

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA[®],
DP MPC Trenčín – 5. 11. 2013**

HUPSOV ZÁPISNÍK

Žiaci si nosia Hupsa na víkend domov. Do Hupsovho zápisníka s rodičmi napíšu a nakreslia, čo Hups u nich doma zažil.

KDE SA SKRÝVA?

Nápovedné obrázky s písmenami učiteľ ukryje v triede tak, aby kúsok trčal. Žiak ho musí nájsť a správne pomenovať.

IDE VLÁČIK Z OBRÁZKOVA DO STANICE PÍSMENKOVA

Učiteľ rozdá žiakom „cestovné lístky“ (obrázky, slová, vety napísané tlačeným aj písaným písmom). Na stanici nastupujú žiaci, ktorých názov obrázka sa začína hláskou..., slabikou..., na konci pomenovania sa nachádza hláska... Postupne nastúpia všetci žiaci.

PANTOMÍMA

Žiaci vlastným telom, prípadne i zvukom znázornia dané slovo. Vytvoria sa dve skupiny. Prvá skupina znázorňuje slovo a druhá skupina háda. Obmena: Súťaž radov – prvý z radu príde za učiteľom, ktorý mu ukáže slovo na kartičke, a žiak ho znázorní ostatným žiakom, ktorí ho musia uhádnuť.

ČO SA STRATILO

Na magnetickej tabuli sú obrázky, ktoré si žiaci musia zapamätať. Potom oči zatvoria. Učiteľ odoberie obrázok. Žiaci oči otvorí a musia prísť na to, ktorý obrázok chýba a určiť hlásku na začiatku slova.

PÍSMENKO NÁS ZOBUDÍ

Žiaci si položia ruky na lavicu, na ne položia hlavu. Učiteľ povie, na ktorú hlásku na začiatku slova zdvihnú hlavy. Potom hovorí rôzne slová.

SKRYTÉ SLOVÁ

Po triede putuje papier (A4). Každý žiak naň napíše slovo a papier preloží tak, aby slovo nebolo vidno. Žiaci môžu písať slová začínajúce na danú hlásku, resp. vybrané slová, slovné druhy...

HRA NA DETEKTÍVOV

Učiteľ na rôzne miesta v triede ukryje kartičky s písmenami. Žiaci ich musia za určitý čas nájsť. Potom učiteľ volá k tabuli žiakov, ktorí majú určité druhy písmen (napr. malé tlačené *a*, veľké písané *A*...).

TELEFÓN

Žiaci hovoria slová. Nasledujúce slovo sa musí začínať hláskou (slabikou), ktorou sa končilo predchádzajúce slovo.

ČAROVNÉ VRECÚŠKO

Vo vrecku sú rôzne predmety, resp. obrázky. Každý žiak si jeden vyberie, pomenuje a určí začiatočnú hlásku, príp. napíše na tabuľu.

URČOVANIE HLÁSKY V SLOVE

Žiaci stoja pri laviciach. Učiteľ povie slovo s danou hláskou na začiatku, vo vnútri alebo na konci. Ak je hláska na začiatku, žiaci zdvihnú obe ruky, ak je vo vnútri, tlesknú, ak je na konci, spravia drep.

TELEFÓN

Žiaci stoja v dvoch radoch. Na tabuli je 4-6 nápovedných obrázkov. Žiakom na začiatku radov učiteľ pošepká slovo. Žiaci si slovo navzájom šepkajú. Poslední v radoch ho napíšu na tabuľu.

SKLADAČKA

Učiteľ rozstrihá nápovedné obrázky a pomieša ich. Žiaci môžu skladať obrázok, slová...

VLÁČIK V KRAJINE ABECEDA

Žiaci chodia po triede zaradené za sebou ako vagóny. Učiteľ je lokomotíva. Zastaví na stanici s nejakou hláskou (napr. *Z*). „Vagón“, ktorý prvý povie slovo na *Z*, si sadne.

TLESKNI

Učiteľ hovorí slová. Ak je v nich daná hláska na začiatku slova, žiak tleskne.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA[®],
DP MPC Trenčín – 5. 11. 2013**

KTO SKÔR

Žiaci sa postavajú a ten, kto vymyslí slovo s danou hláskou na začiatku, vo vnútri, na konci slova, si môže sadnúť.

KDE SA SKRÝVA

Každý žiak má na papieri napísané rovnaké slová. Jeden z nich si vyberie slovo a znázorní ho pantomímou. Ostatní hádajú. Ak uhádnu, dané slovo si zakrúžkujú.

ČO TO BUDE

Učiteľ napíše na tabuľu časti rôzne prvky a tvary písmen. Žiaci z nich musia poskladať písmená.

LETÍ, LETÍ

Žiaci sa voľne pohybujú po triede, napodobňujú mávanie krídlami. Učiteľ hovorí: *Letí, letí, všetko letí, čo má „s“ všetko letí. Pes letí.* Ak sa v slove nachádza daná hláska, žiaci musia napodobniť let do výšky. Ak sa v slove nenachádza daná hláska, „pristanú“ na zemi (spravia drep). Následne môžu žiaci určiť pozíciu hlásky v slove.

PRIDAJ PÍSMENKO

Učiteľ zadá žiakom začiatočnú a koncovú hlásku. Žiaci vymýšľajú slová, ktoré tieto hlásky obsahujú. Učiteľ môže zadať aj slabiku a žiaci vytvoria slovo (rod – rodná, národ...).

MOLEKULY

Molekula je ekvivalent pre slovo. Učiteľ povie, že slovo sa skladá z 2, 3, 4... hlások. Žiaci tvoria slová s daným počtom hlások. Napr. *Vytvorte molekulu (slovo) 3.*

VLÁČIK

Na začiatku hry povie učiteľ alebo vybraný žiak nejaké slovo. Ďalší žiak utvorí na poslednú hlásku ďalšie slovo atď.

REŤAZOVÁ HRA

Každý žiak má papierik s vetou. Žiak prečíta vetu, v ktorej je prvé slovo *začínáme*. Vety nadväzujú na seba. Napr.: *Ak niekto povie svoje meno, bež a nakresli na tabuľu jablko. Ak niekto nakreslí jablko, pohľadkaj svojho spolužiaka. Ak niekto pohľadá spolužiaka, podaj pani učiteľke ceruzku...* Posledná veta obsahuje slovné spojenie *koniec hry*.

DETEKTÍV

Učiteľ napíše na tabuľu slovo po písmenách, namiesto niektorých písmen napíše vodorovné čiarky. Žiaci dopĺňajú chýbajúce písmená.

RYBIČKA HĽADÁ HLÁSKU

Učiteľ povie: *„Rybička hľadá hlásku T.“* Žiaci rozmýšľajú, ktoré predmety v triede sa začínajú touto hláskou, a musia sa ich dotknúť.