

TAJOMNÁ ŠKATUĽKA

V škatuľke, ktorú sme si spoločne vyzdobili, mám ukryté (na farebných papierikoch) slová, písmená, nedokončené vety... Sedíme všetci na koberci, buď zaradom, alebo kto chce prvý, druhý... si vylosujú papierik a splnia úlohu. Ak nevie, môžu pomôcť druhí, alebo ho môžu ešte doplniť. Úlohy v škatuľke obmieňam podľa učiva.

SNEHOVÁ GUĽA – PRIDAJ ĎALŠIE SLOVO

Prvý žiak (učiteľ) navrhne slovo, nasledujúci žiaci dopĺňajú slová, ktoré súvisia s daným slovom, obmena – ďalší žiaci dopĺňajú slová tak, aby vznikla veta – podľa možnosti čo najdlhšia

POZORNÉ OČKO – BYSTRÉ OČKO

Na tabuli mám napísané písmená (slabiky, slová...), žiaci chodia po dvoch k tabuli, aj čítam, oni hľadajú – zakrúžkujú/ukážu písmeno/slovo, kto skôr nájde. Používam *chytáčky* (mi/im, sem/sme). Hra zameraná na čítanie, pozornosť, presnosť. Využitie od 1. ročníka – po 4., s rôznymi obmenami (slovné druhy).

SLOVNÁ REŤAZ

Prvé dieťa povie slovo, ďalšie musí vymyslieť slovo, ktoré sa začína hláskou, na ktorú končilo predchádzajúce slovo.

Obmeny: len veci, alebo ovocie a zelenina, zvierata...

NÁJDI A VYHRAJ

1. ročník – slovenský jazyk, čítanie.

Deti majú pred sebou text, ich úlohou je nájsť čo najrýchlejšie zadané slovo. Dieťa, ktoré dané slovo nájde, pohotovo zdvihne ruku a slovo zakrúžkuje (alebo inak označí) – získa bod. Učiteľ k menám priradí počet bodov a vyhodnotí

HRA NA ROZPRÁVKARA – TVORENIE PRÍBEHOV, 3. – 4. ROČNÍK

Každé dieťa dostane 3 papieriky na ktoré napíše ľubovoľné slová. Papieriky sa pozbierajú napr. do klobúka.

1. kolo: Deti si po premiešaní vytiahnu 3 papieriky, slová, ktoré musia použiť v príbehu. Časový limit je 5 minút, deti píšú. Po limite, položia perá, prečítajú príbehy (najprv slová) – aj keď nie sú dokončené. Znova dajú papieriky do klobúka.

2. kolo: Deti si vytiahnu znova 3 slová, limit 3 minúty.

3. kolo : Podobný postup, ale limit len minúta.

Cieľom hry nie je tvoriť celé príbehy, ale motivovať deti k tvorbe, odbúrať strach z prejavu myšlienok, neskutočne rozvíja predstavivosť a fantáziu detí a hlavne vtedy, keď sú v časovom strese. Názov hry sa môže zmeniť podľa témy, či chceme tvoriť rozprávky, rozprávanie, opis a pod. (pr. Klobúk potras sa!). Čas sa môže podľa triedy upraviť, dôležité je postupné skracovanie časového limitu.

ČO UBUDLO Z KOŠÍKA?

V košíku sú umiestnené rôzne predmety (ovocie, zelenina, školské potreby). Žiak vyberá z košíka veci a pomenuje ich. Ostatní sledujú. Keď všetky predmety povyberá, zatvoria si deti oči a žiak 1 predmet ukryje. Úlohou žiakov je uhádnuť, čo z košíka ubudlo.

VIANOČNÁ REŤAZ SLOV

Učiteľ zadá písmenko L, žiak pokračuje lavica, druhý žiak autobus – sova...

Obmena: reťaz na vlastné mená, mestá, veci, zvieratá...

HRY S OBRÁZKAMI

Čítanie slova/slabiky – technika

Deti majú rozdelené písmená do 2 stĺpcov – spoluhlásky/samohlásky.

H	A
P	E
S	I
M	O
	U

Vyberú si písmeno z 1. stĺpca, prikladajú k 2. a čítajú slabiky, a opačne.

Vyber slabiku! Učiteľ/dieťa určí akú.

Poskladaj písmená podľa návodu: 1,2,1,2 – vznikajú nezmyselné slová, ale deti sa tešia a s radosťou čítajú dvojslabičné slová. Tešia sa aj keď vznikne slovo, ktoré dáva zmysel.

Vyskúšali si aj 3-slabičné slová 121212 (husapo).

BÁDATELIA

Hra vychádza z celoročného zamerania triedy (sme detektívi), ale dá sa použiť kedykoľvek, Vывodzovanie písmen (napr. a).

Rozdeliť deti do skupín (4-5 členov). Každá skupina dostane súbor rôznych obrázkov (akékoľvek).

Vybrať si obrázky, ktoré sa začínajú na dané písmeno. Urobiť z týchto obrázkov koláž – vytvoriť dané písmeno (v tomto prípade a).

KVETINKY

Kvetinky (žiaci) spia (na lavici) – majú zatvorené oči. Jeden žiak si pripraví slová. Ak povie vybrané slovo alebo príbuzné, zobudia sa. Ak to nie je vybrané slovo – spia ďalej. Kto sa pomýli, končí hru. Posledný získa odmenu.

MUCHOLAPKY

Dvojica stojí pred tabuľou. Na tabuli sú napísané slabiky. Vyzvané dieťa z triedy prečíta slabiku a dvojica má po nej mucholapkou tľapnúť. Bod získa ten, koho mucholapka je dole. Môžu hrať jednotlivci alebo skupiny.

HÁDAJ PÍSMENKO

Žiak napíše časť písmenka (tlačené alebo písané) na tabuľu. Ostaté deti hádajú, ktoré to je. Môžu písmenko dopísať, pomenovať – veľké, malé, vymýšľať slova apod.

SPIACE HLÁSKY

Žiaci majú položené hlavy na laviciach – *spia*. Učiteľ hovorí hlásky, ktoré poznajú aj nepoznajú (neučili sa ich ešte). Pokiaľ počujú hlásku – písmeno, ktoré sa neučili – *spia* = ležia na lavici. Keď počujú známu hlásku – *zobudia sa* – zdvihnú hlavy.

NA AKÉ PÍSMENO MYSLÍM?

Učiteľ opisuje slovami tvar písmena, ktoré majú deti uhádnuť.

Napr.

- písmeno má majú slzu a hore malú slučku = o
- písmeno má nožičku, jamku a nad sebou bodku = i...

PÍSMENKOVO

Vymysli meno pre chlapcov na písmeno...

Vymysli meno pre dievčatá na písmeno...

Vymysli zviera na písmeno...

Čo papáme na písmeno...

Čo robíme na písmeno... (predved' činnosť)

SULTÁN

Deti sa postavajú do kruhu. V strede stojí sultán = 1 dieťa. Na kolenách má položený poklad (guľu z papiera). Má zaviazané oči šatkou. Musí pozorne počúvať, pretože ostatné deti sa budú snažiť mu tento poklad zobrať. Učiteľ ukazuje, ktoré dieťa sa môže priblížiť k sultánovi. Ak sultán niečo začuje, tak ukáže tým smerom, vtedy sa to dieťa musí vrátiť na miesto. Ak sa niekomu podarí priblížiť k sultánovi a zobrať mu poklad, stáva sa novým sultánom. V tejto hre ide o pozornosť dieťaťa a o to, aby sa deti vedeli celkom stíšiť.

RYBNÍK

Písmená na magnetickej tabuli – hrajú všetci žiaci, skupinky v laviciach, skupinky na koberci. Zo skupiny písmen (rôzne, aj tie, ktoré sme sa ešte neučili) vyberajú a tvoria slabiky, slová, vety. Vždy podľa zadania učiteľa z učiva, ktoré sa preberá, ktoré už ovládajú.

PLÁVAJÚCA ABECEDA

Deti sa pohybujú po miestnosti (trieda, učebňa, telocvičňa, dvor,...) a počúvajú hudbu/zvuky. Každý z nich je loďkou (môžu si lodičku poskladať z papiera), loďky sa zastavujú v prístavoch, to znamená vtedy, keď doznie hudba (učiteľ ju zastaví) a deti – loďky musia nájsť predmet, ktorý sa začína na písmeno vyslovené učiteľom.

Obmena: písmeno vnútri slova, na konci slova.

Naháňačka slabík

Žiaci si z klobúka vytiahnu na kartičke napísanú slabiku. Bežia po triede a chytia sa za ruky s tým žiakom, s ktorým vytvoria slovo, ktoré správne zložia a prečítajú spoločne. Prípadne povedia vetu na dané slovo.

Hra na skvelú pamäť

Cieľ: zrkovité fixovanie kľúčových slov používaných v texte

Žiaci v určenom časovom limite čítajú opakovaně napr. 1 určených slov za účelom zapamätať si ich čo najviac. Sú motivovaní vyhodnotením. Ako pomôcku ponúkame vytváranie imaginárneho príbehu v mysli. Hra je použiteľná na fixovanie akejkoľvek skupiny slov (vo vyšších ročníkoch napr. slová s ô, ä, í, r, vybraných slov...).