

NAVLEKANIE KOCIEK S PÍSMENAMI

Žiakom rozdám kocky s písmenami a poviem písmeno napr. a. Žiaci pohľadajú písmeno A a navlečú ho na niť, potom napíšem na tabuľu slabiku – napr. ma a žiaci začnú navliekať MA. Pravidlom hry je, aby žiaci začali navliekať MA a nie AM.

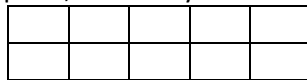
AKO SA SKAMARÁTILI PÍSMENÁ

Pomôcky: zalaminované kartičky s písmenami, na každej kartičke je 1 písmeno.
Každý žiak dostane obálku s kartičkami, žiaci si ich rozložia na lavicu. Učiteľ povie: *zober kartičku s písmenom M, zober kartičku s písmenom A. Prečítaj aké písmeno máme. Písmená dáme bližšie, skamarátia sa – prečítame MA. Vymysli meno, slovo, ktoré začína MA.*

Obmena: skladať slová, napíšeme ho, skladanie slov do viet.

OKIENKA

Žiaci na lavici majú pásik papiera, rozdelený na 10 okienok.



Zvlášť majú nastrihané písmená, ktoré poznajú a právajú do okienok. Môžu tam vkladať dané písmená, slabiky, slová.

Obmena: Deti farebne okienka vyfarbia rovnako, tvoria sami slabiky, slová. Okienka sa dajú využiť i na matematike (príklady, číselný rad apod.).

TELEFÓN

Jedno dieťa povie slovo, ďalšie tvorí nové slovo na poslednú hlásku počutého slova.

ČAROVNÉ VRECE

Z vrecúška si dieťa vyberie predmet, pomenuje ho vytlieska, určí pozíciu hlásky...), ďalšie dieťa pomenuje predchádzajúci predmet + svoj, množstvo a stupňuje.

HĽADAJ PÍSMENO

Učiteľ rozdá písmenká s obrázkami a žiak podľa zadanie hľadá písmeno prislúchajúce k obrázku. Napr. O – okuliare. Dá sa pri tom aj na hlásky – priradovanie, príp. na aké písmeno končí. Tie písmená môžu byť z rôzneho materiálu: papier, plastelína, cesto...

NA HLÁSKU

Hra s čítaním (hlások, slabík, slov, viet). Začínáme čítať od základov veže, vo veži zdola nahor je niekoľko hlások, slabík... Žiaci správnym prečítaním môžu zachrániť princeznú vo veži. AK sa žiaci pomýlia, nezachránia ju.

HUPSOV KRUH

Žiaci na výzvu *Hupsov kruh* vytvoria skupiny (po 3, 4, 5...) žiakov. Posadajú si na koberec a vytvoria malé skupinky – kruhy. Podľa témy napr. ovocný deň si žiaci zoberú do stredu napr. 3 jabĺčka. Učiteľka (neskôr žiaci) hovorí slová (môžu byť aj obrázky) a žiaci hľadajú danú hlásku v slove. Ak sa nachádza na začiatku slova, po dohodnutí v skupine na znamenie (napr. zvonček) žiaci zdvíhajú jedno jabĺčko, ak hlásku počujú na začiatku slova, dve ak v strede a tri jabĺčka ak na konci. V slove, v ktorom sa nenachádza, nedvíhajú nič.

Obmena: aj na slabiky.

Téma: jablčkový deň, zeleninový deň, dopravný deň...

SCHODY K SLNIEČKU

Na magnetickú tabuľu nakreslíme zľava doprava stúpajúce schody k slniečku. Na prvý schodík pripneme 2 farebné magnetky (postavičky, tvary...). Rozdelíme žiakov do 2 skupín, radov. Každému radu priradíme magnetku. Deťom ukazujeme nápovedné obrázky, príp. iné. Prví žiaci v rade majú čo najskôr vysloviť prvú hlásku slova na obrázku. Kto skôr a správne určí prvú hlásku, môže si magnetku svojho radu posunúť o schodík vyššie. Prvé deti zaradia na koniec svojho radu. Rad, ktorý ako prvý vystúpi až na najvyšší schodík, vyhráva.

Obmena: určenie poslednej hlásky, prečítanie slabiky, prečítanie slova.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA[®],
ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad – 28. 11. 2013**

TRMA-VRMA

Jedno dieťa ide dvere, ostatní sa dohodneme, ktoré slovo budeme slabikovať, napr. sa-lá-ma, začíname s jednoduchšími 2-slabičným slovami napr. so-va. Časť detí vyslovuje nahlas (všetci naraz) prvú slabiku – druhá časť detí druhú slabiku atď... Úlohou dieťaťa, ktoré bolo za dverami je zistiť slovo, ktoré trieda slabikuje.

ŠEPKANÁ

Logický rad, napr. obrázky, začína na m a jeden obrázok tam nepatrí (makovica, medveď, auto, motýl). Úlohou detí je zistiť a prísť pošepkať učiteľovi, čo do radu nepatrí.
Obmena: dá sa využiť aj na matematike.

REŤAZOVKA

Zvolíme si okruh, napr domáce zvieratá, školské potreby, kvety, hudobné nástroje...
Prvé dieťa povie prvé slovo, týkajúce sa okruhu, druhé zopakuje a pridá svoje slovo, atď.
Např. mačka, mačka a pes, mačka a pes a hus...

ŽIVÉ PEXESO

Dvaja žiaci odídu za dvere. V triede sa vytvoria dvojice žiakov, dohodnú sa na rovnakom názve (zvíra, slovo, vec, povolania, farby, ovocie...) a sadnú si na svoje miesta. Zavoláme dvojicu do triedy, hľadajú správnu dvojicu z triedy. Vyhráva žiak, ktorý uhádne viac dvojíc, ten vyberá ďalšiu dvojicu za dvere.

TAJNÝ ODKAZ

Deti sú rozdelené do skupín. Jedna skupina detí si vyžrebuje lístok, v ktorom je zadané *tajné slovo, hláska, slabika, veta*. Ich úlohou je vytvoriť *tajný odkaz* bez papiera a pera. Môžu použiť seba samých aj iné predmety a vytvoriť tajný odkaz. Pre ďalšie skupiny detí pre pátračov.

LOĎ SA POTÁPA

Deti sa postavia do dvoch radov. Učiteľ povie prvej dvojici príklad, ktorý žiak prvý vypočíta, sadá si do lavice. Vyhráva to družstvo, ktorého žiaci sedia v lavici ako prví = podarilo sa im vyjsť z lode a zachrániť sa.

ZÁVES PLNÝ PÍSMEN A HLÁSOK

Učiteľ rozhodí krúžky, ktoré deti pozbierajú (*chyt' si svoj krúžok na záves*). Na závese máme pripnuté obrázky, názvy s o. Prilož svoj tvar – o-krúžok a hľadaj ho v názvoch na závese. Každé dieťa si priloží svoj krúžok. Potom dieťa vezme svoj krúžok a obkreslí si ho na papier. Dotvára slová, kreslí obrázky na o. Každé dieťa si za pomoci učiteľa zavesí na záves svoje o.
Obmena: štipec – písmeno A, využitie závesu: i pri vyvodzovaní ďalších hlások (podľa kreativity učiteľa).

KIMOVKA

Deťom pomocou PC a dataprojektora ukážem skupiny písmen (10), ktoré postupne preberáme, na určitý čas (1 min), niektoré z nich (1-3) vyberiem a úlohou detí je povedať písmeno/písmená, ktoré chýbajú.

SPIACE VETY

Koľko detí, toľko lístkov so slovami. Např. 3 vety. Všetci spia na lavici, Učiteľ povie vetu, deti, ktoré majú dané slovo, vybehnú pred tabuľu. Deti pred tabuľou zložia vetu. Správny slovosled. A ide sa na ďalšiu vetu

NA RYBÁRA

Na papierové rybky napíšem slabiky, slová alebo písmenká. Pripnem spinku na ústa. Každý žiak, ktorého vyvolám, zoberie udicu (palička, šnúrka – na konci je magnet). Chytá rybku na udicu, prečíta slovo, slabiku alebo písmeno. Rybku si nechá. Kto nachytá najviac, je víťaz.

Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA[®],
ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad – 28. 11. 2013

ROZDEĽOVANIE SLOV PODĽA POČTU HLÁSOK, SLABÍK, PÍSMEN, ZAKONČENIA SLOV

Na magnetickej tabuli sú pripevnené domčeky s číslami – napr. 2, 3, 4... Žiaci majú tabuľu so slovami, napr. mená detí. Majú ich ukryť do domčeka s daným počtom slabík, písmen... Domčeky môžu byť označené písmenami a žiaci rozdeľujú slová podľa začiatkových písmen

MEDOVNÍKOVÝ DOMČEK

Na papierové *medovníčky* napíšem slabiky alebo písmenká. Žiaci stavajú strechu na domček, ktorý je z perníka. Striga na metle (maňuška), kontroluje žiakov, či pracujú podľa pokynov učiteľa- Je to výborné aj pri tvorení slov na konkrétne písmeno.

ŠEPKACIA HRA

Žiaci sú rozdelení v 2 – 3 skupinách (podľa počtu žiakov v triede). Stoja v rade za sebou čelom k tabuli. Poslední v rade prídu k učiteľovi, ktorý im ukáže obrázok, ktorý zobrazuje slovo – začiatkovú hlásku už poznajú a písmeno vedú napísať. Žiak si zapamätá slovo, odíde k spolužiakovi, ktorý je pred ním a pošepká mu ho do ucha. Slovo sa šepkaním posúva v rade až k prvému žiakovi pred tabuľou. Jeho úlohou je prísť k tabuli a napísať správne písmeno. Kto ho napíše prvý, jeho skupina získava bod. Môžeme, ale nemusíme, hrať ako bodovaciú súťaž. Prvý žiak sa v ďalšom kole posunie na koniec radu, aby sa pri písaní vystriedali všetci.

SKLADÁME VETY, SLOVÁ

Pomôcky pre každú dvojicu: na vrchnáčikoch z PET fliaš sú napísané tlačené tvary písmen (tie, ktoré sme sa už naučili), obrázky z pexesa alebo veci z peračníka a pod.

Úloha: Deti vo dvojiciach skladajú dané slová alebo vety, potom ich prepisujú do písaniek.

Obmena: Deti samy vymýšľajú vety, súťaž o najdlhšiu vetu a pod.

KAMARÁT

Deťom nalepíme na chrbát papier. Kamaráti im napíšu pomocou prídavných mien, čo si o ňom myslia a hanbia sa mu to povedať. Nezabúda na otázky aký si?, aká si?

NÁJDI SPRÁVNU CESTU

Rozdám deťom slabiky/hlásky/slovo, môžu mať aj rovnaké. Vyberiem jedného žiaka, ktorému pošepkám kým alebo čím je. Prejde v triede z bodu A do bodu B, ale vymyslí si cestu. Spolužiaci ho sledujú (môže pritom použiť rôzne pohyby). Keď príde do bodu B, povie kto je a žiaci s kartičkou, na ktorej je slabika/hlásky/slovo na ktoré slovo začína, končí, prejdú správne cestu aj s pohybom.

UHÁDNI PÍSMENKO

Po prebratí viacerých písmen napíšem na tabuľu len časť písmena, deti ho dopĺňajú a prečítajú – písaný aj tlačený tvar.

Obmena: tvar písmena mám na tabuli a postupne ho odkrývam, deti hádajú písmeno.

REŤAZOVKA

Žiaci hovoria po jednom vetu: *Ak pôjdem do Ameriky, zoberiem si so sebou...* a pridávajú slová, podľa toho, ktoré písmeno sa preberá. Žiaci sa musia navzájom počúvať.