

#### NA POŠTÁRA

Učiteľ vyberie spomedzi žiakov poštára, na plece mu zavesí tašku s poštou (kartičky so slabikami). Deti spievajú pieseň: Ide, ide poštový panáčik... a čakajú pri ktorom žiakovi poštár zastaví. Žiak si vyberie z poštárovej tašky kartičku so slabikou, prečíta ju a tvorí slovo – slová, ktoré začínajú danou slabikou. Toto dieťa sa stáva novým poštárom a hra sa opakuje.

#### REMESELNÍCI

Dvaja žiaci vyjdú z triedy, dohodnú sa, aké remeslo, povolanie predvedú svojim spolužiakom. Keď sa do triedy vrátia povedia začiatkové písmeno svojho remesla a písmeno na ktoré sa remeslo končí a remeslo predvedú. Ostatní žiaci hádajú ten, kto uhádne odchádza s kamarátom za dvere a hrá sa odznova.s

#### PÍSMENO VYHRÁVA

Hru používam pri vyvedení každého nového písmenka, sluch, prvá hláska, ktorú počujem na začiatku slova.

Deti sedia na koberci. Učiteľ hovorí rôzne slová – deti spolu odpovedajú čo počujú na začiatku slova. Napr. a – auto, m – myš... Pýtam sa, ktorého písmenka bolo najviac? Deti odpovedajú – m (napr.), lebo je to náš nový kamarát. A prejdeme k učivu. Hra je veľmi obľúbená.

Obmena: poznali sme už všetky prvé hlásky, ak nie, ktorá bola nová?

Obmena 2: spojená s pohybom. Ak počujem na začiatku a – drep, ak nie, ostanem stáť.

#### PÍSMENKOVÉ RODINKY

Žiaci dostanú čistý papier, na ktorom sú riadky – ich počet je taký, koľko písmen sme prebrali.

Napr. A a B = 2 riadky. Učiteľ povie, že v 1. riadku býva autíčková rodinka . Žiaci si nakreslia auto a potom veľké písané a, malé písané a, veľké tlačené a, malé tlačené a. Tak pokračujeme ďalej. Napr. písmenko b bude balóniková rodinka. Vzniknú písmenkové rodinky.s

#### TICHÁ

Pomôcky: slová napísané na kartičkách

Učiteľ ukazuje deťom postupne slová a pridá otázku. Deti iba kývaním hlavou odpovedajú áno alebo nie.

Napr. *koleso* – Môžem toto zjesť na obed?

*Pero* - Potrebujem to v škole?

Vhodná hra na zistenie čítania s porozumením a upokojenie triedy.

Možné rôzne obmeny.

#### LISTY (NA OPAKOVANIE DOTERAZ PREBRATÝCH PÍSMEN)

Žiaci majú v rukách listy zo stromu (z výkres), tlačný tvar písmena, na ďalšom liste písaný tvar písmena, t.j. majú všetky 4 tvary (veľké, malé, tlačené, písané). Úlohou žiakov je zamiešať všetky listy vo dvojiciach a čo najrýchlejšie spájať napr. veľké tlačené a veľké písané a to čo najrýchlejšie.

Žiak prečíta písmeno – veľké tlačené a, veľké písané a.

Obmena: v skupinách spájajú slabiky.

#### KRMENIE ZVIERAT

Cieľ: uvedomiť si počet hlások v slove. Vedieť kontrolovať kamarátov. Prípravné obdobie, počet hlások v slove.

Pravidlá: Deti majú za úlohu prejsť správnou bránou, aby nakrmili svoje zvieratko. 4 deti držia brány, 2 deti jednu. Jedná brána je označená 4-hlásokovým zápisom, druhá 3-hlásokovým. Ostatné deti dostanú obrázok zvieratka. Vyhlásujú si zviera a vydajú sa k bráne so správnym počtom hlások. Deti, ktoré držia bránu, kontrolujú. Kto prejde správnou bránou, vyhráva, môže vybrať zvieratku kŕmenie.

**IDE VLÁČIK S PÍSMENKOM?**

Žiaci sa chytia za ruky do kruhu, začneme si spievať a postupne kráčame jedným smerom. *Ide vláčik s písmenom A*, potom ten, čo je v strede povie slovo na A a znázorni ho (alebo iba povie). Takto sa žiaci striedajú. Neskôr skúsime a slabiky. Dá sa to aj sťažiť. Zatlieskame a zasmejeme sa.

**KTO SOM?**

Deti spoznávajú (rozpoznávajú) názov rozprávky podľa obrázka a hlavnej postavy. Po správnom názve porozprávajú stručný obsah rozprávky (rozprávajú v 1. osobe sing.). Na výtvarnej nakreslia túto postavu, prípadne charakteristickú vec z rozprávky.

**ČERVENÉ VRECÚŠKO**

Pomôcky: vrecúško, kartičky s písmenkami.

Postup: Deti sedia v kruhu, každé si postupne z vrecúška vytiahne kartičku s písmenom, na ktoré musí vymyslieť (povedať) slovo, ktoré sa ním začína (prípadne na konci).

**NA REŤAZ**

Dieťa povie slovo, dieťa vedľa neho musí povedať slovo, ktoré začína písmenom, ktorým sa končí slovo predošlé.

**SPOLUHLÁSKOVÝ KOMPÓT**

Žiaci sedia na stoličkách v kruhu. Učiteľ rozdelí žiakov na tvrdé, mäkké a obojaké spoluhlásky. 1 žiak je v strede kruhu a pýta si tých žiakov ktorých chce vymeniť na stoličkách. Napr. tvrdé spoluhlásky – všetky deti, ktoré sú tvrdé spoluhlásky si musia vymeniť miesto na stoličkách. Ak chceme vymeniť všetkých, povieme spoluhláskový kompót. Kým sa deti menia, žiak v strede sa snaží nájsť miesto na stoličke.

**VLÁČIK**

Vláčik ide do krajiny múdrych detí, nasadnúť môžu deti, ktoré vymyslia slovo na hlásky (napr. m, v, s...) alebo slabiky ( ma, so, le...) Učiteľ chodí medzi lavicami a vyzýva deti, aby vytvárali slová na dané hlásky alebo slabiky. Kto vytvorí slovo, môže „nasadnúť“ do vláčika.

**AKÉ MÁŠ PÍSMENO?**

Súťažia dvaja žiaci, ktorí prídu pred tabuľu. Každému pripevním na chrbát písmeno (slabiku, slovo) tak, aby ani jeden z nich nevidel písmeno toho druhého. Úlohou je čo najrýchlejšie rôznym spôsobom zistiť písmeno svojho spolužiaka.

**MORSKÝ VLK**

Deti (2-3) čítajú postupne kartičky (najprv slabiky, neskôr slová). kto z nich prečíta (rozlúšti) ako prvý, urobí krok dopredu a posúva sa k lodi, kde je kapitán „MORSKÝ VLK“. Kto sa pomýli, urobí krok vzad. Najrýchlejší čitateľ kormidluje loď s MORSKÝM VLKOM a to tak, že ukazuje kartičky ďalším hráčom. Rýchlejší čitatelia ťahajú pomalších.