

KTO SOM? ČO SOM

Žiaci sedia v kruhu. V strede sú porozhadzované obaly z kinder vajíčok. Vo vnútri týchto obalov je na papierikoch napísané, čo majú deti pantomímou predstaviť. Jeden si vyberie obal, prečíta si a ostatní hádajú, čo predstavuje.

Napr. vytlačená zubná pasta, sliepka, ktorá zniesla vajíčko. Je na učiteľovej fantázii, aké činnosti vymyslí.

VEDIE, VEDIE CESTA NOVÁ, DO KRAJINY PÍSMENKOVA

Učiteľ predstavuje začiatok vláčika, spolu so žiakmi hovoria básničku: *Vedie, vedie cesta nová, do krajiny Písmenkova, kto chce so mnou cestovať, musí písmeno/slabiku/slovo prečítať.* Ak sa mu to podarí, chytí sa za p. učiteľku a cestujú spolu. Opakuje sa pesnička, učiteľ drží v rukách ďalšie písmeno/slabiku/slovo. Do vláčika sa zapojí čo najviac žiakov triedy.

DIKTÁT NA TABULI

Deti sa rozdelia do dvoch skupín. Chodia po dvoch (z každej skupiny 1) ku tabuli zo zadnej strany. Tak by ich nevideli. Každá skupina má určenú stranu tabule. Diktujem slovo. Keď napíšu, zatvoria tabuľu tak, aby ju videli ostatné deti. Dieťa, ktoré napísalo prvé a správne ma 2 body, druhé dieťa 1 bod. Keď má chybu – 0 bodov. Zvíťazí skupina s väčším počtom bodov.

HÁDŽ KOCKOU

Vyrobíme si kocku, ktorej strany sú prispôsobené tak, aby sa tam dali vsunúť kartičky s písmenami, číslicami, slovami... také, čo potrebujeme precvičiť, sedíme v kruhu, postupne každý hádže kockou a plní zadanie.

HĽADÁM SI KAMARÁTA

Rozdám kartičky na ktorých sú slová a a chýbajú samohlásky alebo spoluhlásky – podľa toho, čo sa preberá. Pred tabuľu prídu žiaci so slovami a ostatní hľadajú svoje slovo. tá samohláska/spoluhláska, ktorá v slove chýba. Vytvoria dvojice – slovo prečítame a povieme, čo sme doplnili: krátku/dlhú, tvrdú/mäkkú... Kartičky sa rozdeľujú žiakom na začiatku hry farebne rozlíšené – slovo, hlásky

VYSKOČ ALEBO SI ČUPNI

Hra je zameraná na určenie písmena v slove. Učiteľ povie slovo, keď sa tam dané písmeno nachádza – žiaci vyskočia, ak tam nie je – čupnú si.

PÍSMENÁ – ZLOŽ SLOVO

Triedu rozdelíme na 2-3 skupiny. Každá skupina dostane sadu písmen (veľké, malé). Učiteľ zadá slovo, v ktorom sa hlásky neopakujú. Žiaci musia nájsť dané písmená, zobrať ich, postaviť sa aj s písmenom na to miesto, na ktorom sa to písmeno nachádza. Ktorá skupina to skôr urobí, získa bod.

PAVUČINA

Pomôcky: klbko vlny.

Žiaci tvoria na jednotlivé hlásky slová a podávajú si klbko vlny, ktoré sa postupne odmotáva, kým sa nevystriedajú všetci. Nakoniec odmotanú vlnu namotáme späť na klbko.

STRATENÝ OBRÁZOK

Obrázok formátu A5 – zvieratko podlepíme kartami pexesa. Na papier napíšeme prvé písmená/slabiky/slová k danému obrázku na miesta, kde je zrkadlo nalepená karta pexesa. Papier s obrázkom rozstriháme. Žiak má za úlohu správne priradiť obrázok k písmenku. Ak to urobí správne – zloží obrázok

HÁDZANÁ

Žiaci sedia v kruhu. Učiteľ vymyslí slovo a hodí loptu ľubovoľnému žiakovi. Žiak, ktorý chytil loptu, vymyslí slovo na poslednú hlásku predchádzajúceho slova.

Napr.: lopta-auto-orol-lod'...

NA DETEKTÍVOV

Učiteľ poskrýva po triede nápovedné obrázky bez písmen tak, aby ich bolo vidno kde sú, ale prevrátené obrázkom dole. Žiaci sú rozdelení do skupín po 3 – 4 žiakov. Každé skupine povie učiteľ 3 4 písmená. Žiaci v skupinách majú rôzne písmená a musia si ich zapamätať. Učiteľ odštartuje žiakov a žiaci hľadajú podľa svojich písmen, ktoré dostali nápovedné obrázky. K učiteľovi prídu, až keď celá skupina nájde všetky zadané písmenká –teda nápovedné obrázky k nim. Vyhráva skupina, ktorá nájde všetky obrázky prvá.

Obmena: učiteľ rozdá obrázky, deti hľadajú písmená.

KTO Z KOHO

Žiakov rozdelím na 2 skupiny = 2 zástupy. Zástupy sa postaví za čiaru, tvárou k učiteľovi. Učiteľ ukazuje žiakom postupne kartičky so slovami. Súťažia žiaci, ktorí stoja v zástupe na prvom mieste. Kto z dvojice prečíta slovo skôr, zaradí sa na koniec zástupu. Hra pokračuje dovtedy, kým sa na začiatok zástupu nedostane žiak, ktorý začínal ako prvý. Zástup, ktorý sa vystriedal ako prvý – víťazí. Nie je dovolené navzájom si pomáhať.

Obmena: použitie v matematike.

POSKLADAJ SLOVO

Učiteľ schová niekoľko lístkov s písmenami (už osvojenými) po triede. Vybraný žiak lístky najskôr hľadá, potom sám alebo s pomocou spolužiakov skladá slovo známe zo šlabikára Hru môžeme časovo obmedziť. Hru môžu hrať aj viacerí žiaci/skupiny. Lístky vtedy farebne rozlíšime.

NÁJDI SI KAMARÁTA

Žiaci dostanú tlačene a písané písmená. Hľadajú si medzi sebou kamaráta – dvojicu. Veľké písané a + malé písané a, veľké tlačene a + malé tlačene a, alebo tvoria slabiky. kto nájde dvojicu, dvojica sa predstaví: prečíta meno kamaráta, predstaví slabiku.

POZNÁTE OBYVATEĽOV KRÁĽOVSTVA?

Hru používam pri precvičovaní vybraných a príbuzných slov. Zoberie dostatočne dlhý špagát. Žiaci po jednom chytajú špagát do ruky ako vyslovujú vybrané slová napr. po b. keď ich povedia všetky, uzavru špagátom vytvorený kruh. K obyvateľom kráľovstva patria aj príbuzné slová. Tí žiaci, ktorí ich vedú povedať, môžu vstúpiť do kruhu.

KARTIČKY

Každý žiak má kartičku. Na jednej strane je y/y a na druhej strane i/i. Všetci stoja v rade. Učiteľ povie slovo a úlohou žiaka je ukázať správnu stranu kartičky. Kto ukáže správnu stranu, postupuje o krok dopredu.

MOLEKULY

Žiaci chodia po triede, učiteľ povie písmeno. Deti, ktoré sa volajú na začiatkové písmeno sa spoja. Opakuje sa viackrát. Môže sa obmieňať – farby oblečenia, veci... Žiaci môžu vypadnúť, alebo ostať v hre.

Obmena: ,matematika – 3 molekuly, 2 molekuly...

SPADOL SOM DO STUDNE

Hra čerpá námet z ľudovej hry: Spadla som do studne. Učiteľ vyberie jedného žiaka, ktorý sedí pred tabuľou na stoličke a hovorí vetu: *Spadol som do studne a vytiahne ma ten, kto...* (pozná slovo, ktoré začína na hlásku...). Ostatné deti sa prihlásia, dieťa, ktoré sedí na stoličke pred tabuľou niekoho vyvolá. Ak vyvolaný odpovie správne, vymenia si miesta. Hru je možné prispôsobiť podľa preberaného učiva, je vhodná aj pre starších žiakov.

DOBRA A ZLA SPRÁVA

Povie vetu: Napr. *Dnes mám narodeniny*. Nasledujúci žiak ju rozvinie: *Dnes mám narodeniny a dostala som tortu*. Dobrá správa. Ďalší žiak povie zlú správu: *Čokoládovú tortu som chcel položiť na tácku, ale odlomil sa mi z nej kúsok*. a tak sa striedajú dobrá a zlá správa.

ROZPRÁVKA

Vyžrebujeme si z klobúka 2 – 3 rozprávkové postavy.

Práca v skupine: utvor krátku rozprávku, v ktorej použiješ/do ktorej zakomponuješ vyžrebované rozprávkové postavy.

Úloha:

- rozprávka má byť veselá,
- rozprávka má byť smutná
- môžeš využiť poznatky, ktoré vieš o rozprávkovej postave,
- každý žiak vytvorí vetu a posunie ju ďalšiemu.