

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Zlaté Moravce – 23. 9. 2013**

**PÍSMENKOVO**

Žiaci dostanú kartičky s veľkými tlačенými písmenami. Ich úlohou je priradiť kartičku k predmetu v triede, ktorý sa daným písmenom začína. Pri každom predmete môže byť len jedna kartička.

**PLASTELÍNKOVO**

V prípravnom období žiaci vymodelujú z plastelíny ľubovoľný nápis (LIDL, TESCO, LEGO...), ktorý už niekde videli, resp. si môžu vymyslieť nový. V prípade použitia neznámeho písmena si žiak pomôže nápovedným obrázkom.

**PRIŠLA K NÁM LOĎ**

Učiteľ povie: „Prišla k nám loď.“ Žiaci sa hromadne spýtajú: „A čo nám priniesla?“ Učiteľ: „Hlásku...“ Učiteľ povie ľubovoľnú hlásku, na ktorú musia žiaci vymyslieť slovo. Slovo sa môže touto hláskou aj končiť. Namiesto hlásky môže učiteľ povedať nejakú slabiku.

**TRIEDA SPÍ**

Žiaci majú hlavy položené na laviciach. Učiteľ hovorí slová a žiaci zdvihnú hlavy len vtedy, keď v slove počujú vopred dohodnutú hlásku.

**SYPTE SA SLOVÁ**

Žiaci aj učiteľ sedia v kruhu na koberci. Učiteľ drží maňušku Hupsa. Povie slovo a podá maňušku žiakovi po pravej ruke. Žiak musí povedať, na ktorú hlásku sa slovo začína. Obmena: Žiak povie, na ktorú hlásku sa slovo končí, musí rozdeliť slovo na slabiky...

**HÁDAJ, NA ČO MYSLÍM**

Žiak si vymyslí slovo, ktoré si nechá pre seba, a povie: „Ak uhádneš moje slovo, nechcem ťa, ale ak ho neuhádneš, vezmem ťa. Moje slovo sa začína hláskou O.“ Ostatní žiaci hovoria slová na O, kým neuhádnu konkrétne slovo. Kto uhádne, pokračuje.

**NA DETEKTÍVA**

Učiteľ číta text. Žiaci počúvajú a zapisujú slová, ktoré sa začínajú danou hláskou.

**ODKRÝVANIE OBRÁZKA**

Obrázky, ktoré patria k vyvodzovaniu písmen, zakryjeme a pomaly odkrývame. Žiaci musia uhádnuť, čo je na obrázku a ktorou hláskou sa pomenovanie začína.

**ČÍSLA A SLOVÁ**

Žiak hodí kockou. Podľa počtu bodiek na kocke musí povedať rovnaký počet slabík (slov) začínajúcich sa danou hláskou.

**TIK-TAK BUM**

Žiaci sedia v kruhu na koberci. Jeden dostane do ruky bombu (elektronickú z rovnomennej hry, ktorú dostať kúpiť). Do stredu sa dajú kartičky s písmenami, resp. slabikami. Žiaci hovoria slová na hlásky, resp. slabiky, ktoré si vybrali. Po vyslovení slova podajú bombu ďalšiemu. Komu bomba v ruke „vybuchne“, vypadáva.

**MATES**

Učiteľ napíše na tabuľu 10 slov a očísľuje ich. Vyvolaný žiak si vyberie 3 čísla a na slová s týmito číslami vymyslí vetu.

**PRIDANÉ SLOVÁ**

Učiteľ prečíta niekoľko viet zo známej rozprávky. Pri druhom čítaní pridá do textu slová, ktoré tam nepatria. Žiaci musia tieto slová nájsť.

**PÍSMENKOVÝ FUTBAL**

Učiteľ nakreslí na tabuľu bránku. Rozdelí žiakov na dve skupiny. K tabuľi chodia naraz dvaja (z každej skupiny jeden) a píše na ňu určené písmeno. Bod získa žiak, ktorý napíše písmeno správne a rýchlejšie. Vyhrá skupina, ktorá má viac bodov (trafí viac gólov). Učiteľ má k dispozícii aj červenú kartu, ktorou body odoberá.

**TELEFÓN**

Žiaci sa rozdelia do dvoch skupín a vytvoria dva rady. Na konci radov na zemi sú kartičky s písmenami. Učiteľ pošepká hlásku prvému žiakovi v každom rade, ten ďalšiemu atď. Posledný žiak musí hlásku správne zaradiť k písmenu, ktoré zdvihne zo zeme. Žiaci môžu na písmeno utvoriť slovo.