

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA® ,
ZŠ Aurela Stodolu, Martin – 25. 10. 2013**

CESTA LOPTIČKY

Žiaci stoja v kruhu a sledujú, kadiaľ vedie cesta loptičky, ktorú si hádžu. Potom musia cestu zopakovať (aj odzadu). Keď sa niekto pomýli, začína sa od začiatku.

POĽOVAČKA

Na lavici sú rozložené kartičky s písmenami. Štyria žiaci dostanú mucholapky. Učiteľ určí, ktoré písmeno budú žiaci hľadať. Potom hovorí slová a určí pravidlá ešte pred začatím hry (napr. hľadáme prvé písmeno slova, posledné písmeno...). Kto nájde písmeno ako prvý, ťapne po ňom mucholapkou.

PÍSMENO MA ZOBUDÍ

Žiaci majú hlavy položené na lavici. Učiteľ povie, ktorá hláska a na ktorom mieste v slove ich zobudí. Keď počujú určenú hlásku na určenom mieste v slove, zdvihnú hlavy.

HUPS KUCHÁROM

Učiteľ povie žiakom, že Hups si na obed varí jedlá, ktoré sa začínajú hláskami... (povie hlásky), resp. končia hláskami... alebo majú hlásky... vo vnútri slova. Žiaci hovoria názvy jedál, ktoré túto požiadavku splňajú.

CHYŤ SPRÁVNE PÍSMENO

Na stole sú rozložené kartičky s rôznymi tvarmi písmen. K stolu chodia vždy dvaja žiaci. Dajú si ruky za chrbát. Učiteľ povie hlásku a oni musia čo najrýchlejšie chytiť kartičku so správnym písmenom.

MATEMATICKÉ LÍSTOČKY

Každý žiak dostane jeden lístok, na ktorom je napísaná veta: *Som číslo... Kto je o... väčší (menší)?* Žiaci postupne rátajú príklady, musia byť pozorní.

HĽADAJ KAMARÁTOV

Učiteľ rozdá žiakom obrázky, ktorých názvy sa začínajú hláskou, ktorú poznajú. Po triede rozmiestni písmená. Žiaci podľa prvej hlásky názvu obrázka hľadajú písmeno.

PLÁVALO PÍSMENO PO VODE

Učiteľ hovorí: *Plávalo písmeno po vode a volalo sa...* Žiaci vymýšľajú slová s písmenom na začiatku, na konci, vo vnútri...

OBOR A TRPASLÍK

Učiteľ napíše na tabuľu veľké i malé písmená. Zámerne napíše niektoré malé písmená rozmerovo väčšie a veľké písmená rozmerovo menšie. Potom ukazuje na písmená. Ak ukáže na veľké písmeno, žiaci stoja, ak na malé písmeno, žiaci si čupnú.

HOĎ KOCKOU

Učiteľ oblepí staré kocky obrázkami (zvieratá, dopravné prostriedky...). Žiaci hádžu kockou, pomenujú obrázok a určia prvú hlásku, poslednú hlásku, slovo vyslabikujú, vyhlásujú, nájdu skupinu zvierat, dopravných prostriedkov...

NA POŠTÁRA

Každý žiak má na stole kartičku s obrázkom. Traja vybratí žiaci dostanú do rúk kartičky s písmenami (oni sú poštári) a poroznášajú ich spolužiakom podľa toho, ktoré písmeno je na začiatku názvu obrázka.

KRČE

Žiaci si ľahnú na brušká, hlavy položia na ruky tak, aby nevideli. Učiteľ hovorí slová a žiaci skrčením nôh identifikujú vopred stanovenú hlásku a jej miesto v slove. Napr. *Pokrč nohy, ak sa slovo bude začínať na M.*

KUFOR

Žiak sedí na stoličke, oproti nemu stojí kamarát, ktorý sa snaží prostredníctvom mimiky, gest, opisom znázorniť vybrané slovo, ktoré ukazuje na kartičke vytiahnutej z kufra tretí žiak, ktorý stojí za tým sediacim.

Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,
ZŠ Aurela Stodolu, Martin – 25. 10. 2013

BÁSNIČKOVÉ HÁDANKY

Učiteľ povie básničku na určitú hlásku a žiaci hádajú, o akú hlásku ide.

ZÁHRADNÍK HUPS

Učiteľ nakreslí na tabuľu kvet. Do stredu napíše napr. štyri písmená. Žiaci píšú do lupienkov jednotlivé písmená v takom poradí, aby vytvorili slovo. Žiaci si môžu kvet vyfarbiť.