

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA[®],
ZŠ Gaštanová, Žilina – 25. 9. 2013**

SKLADANIE Z LEGA

Žiaci dostanú podložku z lega a skladačky. Ich úlohou je vytvoriť písmenká, ktoré poznajú.

REŤAZ SLOV

Žiaci sedia v kruhu. Jeden z nich povie slovo, ktoré sa začína daným písmenom. Nasledujúci žiak povie slovo na poslednú hlásku predchádzajúceho slova.

ČO KAM PATRÍ

Žiaci sú rozdelení do skupín. Každá skupina má 9 obrázkov (neskôr 12, 15). Učiteľ ukáže na chvíľu všetkých 9 obrázkov usporiadaných v riadkoch a stĺpcoch (3 x 3). Potom ich skryje a žiaci musia čo najrýchlejšie a správne usporiadať obrázky.

DETEKTÍV

Učiteľ ukáže žiakom obrázky. Potom z nich nejaký odoberie, resp. k nim nejaký pridá. Žiaci musia prísť na to, ktorý obrázok ubudol, resp. pribudol.

UHÁDNI SLOVO

Žiak si pripraví slovo, napr. vybrané slovo, a napíše na tabuľu prvé a posledné písmeno. Ostatné písmená nahradí vodorovnými čiarkami.

HRA NA PÍSMENÁ

Každý žiak si vyberie zo škatule kartičku s písmenom a posadí sa na koberec do kruhu. Žiak povie, ktoré písmeno si vybral, a utvorí naň slovo. Ďalší žiak vymyslí naň vetu.

ZOBUDÍ NÁS PÍSMENO

Žiaci majú hlavy položené na lavici. Učiteľ určí hlásku, ktorá ich zobudí. Hlásku môže byť na začiatku, vo vnútri i na konci slova.

DOMČEK, DOMČEK

Na rôzne miesta v triede učiteľ porozkladá kartičky v tvare domčeka so slabikami. Žiaci dostanú kartičky so slabikami, prečítajú ich a zaradia do domčekov.

STRATILA SA HLÁSKA

Učiteľ povie hlásku. Úlohou žiakov je nájsť v triede predmet, ktorého názov sa danou hláskou začína, a dotknúť sa ho.

BINGO

Do pripravenej tabuľky si žiaci vpišu písmená. Učiteľ hovorí slová a žiaci v tabuľke zaškrtaávajú písmená, ktoré sú na začiatku slov. Kto má zaškrtanú celú tabuľku, zakričí *bingo*.

VLÁČIK

Učiteľ hovorí: „Ide, ide vláčik, ide, ide vlak. Rýchlo, milé deti, rýchlo nasadať. Vlak zastavil na stanici... (napr. Martin).“ Úlohou žiakov je povedať slovo, ktoré sa začína rovnakou hláskou ako názov stanice. Ak povie správne, pripojí sa za učiteľa, a tak sa postupne vytvorí vláčik.

NA ROBOTOV

Žiaci hovoria slová ako roboti. Učia sa slabikovať.

VYSKOČ, KEĎ POČUJEŠ PÍSMENO

Učiteľ povie hlásku, na ktorú žiaci vyskočia, keď ju budú počuť na začiatku slova. Potom učiteľ hovorí slová.

SCHOVÁVAČKA VECÍ

Učiteľ zhromaždí na jednom mieste 10 rôznych predmetov, ktoré žiaci pomenujú. Potom ich zakryje plachtou a vyvoláva žiakov, aby vybrali jednu vec. Žiak predmet pomenuje a povie začiatočnú hlásku.

LOĎ

V papierovej loďke sú kartičky s rôznymi písmenami, resp. slabikami alebo slovami. Každý žiak si vyberie jednu kartičku a prečíta, čo je na nej napísané.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA[®],
ZŠ Gaštanová, Žilina – 25. 9. 2013**

SLONÍK BIMBO

Maňuška sloník Bimbo sa snaží čítať napr. písmená. Je však nepozorný a občas čosi prečíta nesprávne. Žiaci ho opravujú a písmená čítajú správne.

PÍSMENKOVÝ KOMPÓT

Žiaci sedia v kruhu na stoličkách. Každý žiak má jedno písmeno (rozdajú sa napr. písmená *H, U, P, S*). Učiteľ hovorí, ktoré písmená si vymenia miesta, napr. všetky písmená *H*. Keď učiteľ povie, aby sa vymenil *HUPS*, všetci žiaci musia zmeniť miesto.

RÝCHLO ZOBER PÍSMENO A

Na vybratých žiakov pripneme pomocou štipcov písmená a zaviažeme im oči šatkou. Písmená sa budú aj opakovať. Úlohou zvyšných žiakov je rýchlo si zobrať dané písmeno bez toho, aby ho spolužiak chytil alebo sa ho dotkol.

ROZSPANÉ PÍSMENÁ A OBRÁZKY

Učiteľ si pripraví kartičky s písmenami a nápovedné obrázky k písmenám. Žiaci sa rozdelia do skupín, každá skupina dostane nejaké písmeno. Žiaci musia za daný čas nájsť čo najviac obrázkov k danému písmenu.

ČLOVEK

Učiteľ hovorí: „Zahrajte na koberci človeka hneď po narodení, keď si prvýkrát sadne, keď začne chodiť, keď je v práci ako rodičia, keď je starcom, ktorý sa ledva hýbe.“ Žiaci napodobňujú, čo im učiteľ povedal.

PÍSMENKOVÝ HAD

Jeden žiak vylosuje písmeno. Ostatní ho pomenujú. Učiteľ povie slovo na dané písmeno. Podíde k nejakému žiakovi a ten tiež musí povedať slovo na to isté písmeno. Keď sa mu to podarí, pripojí sa k učiteľovi, a tak postupne vytvárajú hada.

DOMINO

Domino tvoria kartičky rozdelené na dve časti. V každej časti je jedna slabika, resp. slovo. Žiaci z toho skladajú slová – správne spájajú slabiky do slov, resp. keď sú na kartičkách slová, precvičujú si nejaký gramatický jav (napr. vybrané a príbuzné slová).

UHÁDNEŠ?

Učiteľ pripraví rôzne predmety vystrihnuté z farebného papiera, napr. jablko. Jablko opíše tromi vetami a žiaci hádajú, čo opisuje. Napr. 1. Je červené a guľaté, 2. Dozrieva na jeseň. 3. Rastie na strome. Žiak, ktorý uhádne, dostane vystrihnuté jablko.

VLÁČIK

Učiteľ na magnetickú tabuľu pripevní lokomotívu s vagónmi. Vo vagónoch sú písmená. Žiaci dostanú obrázky. Musia ich pomenovať a povedať, ktorú hlásku počujú na začiatku slova. Potom priradia obrázok k správnejmu vagónu.

KARTIČKY

Učiteľ rozdá obrázky. Žiaci ich pomenujú a určia, na ktorom mieste v slove sa nachádza dané písmeno. Podľa toho sa zaradia do skupín. Každá skupina má v triede určené miesto, kam sa postaví.

SCHOVÁVAČKA

Každý žiak dostane kartičku s písmenom. Zo škatule si vyťahujú obrázky podľa zadania. Napr. tí, ktorí majú písmeno *O*, hľadajú obrázky, ktorých názvy sa začínajú týmto písmenom, ktorí majú napr. *A*, hľadajú obrázky, ktorých názvy sa končia týmto písmenom...

PEXESO

Na koberci je porozkladané písmenkové pexeso (tvary veľkých a malých písmen, tlačených a písaných písmen). Žiaci postupne odkrývajú dvojice a hľadajú tvary, ktoré k sebe patria.

HĽADAJ PREDMET NA...

Na pokyn učiteľa sa žiaci rozídu po triede a dotknú sa predmetu, ktorý sa začína daným písmenom. Obmena: Chlapci budú hľadať predmety napr. na *P*, dievčatá na *V*. Potom na ten predmet (slovo) utvoria vetu.

PÍSMENKOVÝ ZÁSTUP

Učiteľ rozdá žiakom kartičky s písmenami, ktoré sa opakujú (stačí 5 písmen, napr. *A, E, I, O, U*). Potom vyzýva žiakov, aby postupne k nemu chodili, najprv napr. všetky písmená *A* (takto vytvoria 5 zástupov). Učiteľ žiakov zaklína. Potom žiakom povie, že keď sa chcú vykúpiť, musia povedať na dané písmeno slovo.