

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,  
ZŠ Andreja Kmeťa, Levice – 21. 10. 2013**

**PRŠÍ**

Učiteľ umiestni na magnetickú tabuľu rôzne písmená tvoriace slová (písmená tvoriace slovo budú rovnakej farby). Na povel podíde k tabuľi vybraný počet žiakov (podľa toho, koľko písmen slovo tvorí). Každý žiak si vezme jedno písmeno. Na zvolanie učiteľky *Prší* sa musia žiaci zoradiť v poradí písmen, ako tvoria slovo.

**ČAROVNÁ LOPTA**

Učiteľ drží v rukách loptu. Žiaci sedia v kruhu. Učiteľ povie ľubovoľné slovo, napr. *kniha*, a podá loptu ďalej. Žiaci si loptu ďalej podávajú. Keď učiteľ povie *čarovná lopta*, žiak, ktorý práve loptu drží, slovo *kniha* zopakuje a povie slovo, ktoré sa začína hláskou, ktorou sa predchádzajúce slovo končí (napr. *auto*).

**KUFOR**

Učiteľ rozdelí žiakov do dvoch skupín. Na kartičkách sú pripravené slová podľa témy, ktorá sa práve preberá (napr. vybrané slová po B). Žiak z prvej skupiny príde pred tabuľu a sadne si na stoličku tvárou k žiakom. Učiteľ drží nad jeho hlavou kartičku so slovom. Prvá skupina žiakov musí svojmu hráčovi slovo opísať, ale bez použitia koreňa slova. Ak uhádne, skupina má bod a nasleduje druhá skupina.

**ROZFÚKANÉ LISTY**

Žiaci hovoria Hupsovi báseň: „Padajú listy, padajú, na zemi listy hľadajú, poskočia v tráve veselo, tancovať sa im zachcelo.“ Hups rozfúka lístky (kartičky, na ktorých sú písmená) z košíka, žiaci ich zbierajú a zakaždým povedia, ktoré písmeno je na kartičke. Hups ich chváli.

**TVORÍME VETY**

Na každej kartičke je jedno slovo, resp. písmeno. Určíme skupiny a každá si vytiahne jednu kartičku. Na slovo musia čo najrýchlejšie vytvoriť vetu.

**SKLADAČKA**

Každý žiak si vyberie jednu kartičku s písmenom. Na pokyn *Skladaj* napr. *slabiku ma* sa spoja žiaci, ktorí majú písmená *m*, *a*. Obmena: Na kartičkách sú slabiky a žiaci tvoria slová.

**ROZHÁDZANÉ SLOVÁ**

Na kartičkách sú slová, ktoré spolu tvoria vetu. Učiteľ vyhodí kartičky a žiaci ich pozbierajú a bez slov sa musia správne usporiadať do vety. Učiteľ povie stop a žiaci v poradí, ako stoja, povedia svoje slová.

**PRAVDA A KLAMSTVO**

Po prečítaní textu sa žiaci postavia a učiteľ hovorí slová, ktoré mohli v texte počuť. Ak počujú slovo, ktoré v texte bolo, poskočia. Ak počujú slovo, ktoré v texte nebolo, čupnú si. Kto sa pomýli, musí si sadnúť.

**PÍSMENÁ Z KOBERCA**

Žiaci si sadnú na koberec. Učiteľ zadá písmeno a žiaci pomocou svojich tiel vytvoria tvar písmena.

**ROZSPANÉ PÍSMENÁ**

Malé i veľké písané i tlačené písmená sú rozstrihané na kartičkách, môžu byť na jesenných listoch, resp. na kvetoch. Zafúkal vietor a listy rozfúkal. Žiaci musia nájsť celú rodinku písmen.

**TAJOMSTVO**

Na tabuľi sú písmená, slabiky alebo slová. Žiaci stoja v zástupe. Posledný pošepká tomu pred ním niečo z tabule, ten ďalšiemu... Keď sa informácia dostane k prvému, ten na tabuľi ukáže to, čo počul, resp. môže to zotrieť. Ak ukáže správne, ide dozadu a šepká on.

**STRATENÉ SLOVÁ**

Poštár donesie do triedy obálky, v ktorých sú rôzne tlačené písmená. Z nich žiaci tvoria slová.

**TANEC PÍSMEN**

Na koberci sa vyznačí leukoplastom „riadok“. Žiaci celým telom „zatancujú“ niektoré písmeno (tlačené, písané). Žiaci hádajú, aké písmeno predvádza.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,  
ZŠ Andreja Kmeťa, Levice – 21. 10. 2013**

**AKO SA VOLÁŠ**

Učiteľ povie žiakom, ktoré hlásky majú hľadať, napr. *H, U, P, S*. Žiakom kladie rôzne otázky. Keď ostatní počujú danú hlásku, povedia slovo *Hups*.

**ČO HĽADÁŠ**

Žiak si vyberie kartičku s písmenom. Učiteľ sa ho spýta: *Čo hľadáš?* Žiak povie slovo začínajúce daným písmenom.

**HÁDAJ, NA ČO MYSLÍM**

Žiak si „očami“ vyberie v triede nejakú vec. Žiaci dávajú otázky tak, aby určený žiak odpovedal len áno alebo nie. Otázky typu: *Má 5 písmen? Má viac ako 5 písmen?...* Keď uhádnu počet písmen, žiak spraví na tabuľku vodorovné čiarky podľa počtu písmen. Potom žiaci hádajú slová. Tie, ktoré uhádnu, žiak zapíše.

**PLÁVA LOĎKA OKOLO**

Učiteľ má vyrobenú loďku, v ktorej sú rôzne obrázky. Spieva pesničku: *Pláva loďka okolo, okolo stola lala. Pláva loďka krásne, obrázky nám nesie*. Žiaci si počas pesničky vyberajú obrázky, ktorý pomenujú a vytlieskajú slabiky. Žiaci môžu na obrázky vytvárať vety.

**PÍSMENKOVÉ BINGO**

Žiaci majú tabuľku s písmenami (3 x 3 alebo 4 x 4). Učiteľ má kartičky s písmenami, postupne vyťahuje písmená z nejakej nádoby. Dané písmeno sa prečíta nahlas a každý žiak ho vyfarbí vo svojej tabuľke. Vyhráva ten, kto má ako prvý vyfarbený riadok, stĺpec, diagonálu.

**HRA S KOCKAMI**

Na drevených kockách sú slabiky, z ktorých sa dajú skladať jednoduché slová. Každá skupina dostane rovnaký počet kociek s rovnakými slabikami. Ich úlohou je skladať slová.

**MENO, ZVIERA, VEC**

Učiteľ pripraví obrázkové písmenká. Žiak si vyberie písmeno. Ostatní vymýšľajú na toto písmeno meno, zviera a vec.

**VEDIE CESTA NOVÁ**

Žiaci spievajú pesničku: *Vedie cesta nová, do mesta Písmenkova. Kto chce s nami cestovať, musí písmenká poznať*. Každý žiak má v ruke kartičku s písmenom. Z vlaku vystúpi žiak (postaví sa) a povie čo najviac slov začínajúcich daným písmenom. Ostatní mu slova počítajú. Vyhráva ten, kto povie najviac slov.

**BYSTRÉ OČKO**

Žiaci majú pred sebou otvorený šlabikár. Učiteľ povie: *Bystré očko hľadá písmeno T ako trúbka*. Žiaci ho ukážu prstom.

**PÍSMENKOVÍ KAMARÁTI**

Učiteľ rozdá žiakom kartičky s písmenami. Žiaci sa prechádzajú po triede. Učiteľ tleskne a povie slabiku. Žiaci sa musia nájsť, spojiť a zakričať vytvorenú slabiku. Z vytvorených slabík môžu skladať vety.

**MATEMATICKÝ KRÁĽ**

Skupinka žiakov sa postaví do radu. Učiteľ, príp. žiak hovorí príklady. Žiak, ktorý povie správny výsledok ako prvý, sa posunie o krok dopredu. Žiak, ktorý sa dostane prvý k učiteľovi, vyhráva.

**ZVIERATKÁ NA FARME A V LESE**

Žiaci si vyberú obrázok so zvieratkom. Pomenujú ho, opíšu, ako vyzerá, čím sa živí, prečo je pre človeka užitočné a zaradí ho do prostredia, v ktorom žije.

**BALÓNIKY**

Žiaci sedia na koberci. Na zemi sú kartičky (balóniky) s prebratými písmenami. V „spľasnutých“ balónikoch sú písmenká porozhadzované. Žiaci z nich musia zložiť slovo, rozstrihať a nalepiť do „nafúknutých“ balónikov.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,  
ZŠ Andreja Kmeťa, Levice – 21. 10. 2013**

**ROZPRÁVKA**

Žiak povie vetu. Druhý žiak na ňu nadviaže a povie druhú vetu. Žiaci si takto vymyslia vlastnú rozprávku.

**HĽADÁME VYBRANÉ SLOVÁ**

Žiak si sadne pred ostatných a na lístok napíše vybrané slovo tak, aby ho ostatní nevideli. Žiaci potom postupne dávajú otázky, ktorými zisťujú, o aké slovo ide. Žiak odpovedá iba áno – nie.

**NA PÍSMENKÁ**

Učiteľ hovorí slová s písmenom *a* na začiatku, vo vnútri, resp. na konci. Vyvolá žiaka, ktorý si vyberie cvik, napr. skákanie na nohe, drep... Učiteľ hovorí slová, keď v nich *a* je, žiak spraví svoj cvik.

**FAREBNÉ RODINKY**

V obálkach sú farebné slová v základnom tvare. Každý slovný druh má svoju farbu. Na pokyn učiteľa, napr. *Zostavte vetu, v ktorej bude na prvom mieste podstatné meno* žiaci vytvoria vetu a jeden ju napíše na tabuľu.