (pamprlíčka) a súčasne im hovorí úlohu alebo otázku (Kôstkové ovocie? Odpoveď: slivka.).

Pri rovnakom zadaní nesmie ďalšie dieťa odpovedať rovnako (Kôstkové ovocie? Čerešňa.).

Ak sa pomýli, alebo chytí loptičku keď sa povie pamprlíček, dostáva trestný bod – písmenko (postupne P-A-M-P-R-L-Í-Č-E-K). Ak vznikne celé slovo – vypadne z hry. Najúspešnejšie dieťa môže byť ďalší pamprlíček.

**ABECEDA**

Pomôcky: kartičky s písmenami abecedy

Deťom ukazujeme kartičky. Úlohou detí je povedať slovo, ktoré začína na dané písmeno. Kto ho povie prvý – získava kartičku. Víťaz je ten, kto má najviac kartičiek.

**PÍSMENKOVÝ/SLOVNÝ KRUH**

Deti chodia v kruhu. Vychovávateľ hovorí písmená/slová. Ak povie písmeno (slovo, ktoré sa na začína na toto písmeno), na ktorom sa dohodli na začiatku, deti si čupnú. Kto sa pomýli, vypadáva.

**TELEFÓN – POSLEDNÁ SLABIKA, POSLEDNÉ PÍSMENO**

Deti hovoria slová, ktoré sa začínajú na posledné písmeno/slabiku predchádzajúceho slova.

**TELEGRAM**

Na tabuľu napíšem ľubovoľné slovo – telegram. Úlohou detí je rozšifrovať ho. Na každé písmeno utvoria slovo tak, aby vznikla veselá správa.

Napr.: ROZPRÁVKA

**R**opušiak **O**takar **Z**aváral **P**ečené **R**ukavičky **A** **V**ečer **K**úpil **A**nakondy.

**NA HLÁSKY**

Deti sedia v kruhu, vychovávateľ hovorí abecedu. Keď deti povedia dosť, vychovávateľ vysloví hlásku. Ďalšie dieťa hľadá slovo začínajúce sa na poslednú hlásku. Hráme sa dovtedy, kým deti vedia vytvoriť slová, alebo kým sa všetci nevystriedajú.

**REŤAZ SLOV**

Dieťa hovorí abecedu. Na znamenie stop povie písmeno. Deti si podávajú loptu a hovoria slová začínajúce na dané písmeno.

**POZNÁVANIE A TRIEDENIE ZVIERAT**

Prírodovedná oblasť, environmentálne zameranie.

Na tabuli sú obrázky – les, hospodársky dvor, rybník...

Na zemi sú obrázky zvierat.

Deti chodia k tabuli a priradujú zvieratá podľa toho, kam patria. Môžu doplniť charakteristiku zvieratá, zvuky.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase  
MPC Nitra, 1. 4. 2014**

**POLEPETKO**

Na magnetickej tabuli sú poprehadzované slová. Vychovávateľ hovorí: Deti, bol tu Polepetko a poprehadzoval všetko. Kto ide napraviť, čo Polepetko pokazil? Jeden žiak slová opraví a všetci spolu prečítajú.

**MOLEKULY**

Rozvoj postrehu, pohybu, koordinácie, priateľstva  
Na väčšom priestore sa deti prechádzajú. Na povel Po troch! je ich úlohou pochytať sa do trojíc (molekúl). Kto to nestihne urobiť, vypadáva z hry. Hra sa končí, keď ostanú posledné deti.

**HRAVÁ MATEMATIKA**

Pomôcky: kartičky s číslami  
Deťom rozdáme po dve – tri kartičky. Vychovávateľ hovorí príklady na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie. Deti počítajú príklady, prihlási sa ten, kto má na kartičke výsledok.

**SKRYTÉ SLOVÁ VO VETÁCH**

Vychovávateľka vopred pripraví text so skrytými slovami (názvy stromov, ovocia, zeleniny). Deti samostatne hľadajú za určitý vopred daný čas čo najviac slov vo vetách.

**HĽADAJ TÓNY**

Deti sedia v kruhu, v strede sedí 1 dieťa so zaviazanými očami. Ďalšie dieťa zahrá stupnicu na metalofóne. Druhýkrát ju zahrá tak, že vynechá 1-2 tóny. Počet vynechaných tónov musí uhádnuť dieťa so zaviazanými očami.

**ČO SA V KLUBOVNI ZMENILO?**

Vybrané dieťa sa dobre poobzerá po triede, potom ide za dvere otvorenej skrine. Potichu premiestnime niektorú vec, prípadne sa premiestnia deti. Ohlásime pátrača, aby zistil, čo sa zmenilo. Pátrač sa potom stane premiestňovačom.  
Hru obvykle hráme ku koncu ŠKD.

**KOMPÓT**

Deti v kruhu striedavo pomenujeme – napr. slabikami: ma, la (alebo ovocím: jablko, hruška). Keď vychovávateľ povie ma, premiestnia sa tie deti, ktoré sú pomenované touto slabikou (alebo jablko), na slabiku la (hruška) sa premiestňujú druhí. Pri slove kompót sa premiestnia všetci.

**HÁDAJ NA ČO MYSLÍM**

Deti sa pohodlne usadia. Jedno povie: Hádaj na čo myslím!  
Ostatní sa pýtajú: Je to živé? Má to dve nohy? Je to v triede?  
Ak si niekto myslí, že vie, čo to je, povie názov.  
Kto uhádne, dáva ďalšiu hádanku.

**POHNI FILIPOM!**

Rozvoj slovnej zásoby, kooperácia v skupine, komunikácia  
Deti rozdelím do rovnocenných skupín, každá skupina si vylosuje daný počet písmen. Úlohou je za časový limit vytvoriť čo najviac slov. V závere hry skupiny prezentujú svoju prácu

**BYSTREJŠÍ**

Deti sú v dvoch zástupoch, riešia príklady na sčítanie, odčítanie. Ten, kto odpovie správne, ide si sadnúť. Vyhrá skupina, ktorá bude celá skôr sedieť.

**ŽABKY DO JAZERA**

Počítanie spamäti  
Deti stoja na jednej úrovni. Vychovávateľ povie príklad. Kto ho vie – vykrikuje, kto vykrikuje prvý urobí žabací skok vpred. Kto je prvý v jazere, vyhráva.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase  
MPC Nitra, 1. 4. 2014**

**PÍPAJÚCI KAMARÁT**

Deti sedia v kruhu na stoličkách. V strede kruhu je dieťa so zaviazanými očami. Vychovávateľka ho zatočí a dieťa si ide sadnúť niekomu na kolená. To dieťa zapípa a žiak so šatkou sa snaží uhádnuť meno pípajúceho kamaráta.

**UHÁDNI KOHO ALEBO ČO PREDSTAVUJEM (PANTOMÍMA)**

Deti 3. a 4. ročníka prečítajú rozprávku alebo článok z detských časopisov. Mladšie deti si vyberú predmet alebo postavu z textu a pantomímou ho napodobňujú (vo dvojiciach alebo v skupinkách).

**VYMENIA SA VŠETCI TÍ...**

Deti sedia v kruhu na stoličkách. Jeden je v strede a hovorí: Vymenia sa všetci tí, ktorí majú napr. radi čokoládu. Tí, ktorých sa to týka si vymenia miesto. Jeden ostane v strede a vymýšľa ďalej.

**NA RYBÁRA**

Pomôcky: modrý igelit = rybník, udica – palička s niťou, na konci magnet, rybky = na nich napísané úlohy (matematika, prírodoveda...) farebne rozlíšené podľa rybníkov. Deti si ulovia rybku, ak nevie odpoved', vráti ju do rybníka.

**MÚDRE KOCKY**

Pomôcky: 3 kocky – môžu byť na nich napísané aj iné čísla ako 1-6  
Deti hádžu kocky, s číslami môžu podľa pokynov robiť rôzne matematické operácie, tvoriť z nich najväčšie/najmenšie číslo.

**STROMY (PODĽA ROČNÝCH OBDOBÍ)**

Deti sú rozdelené do dvoch skupín, na magnetickej tabuli sú dva stromy. Deti súťažia, odpovedajú na otázky. Za správnu odpoveď dostanú bod – list, kvet, jablko, vložku – podľa ročného obdobia, ktorý si pripevnia na svoj strom. Vyhráva družstvo s väčším počtom bodov

**POTÁPAJÚCA SA LOĎ**

Vychovávateľ rozpráva deťom príbeh:  
Námorníci, loď sa potápa a do záchraného člna si môžete zobrať jednu vec.  
Deti hovoria slová a snažia sa prísť na kľúč podľa ktorého si môžu/nemôžu zobrať vec do člna. Kľúč môže byť: jednoslabičné slová, slová končiace sa na samohlásku/spoluhlásku...

**NA JELEŇA**

Pohybová hra  
Deti stoja v kruhu a prihrávajú si loptu, komu spadne ide do stredu kruhu. Hráči po obvode kruhu si prihrávajú = nabíjajú. Ktoré dieťa má nabité, snaží sa jeleňa trafiť. Jeleň nesmie loptu chytať, kruh sa nesmie zmenšovať, ak hráč jeleňa netrafiť, stáva sa jeleňom.

**NA KRÁĽA**

Deti rozdělíme do dvojíc. Všetky dvojice stoja. Vychovávateľ zadáva príklady (sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie). Kto z dvojice odpovie prvý, ostáva stáť, kto nevie, sadne si. Hra pokračuje, kým neostane jeden víťaz.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase**  
ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad, 2. 4. 2014

**KLBKO PRIATEĽSTVA**

Deti sedia v kruhu a posúvajú si klbko medzi sebou v ľubovoľnom poradí, aj križom cez kruh. Každý, kto dostane klbko do ruky, opíše svojho kamaráta a povie, aká vlastnosť sa mu na ňom páči. V závere hry vznikne v strede kruhu zaujímavý útvar – pavučina.

**DIRIGENT**

Hra zameraná na hudobnú výchovu.

Deti si sadnú do kruhu, vyberie sa jeden žiak, ktorý ide za dvere. Jeho úlohou je po príchode zistiť, kto z detí sediacich v kruhu je dirigent. Úlohou dirigenta je po spustení hudby ukazovať (napodobňovať hudobné nástroje) a deti po ňom nenápadne opakujú tak, aby žiak, ktorý bol za dverami čo najneskôr uhádol, kto je dirigent. Po uhádnutí sa vyberá iná dvojica.

Deti znázorňujú husle, klavír, gitaru, bubny a rôzne iné nástroje.

**BÁSNIK**

Deti sedia v polkruhu. Vychovávateľka nadiktuje určité slová. Deti vymýšľajú na slová básničky, ktoré sa potom čítajú pred ostatnými.

**SÚŤAŽ O KROK**

Deti sa v triede postaví dozadu k stene oproti tabule. Súťažiteľ budú dve deti. Vychovávateľka (alebo dieťa) dáva príklady na sčítanie a odčítanie. Za správnu odpoveď urobí dieťa krok vpred, za nesprávnu krok vzad. Vyhráva dieťa, ktoré sa prvé dotkne tabule. Vystriedajú sa všetky deti.

**PÁN „KUKUČKA“**

Deti sa postaví do kruhu. Jeden uprostred je KUKUČKA, má zaviazané oči. Deti sa pohybujú do kruhu. Na koho pán Kukučka ukáže prstom povie – „Dobrý deň pán Kukučka“. Pán Kukučka musí uhádnuť meno dieťaťa po hlase. Ten, koho meno uhádol sa stáva novým pánom Kukučkom.

**ZVEDAVÁ LOPTA**

Deti sedia v kruhu, vychovávateľ im hádže loptu, ktorá je zvedavá a dáva otázky z rôznej oblasti. Povedz slovo, ktoré začína na samohlásku, vypočítaj príklad, ktoré zviera žije vo vode, a iné.

**KUFOR**

Deti sedia v kruhu. Vychovávateľ začne hru slovami: idem na dovolenku a do kufra si vezmem knihu. Ďalšie dieťa v poradí zopakuje vetu a pridá ďalšie slovo (predmet). Takto to pokračuje dovtedy, kým niekto nedokáže zopakovať všetky slová.

Cieľ: cibrenie pamäti a rozvoj slovnej zásoby

**STRATILA SA ŠATKA**

Deti si rozdelia čísla podľa počtu od 1. Čísla sa napíšu na tabuľu. Hra sa začne vetou: Stratila sa šatka, má ju napr. číslo 4. Dieťa, ktorému bolo toto číslo pridelené, musí zareagovať: Ja ju nemám, má ju číslo napr. 7. Hra sa končí, keď na tabuli ostane len jedno číslo.

**SLOVNÁ REŤAZ ALEBO SLOVNÝ VLÁČIK ALEBO REŤAZOVKA ALEBO NA POSLEDNÉ PÍSMENO**

Vychovávateľ povie slovo, na poslednú hlásku tvorí dieťa slovo, na jeho poslednú hlásku tvorí slovo ďalšie dieťa atď.

Obmeny:

Slová tvoríme na poslednú spoluhlásku v slove.

Slová tvoríme na poslednú slabiku v slove.

**TELEFÓN**

Didaktická hra z matematiky – precvičovanie príkladov na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie.

Vychovávateľka sa pýta: Haló je tu číslo 3 + 7?

Dieťa odpovedá: Áno, tu je číslo 10.

Postupne vyvoláme všetky deti.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase**  
ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad, 2. 4. 2014

**ČO SA ZMENILO?**

Hra na postreh.

Deti si pozorne obzrú triedu a jedno dieťa ide za dvere. Po tom v triede niečo presunieme na iné miesto (vymeníme deti, oblečenie, rôzne obmeny). Keď do triedy vojde dieťa spoza dverí, ostatní ho navigujú slovami teplo/zima. Po nájdení zmeny ide za dvere ďalší.

**PUZZLE**

Hra sa hrá v skupinkách, alebo samostatne. Deťom sa zadá, aby nakreslili obrázok na danú tému (hrad, ovocie, auto...). Nastrihaný obrázok nastrihajú na rôzne veľké časti. Potom obrázok skladajú na čas, víťaz je ten, kto má obrázok poskladaný prvý.

**ČÍSELNÝ OBRÁZOK**

Úlohou detí je usporiadať čísla od 0 po 9 tak, aby im vznikol obrázok – postavička, zvieratko...

Deti si opakujú číslice a sú kreatívne.

**HÁDAJ, ČO TO JE**

NA tabuľu napíšeme názov predmetu, ktorý sa nachádza v triede. Žiak, ktorý háda, je otočený k tabuli chrbtom. Spolužiakom kladie otázky, na ktoré môžu odpovedať iba ÁNO alebo NIE (veľkosť, farba, tvar, materiál, umiestnenie). Dáme časový limit, do ktorého musí nájsť odpoveď. Správna odpoveď – vyberá ďalšieho, nesprávna – povie básničku, zaspieva...

**PÍSMENKOVÁ PREHADZOVANÁ**

Vychovávateľ povie písmeno abecedy a hodí loptu dieťaťu.

Dieťa musí povedať slovo (zvyčajne podstatné meno), ktoré začína na dané písmeno. Loptu hodí naspäť.

Obmena: deti si loptu hádžu medzi sebou, kým nevyčerpajú všetky slová na dané písmeno (slová sa nesmú opakovať). Potom loptu vrátia vychovávateľovi, ktorý zmení písmeno.

**SPACHTOŠ**

Hra je vhodná hlavne pre deti 1. ročníka, ale môžu ju hrať aj staršie.

Deti sedia v laviciach s hlavou na lavici. Vopred si dohodneme hlásku. Ak vyslovím slovo s touto hláskou, deti hlavy zdvihnú, ak sa daná hláska v slove nenachádza, ostanú ležať na lavici.

Kto sa pomýli, vypadáva.

Obmena: dohodneme si dve hlásky.

**VLÁČIK**

Sčítanie a odčítanie v obore do 100.

Na tabuľu nakreslíme vagóny, do ktorých napíšeme príklady. Deti motivujeme tým, aby sa každý vagón správne pripojil a vláčim mohol šťastne dôjsť do cieľa. Žiaci napíšu výsledky nad vagóny. Spoločne skontrolujeme a zaželáme šťastnú cestu.

**SULTÁN**

Hra je zameraná na rozvoj slovnej zásoby, pamäti, sústredenosti. Deti sedia v kruhu, v strede je sultán, ktorý hovorí: Ja som sultán, veľký vládca, a chcem aby ste mi poradili, čo si mám dať na obed, ale v slovách sa musí nachádzať napr. samohláska a (obmena – zvieratá, predmety a pod.).

**PÍSMENKOVÁ POLIEVKA**

Na tabuľu nakreslíme hrniec, do ktorého napíšeme písmená. Úlohou detí je z písmen poskladať čo najviac slov. Pred hrou sa dohodneme či to budú len podstatné mená alebo aj iné slovné druhy – podľa ročníka. Dáme časový limit, vyhráva ten, kto má najviac slov. Môžu hrať jednotlivci, alebo skupinky.

**SRDIEČKOVÁ HRA**

Na lístkoch v tvare srdca sú napísané rôzne otázky zamerané na opakovanie vedomostí.

Deti sedia v kruhu, vyťahujú si otázky a odpovedajú na ne.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase**

ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad, 2. 4. 2014

**ČO JE VO VRECI?**

Deti sa rozdelia do skupín (minimálne 2 deti v jednej skupine). Do vreca vložíme rôzne predmety. Zástupca skupiny príde k vrecu a má 30 sekúnd na to, aby si zapamätal, čo je vo vreci. Potom sa vráti k skupine a povie im, čo videl, spoločne zapíšu na papier a nájdu medzi vecami súvislosti. Vyhráva skupina, ktorá má najviac slov a súvislostí, prípadne najkratší čas.

**NA BRÁNKU**

Precvičovanie učiva z matematiky.

Deti sa rozdelia do dvoch družstiev, na tabuľu nakreslíme dve futbalové bránky. Družstvá stoja v zástupe, prvá dvojica rieši príklad z kartičky. Kto skôr vyrieši, získava bod do svojej bránky pre svoje družstvo, kto odpovedal, ide na koniec zástupu. Vyhráva družstvo, ktoré má najviac bodov.

**HÁDAJ HÁDAČ**

Slovo sa rozdelí na slabiky, deti chodia v kruhu a hovoria tieto slabiky, ale nie ako v slove nasledujú. Dieťa, ktoré príde medzi ne, musí uhádnuť o aké slovo ide.

**MENO, MESTO, ZVIERA VEC – TROCHA INAK**

Deti píšú na dané písmeno: meno, vec, zviera, jedlo, farba, slovo v nárečí.

**PING – PONG**

Upevnenie pravej a ľavej strany.

Deti sedia v kruhu, na koho ukážeme musí povedať meno spolužiaka, ktorý sedí vpravo (ak sa povie pong) alebo vľavo (ak sa povie ping).

**PÍSMENKOVÉ SLNIEČKO**

Na tabuľu nakreslíme slniečko s najčastejšie používanými písmenami. Deti rozdelíme do skupín. V časovom limite sa snažia napísať čo najviac slov z písmen zo slniečka (podľa témy: mená, zvieratá, mestá...). Určíme čas (10 minút), hodnotíme počet a správnosť slov.

**ŠKATUĽKA**

Deti sedia v kruhu a podávajú si škatuľka, v ktorej sú rôzne úlohy a otázky. Jedno dieťa sedí v strede kruhu so zatvorenými očami a keď povie STOP, dieťa, ktoré má v ruke krabičku, musí povedať stop. Za správnu odpoveď dostane bod. Kto má na konci hry najviac bodov – vyhráva.

**TELEFÓNNE ČÍSLO**

Precvičovanie sčítania, odčítania

Na papieriky napíšeme čísla od 0 do 9, každé dieťa si vytiahne jedno číslo. Jedno dieťa si myslí telefónne číslo, ktoré začína číslom 0, ďalej hra pokračuje tým, že povie napr.: ďalšie číslo je o 3 väčšie – postaví sa dieťa, ktoré má kartičku 3, ďalšie číslo je o 2 väčšie – postaví sa ten, kto má kartičku 5, ďalšie číslo je o 4 menšie – postaví sa ten, kto má kartu 1 atď.

**MYSLÍM SI ČÍSLO**

Určený žiak si myslí číslo od 1 do 20 (1. ročník), od 1 do 100 (staršie deti). Ostatní hádajú. Žiak iba hovorí väčšie/menšie. Kto uhádne, vymení žiaka.

**POPOLUŠKA**

Triedenie geometrických tvarov, rýchlejší vyhráva.

**KTO ROZOSMEJE PRINCA?**

Úlohou žiakov je vtipným spôsobom rozosmiať smutného princa. Po splnení úlohy si rozosmiaty princ vyberá za seba náhradu.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase  
SCŠ Dolný Kubín, 3. 4. 2014**

**HERCI**

Tri deti idú za dvere. Ostatné deti, ktoré ostali v miestnosti sa dohodnú na situácii, ktorú prvé dieťa zahrá (napr. kontrola lístkov vo vlaku). Postupne prichádzajú po jedno deti. Jedno dieťa zahrá situáciu prvému spoza dverí, druhé tretiemu a nakoniec zahrá situáciu prvé dieťa všetkým.

**RAKETA**

Deti sedia v kruhu, jedno je v strede a má v ruke loptičku. Toto dieťa si vyberá z tém (meno dievčaťa, chlapca, zvieru, oblečenie, zima, leto...). Vyberie si tému napr. farba a hodí niekomu loptičku. Ten, keď ju chytí, povie farbu a vráti loptičku tomu v strede. Stredný žiak opäť niekomu hodí loptičku, ten kto ju chytí musí povedať inú farbu. Dieťa v strede mení tému kedy chce. Ostatní musia dávať pozor, aby sa nepomylili alebo neopakovali slová. Deti si rozvíjajú slovnú zásobu, rýchlosť a obratnosť. Obmeny sú vítané.

**PRESTRELKA**

Deti si medzi sebou hádžu malú loptičku a dávajú si príklady. Kto chytí loptičku, povie výsledok. Dá sa využiť aj na upevnenie učiva z jazyka slovenského, tvorenie slov na určenú hlásku, hra sa dá využiť na akúkoľvek tému.

**GREENPEACE**

Na začiatku si deti urobia papierové gule. Urobia si kruh zo stoličiek. Polovica detí je v kruhu. Úlohou detí je hádzať gule do kruhu, deti v kruhu ich vyhadzujú von. Časový limit si dohodneme. Spočítame gule a úlohy si vymeníme.

**SKLADAČKA**

Deti rozdelíme na skupinky, každá skupinka dostane obálku s rozstrihanými vybranými slovami. Úlohou detí je slová poskladať.

**TEN-TÁ-TO**

Deti sa postavia do radu alebo si sadnú do kruhu. Vybrané dieťa sa postaví pred hráčov s loptičkou v ruke. Hodí loptičku so slovom TEN (alebo TÁ, TO). Hráč loptičku chytí a hodí ju naspäť a povie podstatné meno v správnom rode. Kto zle odpovie alebo dlho rozmýšľa, vypadne z hry. Víťaz je ten, kto vydrží najdlhšie.

**KUCHÁRIK**

Určí sa kuchárík a zberateľ. Kuchárík predstúpi pred deti a hovorí:  
„Kuchári varí polievocku a zamieša do nej ...(vyberie si tému: ihličnaté stromy, planéty, kvety...). Deti šuškáajú zberateľovi do ucha názvy na danú tému. Zberateľ si ich musí zapamätať a všetky nahlas povedať kucháríkovi. Kuchárík si z nich jeden vyberie. Ten, kto ho zberateľovi pošuškal, začne utekať a kuchárík ho naháňa. Ak ho chytí, stane sa kuchárikom.

**ŽABKY**

Deti stoja okolo „jazera“ (koberec, alebo vyznačený priestor). Vychovávateľ hovorí pokyny: Žabky hop do vody = deti skočia do vody, Žabky hop von z vody = deti vyskočia z vody. Deti musia dávať pozor, lebo ak sa zopakuje rovnaký pokyn, nesmú skočiť. Dieťa, ktoré sa pomýli ostane čupieť a dáva pozor na ostatné žabky.

**MÁM ČÍSLO**

Vychovávateľka si pripraví príklady z matematiky napr. na sčítanie alebo odčítanie do 100 a pod. Deťom rozdá kartičky s číslami. Každé dieťa dostane jednu kartičku.  
Např. na kartičke je číslo 77. Vychovávateľka povie mám číslo 40, kto má o 37 viac? Dieťa, ktoré má 77 povie – Mám.



**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase  
SCŠ Dolný Kubín, 3. 4. 2014**

**SULTÁN**

Jedno dieťa stojí pred tabuľou. Ostatné deti sedia na stoličkách v laviciach a nesmú vydávať žiadne zvuky, lebo ich sultán potrestá (zoťatím hlavy). Potrestané dieťa sa už nemôže stať sultánom. Sultán si vyberie za svojho nástupcu toho, kto k nemu príde úplne potichu. Ak sultán uzná, že nástupca splnil túto úlohu,, nástupca sa mu pokloní a stáva sa sultánom. Hra je vhodná na ukludnenie.

**HRADBY**

Deti utvoria trojice, držia sa. Vychovávateľ určí jedno dieťa – princezná/princ, druhé dieťa je drak. Princezná sa snaží drakovi uniknúť pomedzi hradby, pripojením k niektorej hradbe. Z hradby, ku ktorej sa pripojí (pripája sa vždy zľava), sa musí z pravej strany jedno dieťa odpojiť a vtedy sa stáva princeznou/princom. Ak drak princeznú/princa chytí, vymenia si úlohy. Pravidlá hry sa môžu obmieňať: pripájanie z oboch strán, nebehať dlho medzi hradbami. Hra je zameraná na pozornosť, upevnenie vzťahov medzi deťmi.

**TIK-TAK-BUM**

Deti vytvoria kruh. Jedno z detí je v strede kruhu, má zatvorené oči a neustále opakuje TIK-TAK. Deti stojace v kruhu si podávajú predmet (plyšovú hračku). Pri slove TIK-TAK-BUM sa hra zastaví. Komu ostal predmet v ruke, tak si sadne na zem. Hra pokračuje aj so sediacimi deťmi. Posledný stojaci hráč vymieňa dieťa v strede.

**ČÍNSKY FUTBAL**

Deti stoja v kruhu s mierne rozkročenými nohami a posúvajú si medzi sebou loptu. Ich úlohou je zabrániť, aby im lopta prebehla medzi nohami. Pomáhajú si rukami. Keď sa im lopta prešmykne medzi nohami, zdvihnú jednu ruku, druhú ruku, otočia sa chrbtom, opäť jednu ruku, druhú ruku dajú za chrbát. Vypadáva ten, kto má ako prvý obidve ruky za chrbtom.

**NA ZVIERATÁ**

Deti stoja v kruhu, v strede jedno dieťa určuje a ukazuje na deti:

- slon – dieťa napodobní chobot, susedné deti veľké uši,
- žirafa – dieťa napodobní dlhý krk, susedia ukážu dlhé nohy,
- opica – dieťa napodobní lúpanie banánu, susedia hľadajú blchy...

Kto sa pomýli, ide do kruhu.

**ROZPLETANIE**

Deti sa postaví do kruhu, zatvoria oči, predpažia pravú ruku a chytia ruku oproti sebe, otvoria oči a snažia sa rozplestť bez toho, aby ruku pustili. Hra je zameraná na spoluprácu a vzťahy medzi deťmi.

**MOJA LOPTA**

Deti sedia v kruhu, v strede sedí na fit lopte jedno dieťa, ktoré povie príklad, potom z lopty odbehne. Na loptu si sadne dieťa, ktoré vie výsledok. Pre deti je hra zaujímavá hlavne pre fit loptu.

**STROM, STROMČEK, STROMČÚLIK**

Deti sú rozmiestnené po oddelení, jeden z nich udáva pokyny: strom, stromček, stromčúlik. Deti podľa toho menia polohu. Pokyny sa môžu na pomýlenie aj opakovať. Vyhráva ten, kto ostáva v hre.



**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto podporujúce rozvoj osobnosti dieťaťa vo voľnom čase  
SCŠ Dolný Kubín, 3. 4. 2014**

**DOPRAVA – DOĽAVA, DOPREU - DOZADU**

Deti sa rozmiestnia po oddelení, aby si navzájom neprekážali. Vychovávateľ sa postaví čelom k nim a udáva pokyny: doprava – doľava, dopredu – dozadu v rôznom poradí. Deti vykonávajú tieto pokyny, kto sa pomýli alebo dlhšie váha, vypadáva z hry. Vyhráva ten, kto ostane posledný.

**RÝCHLY POČTÁR**

Cieľ: precvičiť pamäťové počítanie, sluchovú pozornosť.

Organizácia: deti vo dvojiciach/v zástupe (neskôr podľa ich zdatnosti v počítaní)

Organizátor: vychovávateľ/dieťa – zadáva príklady pre dvojice, úspešnejší z dvojice, ostáva v hre.

Záver: vyhodnotenie pocitov z hry.

**NA DOMČEKY**

Deti vytvoria trojice – dve z trojice rukami vytvoria strechu domčeka, tretie stojí v strede, jedno dieťa stojí samo. Pri jednom tlesknutí si vymenia miesto deti v strede domčeka, pri dvoch – deti, ktoré tvoria domček, pri troch – všetci. Prehráva ten, kto ostane mimo domčekov.