

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,
RP MPC Prešov – 22. 10. 2013**

FUTBAL

Učiteľ pripraví kartičky s písmenami (slabikami, slovami). Žiaci utvoria pred tabuľou dva rady. Na tabuľu učiteľ nakreslí dve futbalové bránky. Učiteľ dvojiciam ukazuje kartičky. Kto z dvojice prvý prečíta písmeno (slabiku, slovo), dáva do súperovej bránky gól.

FARBY

Učiteľ kladie žiakovi otázky: *Akú farbu máš najradšej? Na akú hlásku sa začína názov tvojej obľúbenej farby? Prečo máš najradšej takú farbu? Čo je v triede takej farby?*

PRÁČKA

V strede triedy je veľká papierová škatuľa, ktorá predstavuje práčku. Sú v nej kartičky s obrázkami bielizne, ktorá sa perie. Žiaci postupne vyberajú z práčky obrázky, pomenujú ich a určia prvú hlásku.

KVIETOK A VČIELKA

Na nástenke je veľký kvet s farebnými lupienkami. Na každom lupienku je písmeno. Žiaci majú čas na zapamätanie písmen. Potom položia hlavy na lavicu a učiteľ vraví, že letí veľká včela a sadá si na lupienok. Žiaci zdvihnú hlavy a hádajú, ktoré písmeno včela zakryla.

IDE, IDE VLÁČIK

Učiteľ si pripraví kartičky s preberanými písmenami a rozdá ich žiakom. Učiteľ je rušeň, chodí po triede a spieva: *Ide, ide vláčik, ide, ide vlak. Podťe deti s písmenkom A, podťe nasadať.* Žiaci, ktorí majú toto písmeno, sa postavia a zaradia sa za učiteľa.

MIMOZEMŠŤAN

Učiteľ sa zahrá na mimozemšťana, ktorý priletel do triedy na ufe. Nerozumie nám, a tak mu treba vysvetliť neznáme slová, napr. z prečítaného textu.

HRA NA ROBOTA

Vyčítankou určíme žiaka, ktorý bude predstavovať robota. Zapneme ho a žiak bude rozprávať a pohybovať sa ako robot. Ostatní žiaci hovoria slová, napr. *papuča*. „Robot“ slovo vyhláskuje. Obmena: Žiak pošepká „robotovi“ slovo, ten ho vyhláskuje a žiaci hádajú, o aké slovo ide.

SMAJLÍK

Žiaci si na hodine výtvarnej výchovy pripravlia smajlíkov (vystrihnú kruhy, nakreslia ústa – usmiate aj skrivené) a prilepia k tomu špagle. Potom s nimi môžu pracovať na rôznych hodinách. Učiteľ zadáva otázky a žiaci podľa odpovedí áno – nie zdvíhajú smajlíkov.

ZOO

Hra sa začína vetou: *Bol som v zoo a videl som opicu.* Ostatní žiaci postupne do vety pridávajú ďalšie zvieratá, mali by zopakovať aj tie predchádzajúce v rovnakom poradí.

RYBÁR A ZLATÁ RYBKA

Rybár (žiak) chytá z mora slová – rôzne slovné druhy. Pri opakovaní sloviess musia žiaci vyloviť len slovesá, ostatné slovné druhy vrátia naspäť do mora ako zlatú rybku.

KEBY SOM IŠIEL NA VÝLET

Začína učiteľ: *Keby som išiel na výlet, zobral by som si stan.* Ďalší žiak vetu zopakuje a pridá ďalšiu vec, ktorú by si zobral.

PEXESO

Učiteľ pripraví žiakom pexeso – na jednej kartičke z dvojice je obrázok, na druhej slabika, ktorou sa názov zvierata, resp. predmetu na obrázku začína. Žiaci hľadajú správne dvojice.

BYSTRÉ OČKÁ, ČISTÉ UŠKÁ

Bystré očky – Učiteľ napíše na tabuľu písmená, slabiky, slová. Žiaci vyhľadávajú písmeno, slabiku, slovo podľa zadania. Čisté ušká – Žiaci zopakujú hlásku, slabiku, slovo pošepkané do ucha.

FAREBNÉ KOCKY

Žiaci môžu rôznofarebným papierom oblepiť strany starej kocky. Učiteľ napíše na tabuľu písmená priradené k farbe. Žiaci hádžu kockou a na základe farby vyberú z tabule písmeno, na ktoré utvoria slovo.

POZNÁM PÍSMENÁ?

Učiteľ pripraví kartičky s rôznymi tvarmi písmen. Potom ukazuje kartičky žiakom a tí tleskajú pri písmene, ktoré už poznajú. Napokon písmená prečítajú.

GUĽKO BOMBUĽKO

Učiteľ hovorí: *Kotúlal sa Guľko Bombuľko po dvore a dokotúlal sa k húske. Povedz ďalšie zviera, ktoré sa začína na rovnakú hlásku odkotúlaj Guľka ďalej.* Žiaci môže povedať aj zvuk, ktorý zviera vydáva.

LETÍ, LETÍ

Klasická hra, ktorú žiaci poznajú, sa dá využiť pri opakovaní vybraných slov, slovných druhov aj pri fonematickom uvedomovaní hlásky v slove. Napr. Letí, letí slovo, ktoré sa začína na hlásku *a* (*auto* – žiaci zdvihnú ruky, *sova* – žiaci nechajú ruky dole).

BUDÍČEK

Žiaci ležia na laviciach (spia). Učiteľ povie, na ktorú hlásku *a* na ktorom mieste v slove sa žiaci „zobudia“. Napr. Na hlásku *b* vo vnútri slova (*klobúk*).

DOSTIHY

Žiaci sedia a plieskaním na stehná napodobňujú cval. Učiteľ dáva pokyny: *zákruta vpravo* (všetci sa naklonia vpravo), *zákruta vľavo* (všetci sa naklonia vľavo), *prekážka* (poskočia), *v hľadisku sedia chlapi* (žiaci povedia hlboké óóó), *v hľadisku sedia ženy* (žiaci povedia tenšie óóó), *v hľadisku sú deti* (tenučné óóó)...

HOP – SKOK

Žiaci sú v podrepe pri svojej lavici. Učiteľ povie, na ktorú hlásku na začiatku slova žiaci vyskočia. Učiteľ rozpráva príbeh a žiaci vyskakujú.

ČAROVNÁ SKRINKA

Žiaci si postupne vyťahujú zo škatule lístky, na ktorých sú napísané slová, ale zamenené poradie slabík. Žiaci majú správne usporiadať slabiky a uhádnuť, o ktoré slovo ide (napr. VÍRKLA – KLAVÍR).

PÍSMENKOVÉ PUZZLE

Hra sa môže hrať vo dvojiciach i jednotlivo. Žiaci dostanú obálku s kartičkou písmena, ktorá je rozstrihaná. Musia ju správne poskladať a povedať, ktoré je to písmeno. Potom musia povedať slovo, ktoré sa daným písmenom začína.

STRATILO SA PÍSMENKO

Učiteľ rozdá žiakom kartičky s písmenami, ktoré sa už učili. Každý žiak má iné písmeno. Učiteľ chodí po triede a hovorí: *Stratilo sa písmeno A.* Žiak, ktorý má písmeno *A*, povie: *Nie, nestratilo sa, mám ho ja, ale stratilo sa písmeno E.* Hra pokračuje ďalej, kým sa všetky písmená nenájdu.

SLOVNÁ REŤAZ

Učiteľ povie slovo. Žiak na poslednú hlásku predchádzajúceho slova povie slovo, ktoré sa touto hláskou začína. Obmena: Tvorenie slov na poslednú slabiku slova.

BINGO

Žiakom sa rozďajú hracie karty (štvorcová sieť, napr. 4 x 4). V každom políčku je nápovedný obrázok s písmenom. Učiteľ hovorí hlásky a žiak tie, ktoré má na hracej karte, označí, napr. malým farebným štvorčekom. Ak má označený celý riadok, resp. stĺpec zakričí *bingo*.

KOLO

Žiaci si posadajú do kruhu. Každý žiak má nápovedný obrázok. Postupne každý pomenuje obrázok a prečíta písmeno. Potom svoj obrázok odovzdajú susedovi a opäť pomenujú nový obrázok a prečítajú písmeno.

ČO JE TO?

Pod kus látky dáme nejaké predmety, ktoré sa vo výučbe používajú (pero, ceruzka, guma, kniha, fixka...). Žiak si vytiahne jeden predmet, pomenuje ho a povie, akú hlásku počuje na začiatku slova. Ak vie, napíše tlačný tvar písmena alebo ho ukáže na nápovedných obrázkoch. Hru možno obmieňať: žiak analyzuje, čo počuje na konci slova, vo vnútri slova...