

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Tajovského, Senec – 10. 9. 2013**

**TELEFÓN**

Žiaci sedia v kruhu na koberci. Jeden žiak drží plyšovú hračku. Povie slovo a odovzdá hračku ďalšiemu žiakovi. Ten musí povedať slovo, ktoré sa začína hláskou, ktorou sa končilo predchádzajúce slovo.

**CHROBÁČIKY, CHROBÁČIKY, HÝBTE SA**

Učiteľ hovorí: „Chrobáčky, chrobáčky, hýbte sa.“ Na túto vetu sa žiaci začnú voľne pohybovať po triede. Učiteľ zadáva pokyny: Chrobáčky chyťte sa zelenej farby, predmetu, ktorý sa začína písmenom A, nejakého materiálu, chyťte sa dvojice, trojice...

**HRA S KARTIČKAMI**

Žiaci si zo škatuľky vyberú kartičky s písmenami. Sadnú si na koberec a pracujú podľa pokynov učiteľa: všetci, ktorí majú písmeno A, sa postaví a prejdú ako autá, tí, ktorí majú M, preletia ako motýle, tí, ktorí majú S, napodobňujú a znázorňujú slona...

**TVORENIE SLOV NA HLÁSKY**

Vybratý žiak vyhlásuje svoje meno alebo priezvisko. Pred tabuľou pôjdu piati žiaci. Títo žiaci tvoria slová na jednotlivé hlásky.

**HĽADAJ, KDE SOM**

Učiteľ poschováva v triede písmená, kúsok z neho vždy trčí. Potom žiakom povie napr.: „Hľadaj, kde je písmeno A.“ Kto ho nájde, prečíta ho a odovzdá učiteľovi. Môže vytvoriť slovo, ktoré má na začiatku, vo vnútri, resp. na konci nájdené písmeno.

**DOTKNI SA A VYHRAJ**

Pred tabuľou sú dve družstvá. Dvaja žiaci sú kapitáni, jeden je zapisovateľ a jeden je hovorca. Na tabuli sú napísané písmená, ktoré už žiaci vedú čítať a písať. Hovorca povie: „Veľké písané A.“ Vyhráva ten, kto prvý chyť dané písmeno na tabuľi.

**PREČO?**

Žiak vymyslí slovo, ale nevysloví ho nahlas. Druhý sa ho pýta, na akú hlásku sa slovo začína. Prvý odpovie a druhý sa pýta prečo. Odpovede a zdôvodnenia môžu byť rôzne – ide o rozvoj kritického myslenia. Pozor! Učiteľ len usmerňuje, nekritizuje odpovede.

**HĽADAJ SLOVO**

Učiteľ žiakom číta text, v ktorom majú žiaci identifikovať slovo, na ktorom sa s učiteľom dohodli. Ak je slovo v texte viackrát, poznačia si to.

**ROVNAKÉ ZAČIATOČNÉ PÍSMENO**

Učiteľ zadá žiakom úlohu, aby vytvorili vetu, v ktorej sa slová začínajú rovnakým písmenom.

**BEŽ SI PO KARTIČKU**

Žiaci sú rozdelení do skupín po piatich. Pred tabuľou položíme papieriky so slovami, resp. hláskami tvoriacimi vetu, resp. slovo. Na povel žiaci bežia po kartičky a musia z nich zložiť vety alebo slová.

**HĽADAJ SLOVO**

Všetci žiaci stoja. Začína súťaž dvojica v lavici. Učiteľ povie hlásku a ten, kto prvý povie slovo začínajúce tou hláskou, zostane stáť (sused si sadne). Potom medzi sebou súťažia tí, ktorí zostali stáť, až pokiaľ nezostane víťaz. Na ďalšej hodine zadáva hlásky žiak, ktorý vyhral.

**TAJNÝ OBRÁZOK**

Jeden žiak dostane jednoduchý obrázok (nikomu ho neukáže). Ostatným žiakom obrázok postupne opisuje. Žiaci obrázok na základe opisu kreslia. Nakoniec im obrázok ukáže.

**NA POŠTÁRA**

Hra sa dá hrať so žiakmi aj vtedy, keď ešte nevedia čítať. Na kartičkách sú nalepené obrázky, neskôr napísané slová. Žiaci majú hlavy položené na lavici. Učiteľ je poštár – každému žiakovi doručí jednu kartičku. Žiaci si kartičky pozrú, pomenujú obrázok, resp. prečítajú slovo a utvoria naň vetu.

**OBRÁZKOVÁ HÁDANKA**

Žiaci sú rozdelení do skupiniek. Každá skupinka má na lavici položené obrázky rôznych predmetov alebo zvierat a kartičky s písmenami. Žiaci pomenujú obrázky a na kartičkách vyhľadajú písmená, ktorými sa pomenovania začínajú. Z písmen vytvoria tajničku. Každé skupine vznikne iné slovo a spolu vytvoria vetu.