

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Vajanského, Lučenec – 26. 8. 2013**

**SKRYTÉ PÍSMENÁ**

Učiteľ napíše na tabuľu slovo s vynechanými písmenami (jedným, resp. viacerými). Žiaci hľadajú, ktoré písmeno chýba.

**KUKUČIE VAJCE**

Zo súboru slov ( resp. obrázkov, keď ešte žiaci nevedia čítať) žiaci vyradia slovo, ktoré neobsahuje hlásku na začiatku slova, ktorá sa v iných slovách nachádza.

**VETNÝ DETEKTÍV**

Učiteľ zaznačí na tabuľu 2-3 vodorovné čiary, ktoré znázorňujú slová vo vete. Žiak vyberie z vrecúška toľko písmen, koľko je čiar. Na začiatok každej čiary dopíše jedno písmeno. Žiaci dopĺňajú slová tak, aby vznikla zmysluplná veta.

**NOVINÁRI**

Žiakom rozdáme ústrižky z časopisov a zadávame úlohy:

1. Vyhľadaj daný počet písmen a zakrúžkuj ich.
2. Nájdi slová, v ktorých je A na začiatku slova (vo vnútri, na konci).
3. Nájdi čo najviac písmen, napr. A.
4. Nájdi vetu, v ktorej v každom slove je dané písmeno.
5. Nájdi slovo, v ktorom je dané písmeno dvakrát, trikrát...

**TROJČKOVÁ HRA**

Učiteľ napíše na tabuľu deväť slov. Žiak si vyberie 3 slová a použije ich vo vete.

**NA KUCHÁRA**

Učiteľ uviaže žiakovi zásteru, v ktorej sú písmená. Žiak chodí po triede a ostatní si vyberajú písmená. Na písmeno vymyslia slovo (sused na slovo vymyslí vetu).

**JESENNÉ LÍSTIE**

Žiaci si vyberú kartičky s písmenami – listy z čarovného stromu. Na pokyn učiteľa spúšťajú listy na koberec. Potom si jedno písmeno vyberú a hľadajú medzi sebou písmenkové rodinky.

**REŤAZOVKA**

Úlohou je rozoznať posledné písmeno v slove. Žiak povie slovo. Ďalší žiak povie slovo, ktoré sa začína písmenom, ktorým sa predchádzajúce slovo končí. Obmena: Rozoznať posledné dve písmená a na ne utvoriť slovo.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Košice – 27. 8. 2013**

**LOV PÍSMEN**

Žiaci (napr. ôsmi) si zo škatule vyberú písmená. Každý žiak prečíta svoje písmeno a postaví sa pred tabuľu. Vytvorený rad písmen môžu čítať jednotlivci i viacerí. Písmená sa môžu premiestňovať a znovu čítať. Obmena: Žiak s písmenom vystúpi dopredu a ostatní žiaci tvoria na dané písmeno slabiky, slová...

**VLÁČIK**

Žiak povie slovo na danú hlásku a predstúpi pred tabuľu. Ostatní žiaci hovoria slová na danú hlásku a zaraďujú sa za seba. Slová sa nesmú opakovať, inak sa vlak roztrhne. Cieľom hry je vymyslieť čo najviac slov na dané písmeno.

**VLÁČIK 2**

Žiaci dostanú kartičky s písmenami. Učiteľ je rušeň a žiaci sa ako vagóny pripájajú za ním (napr. vagón s písmeno E alebo í...). Keď sú už všetci žiaci pripojení, začnú sa odpájať (sadať si na svoje miesto) podľa zadania učiteľa. Obmena: Hľadanie kamaráta (tlačený tvar k písanému tvaru, tvorenie slabík...).

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Košice – 27. 8. 2013**

**VLÁČIK 3**

Žiaci sa rozdelia do troch skupín. Zoradia sa a pochyťajú (vytvoria vláčik). Všetky skupiny putujú po triede. Učiteľ dáva otázky prvému žiakovi (rušňu). Keď žiak správne odpovie, zaradí sa na koniec a rušňom je ďalší žiak. Učiteľ kladie otázky, pokiaľ sa všetci žiaci nevystriedajú.

**VLÁČIK 4**

Učiteľ povie hlásku a žiaci vymýšľajú slabiky, resp. slová na danú hlásku. Prvý žiak príde k tabuli ako rušeň, ostatní sa za ním pripájajú. On určuje žiakov, ktorí sa k nemu pripoja (musia povedať správnu slabiku, resp. slovo). Keď žiak povie nesprávne slovo, zostane sedieť.

**VLÁČIK 5**

Učiteľ určí hlásku a žiak utvorí na danú hlásku slovo. Ďalší žiak pokračuje tak, že tvorí slovo na hlásku, ktorou sa predchádzajúce slovo končí.

**VLÁČIK 6**

Žiaci cestujú po triede vlakom (vlak tvoria žiaci). Prichádzajú do staníc, ktoré pripravil učiteľ. V každej stanici plnia úlohy, napr. vytvorte písmenokoles (z tiel vytvoria písmená), povedzte názov piesne, básne, riekanky, ktorá má v názve slovo..., zaklopte, ak počujete pri čítaní určené slovo (písmeno)...

**PRÁCA S KARTIČKAMI**

Učiteľ pripraví kartičky s písmenami, slabikami, slovami, ktoré rozdá žiakom. Žiaci na pokyn učiteľa tvoria, slabiky, slová, vety. Kartičky sa dajú využiť aj pri hľadaní písmena na začiatku, vo vnútri či na konci slova.

**ŠTYRI ROČNÉ OBDOBIA**

Slnko má kľúče od štyroch ročných období. Jar – zelený kľúč, leto – žltý kľúč, jeseň – červený kľúč, zima – modrý kľúč. Napr. v mesiaci september slnko otvára jeseň – červený kľúč – žiaci hľadajú, čo je v triede červené, rozprávame sa o tom, čo je pre toto ročné obdobie typické alebo čo sme v septembri zažili, resp. kto sa v septembri narodil... Rovnako otvárame ostatné ročné obdobia, môžeme si zaspievať Prší, prší alebo Zima, zima je tu...

**TLESKNI, UDRI, ZADUP**

Učiteľ hovorí slová. Keď žiaci počujú napr. B na začiatku slova, tak tlesknú, keď na konci slova, udrú do kolien. Ak sa v slove B nenachádza, tak zadupú.

**ZVERINEC**

Učiteľ si zvolí tri zvieratá, napr. mačka, pes, sova. Každému žiakovi pošepká jedno zviera. Na zem porozhadzuje kartičky so zvukmi, ktoré zvieratá vydávajú. Na povel si každý žiak vyberie kartičku so zvukom a začne tento zvuk vydávať. Skupina zvierat, ktorá sa nájde ako prvá, vyhráva.

**HUPS A JEHO ZÁZRAČNÉ SLOVÍČKA**

Učiteľ pripraví vrecúško s kockami. Na stenách kociek budú zázračné slovíčka (ďakujem, prosím, nech sa páči...). Úlohou žiakov je nájsť a vypísať všetky zázračné slovíčka, ktoré Hups používa, v časovom limite.

**UŽ TO VIEM**

Učiteľ napíše na tabuľu slabiku, slovo, vetu z textu a zámerne spraví chybu (zraková analýza). Žiak má text, z ktorého učiteľ vyberá, pred sebou. Žiak, ktorý chybu postrehne, ju príde opraviť. Obmena: Sluchová analýza – učiteľ slovo povie bez rozlišovacieho znamienka, resp. ho pridá tam, kde nemá byť.

**ZATÚLANÉ PÍSMENÁ**

Učiteľ napíše na tabuľu písmená a úlohou žiakov je vytvoriť z nich slová.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Košice – 27. 8. 2013**

**HRA NA DETEKTÍVOV**

Hra slúži na spestrenie opakovaného čítania. Učiteľ zadáva úlohy:

1. Nájdi a prečítaj vetu, ktorá sa začína slovom...
2. Nájdi a prečítaj vetu, ktorá sa končí slovom...
3. Nájdi a prečítaj vetu, v ktorej sa nachádza 5 slov.
4. Prečítaj vety, ktoré majú na konci otáznik.

**HÚSENIČKA**

Učiteľ vyberie 5 žiakov. Každý z nich povie jedno písmeno (môže sa aj opakovať). Z daných písmen sa žiaci pokúsia poskladať plnovýznamové slovo. Najšikovnejší žiak dostane bod. Žiak, ktorý získa najviac bodov, vyhráva.

**HĽADÁME HLÁSKU**

Žiaci si položia hlavy na lavicu a učiteľ hovorí slová. Žiaci zdvihnú hlavu (zobudia sa) podľa toho, či počujú danú hlásku na danom mieste. Napr. Zobuď sa, keď počuješ hlásku *M* na začiatku slova.

**KAMARÁT**

Učiteľ pripraví kartičky s písmenami a obrázky a rozloží ich v triede. Žiaci si vyberajú obrázky a písmená a priradujú ich k sebe (napr. podľa začiatočného písmena názvu obrázka).

**ŽIVÉ PEXESO**

Dvaja žiaci idú za dvere. Žiaci v triede vytvoria dvojice a vylosujú si spoločné písmeno. Na dané písmeno si každý z dvojice zvolí iné slovo. Postavia sa do priestoru najlepšie tak, aby nestáli vedľa seba. Žiaci, ktorí boli za dverami, sa vrátia a hľadajú dvojice. Jeden z nich povie meno spolužiaka a ten povie slovo. Keď nájde dvojicu podľa rovnakého začiatočného písmena, získava bod.

**KAMIENKY**

Žiakov rozdelíme na dve skupiny. Každá skupina dostane svoju farebnú kriedu. Na tabuľu napíšeme písmená, slabiky, slová. Jeden žiak z každého družstva príde k tabuľi a počúva učiteľa. Úlohou je čím skôr nájsť a zakrúžkovať písmeno, slabiku, slovo. Vyhráva skupina, ktorá má najviac zakrúžkovaných slov – kamienkov. Na záver prečítame, čo je napísané v kamienkoch.

**PAPIEROVÁ SKLADAČKA**

Učiteľ pripraví obrázky rozstrihané na niekoľko častí. V každej časti je jedno písmeno (písmená v obrázku tvoria slovo). Úlohou žiakov je poskladať obrázok a prečítať slovo.

**ČO UKRÝVA SCHÉMA**

Učiteľ pripraví štvorčeky a obdĺžniky z papiera. Štvorčeky sú pre nízke písmená (napr. *a, c, e...*), obdĺžniky sú pre vysoké a veľké písmená (*b, f, H...*). Učiteľ povie alebo napíše slovo a žiak musí spraviť jeho schému. Obdĺžnik dávame na línajku (napr. *H*), resp. môže zasahovať pod línajku (napr. *p*). Hra je veľmi dobrá pre dyslektikov.

**HRA S PALIČKAMI**

Každý žiak má 20 drevených paličiek. Učiteľ hovorí slovo, napr. tabuľa, a žiak dá na lavicu tri paličky (podľa počtu slabík). Slovo môže byť päť. Žiaci nakoniec paličky spočítajú. Obmena: Žiaci počítajú písmená.

**REBRÍK**

Učiteľ pripevní na magnetickú tabuľu obrázok rebríka. Na jednotlivé priečky pripevní slabiky, slová na čítanie. Na najvyššej priečke je odmena (napr. jabĺčko), ktorú žiak získa, keď správne prečíta všetky slová. Ak všetko správne prečíta, môže dostať aj pečiатku. Ak sa pomýli, spadne z rebríka a pokračuje ďalší žiak.

**ZAČAROVANÉ KVETY**

Žiaci majú hlavy položené na lavici. Učiteľ hovorí: „Sme začarované kvety a odčarovať nás môže len slovo, ktoré má *S* na začiatku (vo vnútri, na konci).“ Učiteľ potom hovorí pomaly rôzne slová – mačka, pes, kohút, sova... Pri slove na *S* žiaci zdvihnú hlavy.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Košice – 27. 8. 2013**

**HRA NA MAČKU A MYŠ**

Hru hrajú dvaja žiaci (jeden je mačka, druhý je myš). Slová sú napísané na tabuli a začínajú sa na rôzne písmená. Mačka prečíta prvé písmeno alebo slabiku a myš to slovo musí dočítať. Ak myš prečíta slovo, mačka číta začiatok ďalšieho slova. Keď sa všetky slová správne prečítajú, žiaci sa vymenia.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Bratislava – 28. 8. 2013**

**PÍSMENKOVÉ RYBIČKY**

Na papierových rybičkách je napísané z jednej strany písmeno. Rybičky majú na ústach spinku. Rybičky uložíme do priestoru dole písmenom. Žiaci lovia rybičky, resp. písmená udicou (na paličke je špagát s magnetom). Na vylovené písmeno povedia slovo.

**STRATENÉ PÍSMENO**

Žiak si vyberie kartičku so slovom, v ktorom chýba nejaké písmeno. Miesto, kde písmeno chýba, je označené bodkou. Žiak hľadá vhodné písmeno tak, aby vzniklo zmysluplné slovo.

**MAČKA VO VRECI**

Vo vrečku sú písmená. Žiaci sú rozdelení do skupín. Vždy jeden žiak zo skupiny postupne z vrečka vyberie písmeno. Jeho úlohou je povedať slovo, v ktorom sa to písmeno nachádza (na začiatku, vo vnútri, na konci slova). Skupinám sa priraďujú body.

**RÝCHLY ČITATEĽ**

Na tabuli sú napísané a očíslované slová. Učiteľ povie príklad. Žiak ho v duchu vypočíta a prečíta slovo, pri ktorom je napísané číslo tvoriace výsledok príkladu.

**HĽADAJ KAMARÁTA**

Každý žiak dostane jedno písmeno. Všetci sa prechádzajú po triede s písmenom v ruke. Učiteľ povie nejakú slabiku, napr. MA. Žiaci, ktorí majú tieto písmená, sa vyhľadajú a spolu postaví pred tabuľu.

**VEDĽA SEBA MIESTO MÁM**

Žiak sedí na koberci a hovorí: „Vedľa seba miesto mám, kohože sem zavolám? Zavolám sem sliepočku Aničku.“ Žiačka Anička poíde k žiakovi, môže pri tom napodobňovať zvuk, ktorý vydáva sliepka. Potom žiak zavolá ďalšieho slovom, ktoré sa tiež bude začínať na S.

**RYBNÍK**

V rybníku (na zemi) sú pohádzané kartičky so slovami (slabikami). Jeden žiak povie slovo, ktoré sa tam nachádza. Žiak, ktorý slovo prvý nájde, ho vyloví. Vyhráva ten, kto má najviac kartičiek.

**RÝCHLEJŠÍ VYHRÁVA**

Žiaci sa rozdelia do skupín maximálne po troch. Každá skupina dostane 6 papierikov (2 modré, 2 červené, 2 zelené). Na troch je napísané písmeno a na zvyšných troch sú obrázky, ktorých názvy sa začínajú danými písmenami. Obrázky sú rozstrihané na 3, resp. viac častí. Ktorá skupina skôr zloží obrázok k danému písmenu, vyhráva.

**PÍSMENO V MENE**

Žiak hádže kockou s písmenami. Písmeno, ktoré hodil, prečíta. Žiaci, ktorí majú toto písmeno v mene, sa postaví. Postupne určujú, na ktorom mieste v mene sa písmeno nachádza.

**SKLADANIE SLOV**

Každá dvojica žiakov dostane na papierikoch dvojmo všetky písmená abecedy. V danom časovom limite z nich musí zložiť slová a nalepiť ich na papier.

**KAMARÁTI**

Žiaci sedia v kruhu na koberci. Každý dostane kartičku s jedným písmenom, ktoré už prebrali. Učiteľ vyberie dvoch žiakov, ktorí sa prechádzajú po triede. Ostatní hovoria: „Ty a ja, my dvaja, kamaráti obaja, stretli sme sa na chodníku, daj mi braček tvoju ruku.“ Vybraní žiaci prídu držiac sa za ruky

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Bratislava – 28. 8. 2013**

a povedia, akú slabiku spolu tvoria. Žiaci spoločne vymýšľajú slová začínajúce na danú slabiku (daná slabika môže byť aj vo vnútri slova, resp. na konci slova).

**NA DETEKTÍVA**

Žiaci na predloženej obrázku hľadajú stratené písmeno. Keď ho nájdú, napíšu ho na tabuľu. Z nájdených písmen skladajú slová.

**SKLADANIE SLOV**

Najaktívnejší žiaci na konci hodiny napíšu na tabuľu 10 písmen do jedného radu, môžu ich farebne odlíšiť podľa rôznych kritérií (napr. samohlásky, spoluhlásky, dlhé, krátke, znelé, neznelé...). Všetci žiaci z týchto písmen skladajú slová, napr. aj formou súťaže v radoch.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Prešov – 28. 8. 2013**

**LETÍ, LETÍ**

Žiak má položenú hlavu na lavici. Učiteľ hovorí slová. Ak žiak počuje hlásku, ktorá sa práve upevňuje, zdvihne hlavu. Obmena: hlásky na začiatku slova, na konci slova, vo vnútri slova. Žiak môže povedať, na ktorom mieste hlásku počuje. Obmena: Učiteľ hovorí slová, ktoré majú/nemajú preberané písmeno. Žiaci zdvihnú ruky, resp. tlesknú, keď tam je. Ak sa pomýlia, odovzdajú učiteľovi nejakú vec z peračníka. (Slová môže hovoriť aj žiak.)

**NÁJDI CHYBU A OPRAV**

Učiteľ napíše na tabuľu slová s chybami. Žiaci chyby hľadajú a chodia ich k tabuli opravovať.

**BYSTRÉ UŠKÁ**

Hra je určená pre spojené ročníky. Učiteľ hovorí slová. Žiaci reagujú podľa zadania: žiaci 1. ročníka tlesknú alebo vstanú, keď počujú danú hlásku na začiatku slova, žiaci 2. ročníka, keď počujú krátku hlásku a žiaci 3. a 4. ročníka, keď počujú vybrané slovo.

**SLNEČNICA**

Učiteľ vytvorí slnečnicu s lupeňmi. Žiaci sa rozdelia do skupín. Každá skupina dostane lupene, do ktorých bude písať slová (SJ), resp. príklady (MAT) podľa zadania za určitý čas. V strede slnečnice môže byť písmeno, slabika, slovo, číslo..., z ktorých vychádzajú pri písaní do lupeňov.

**REŤAZ**

Žiak povie slovo. Ďalší žiak musí vymyslieť iné slovo, ktoré sa začína na hlásku, ktorá bola na konci predchádzajúceho slova.

**SEJEME FAREBNÉ KVIETKY**

Do plastových obalov z čokoládových vajčiek učiteľ povkladá jednoslabičné, dvojslabičné, trojslabičné a štvorslabičné slová, ktoré predstavujú semenka. Na tabuľu učiteľ nakreslí modrý, červený, zelený a žltý kvietok. Modrý kvietok predstavuje jednoslabičné slovo, červený dvojslabičné, zelený trojslabičné a žltý štvorslabičné slovo. Žiaci sejú kvietky podľa počtu slabík.

**MYSLÍM SI ČÍSLO**

Úlohy na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie. Žiaci odpovedajú slovom alebo dvíhajú kartičky.

**BUDÍČEK**

Žiaci si položia hlavy na lavicu. Učiteľ hovorí vety, informácie z textu, ktoré sme sa dozvedeli. Ak povie pravdivú informáciu, žiaci zostanú s hlavou položenou na lavici (budíček nezvoní). Ak povie nepravdivú informáciu, budíček zazvoní – žiaci zdvihnú hlavy, ruky dajú nad hlavu, pohýbu prstami.

**SLOVNÝ SÚBOJ**

Určí sa dvojica žiakov. Žiaci postupne hovoria slová, ktoré sa začínajú daným písmenom. Slová sa nesmú opakovať. Vyhráva žiak, ktorý posledný povie slovo. Učiteľ môže pripraviť pre žiakov kartičky, do ktorých im za výhru bude dávať pečiatky.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Prešov – 28. 8. 2013**

**HĽADAJ SLOVO**

Učiteľ rozdá žiakom kartičky so slovami. Potom hovorí slová. Úlohou žiaka je kartičku s daným slovom (ak ho má) zdvihnúť nad hlavu. Slová na kartičkách môžu žiaci prepísať, rozdeliť ich na slabiky, môžu vymyslieť vety s daným slovom.

**MUCHOLAPKY**

Na tabuli sú napísané, resp. pripevnené javy, ktoré chceme precvičiť. Učiteľ povie hlásku (slabiku, slovo...) a dvaja žiaci, ktorí majú v ruke rôznofarebné mucholapky, musia „trafiť“ správny tvar. Vyhráva ten, kto má mucholapku naspodku. Úlohu môžeme bodovať.

**MYSLÍM NA PÍSMENO**

Žiak v duchu hovorí písmená podľa poradia na nápovedných tabuliach, resp. obrázkoch. Druhý žiak ho zastaví pokynom *Stop!* Žiaci hádajú, na ktorom písmene sa žiak zastavil. Používajú na to otázky, napr. *Je to písmeno v slove strom?* Ak vedia, povedia, o ktoré písmeno ide.

**ZÁZRAČNÁ OBÁLKA**

V obálke sú papieriky so slovesami. Žiak, ktorý si vyberie papierik z obálky, sloveso napodobní (napr. pri slovese *lietať* zamáva rukami). Ostatní žiaci hádajú, o ktoré sloveso ide. Postupne sa pri znázorňovaní sloves vystriedajú všetci žiaci.

**NEPOSLUŠNÉ SLABIKY**

Učiteľ rozdelí žiakov na skupiny. V triede sú poschovávané slabiky, ktoré žiaci musia nájsť v časovom limite. Potom každá skupina poskladá z nájdených slabík čo najviac slov, ktoré napíše a prečíta. Vyhráva skupina, ktorá poskladala čo najviac slov.

**SPRŠKA SLOV NA DANÚ TÉMU**

Učiteľ určí tému, napr. kúpalisko. Žiaci postupne hovoria slová, ktoré s témou súvisia (voda, bazén...). Žiak musí slovo povedať do 5 sekúnd, ináč z hry vypadáva.

**MÚDRE KLBKO**

Učiteľ hodí medzi žiakov klbko, resp. loptičku. Ten, kto ho chytí, musí odpovedať podľa zadania toho, kto klbko hodil, napr. *Povedz tri slová, ktoré sa začínajú na A.* Žiak odpovie a vymyslí úlohu pre ďalšieho žiaka.

**KOMPÓT**

Žiaci sedia v kruhu na stoličkách. Jeden žiak nemá stoličku, stojí v strede kruhu. Žiaci majú na hrudi pripevnené písmená (slová..., čokoľvek podľa potreby). Učiteľ dáva pokyny. Keď povie napr. *samohláska*, žiaci, ktorí majú samohlásku, si vymenia miesta. Pri slove *kompót* si vymenia všetci miesta. V strede zostáva žiak, ktorému sa neušla stolička. (Vo vyššom ročníku môže žiak v kruhu dávať pokyny.)

**ŠTYRI ROHY**

Učiteľ rozdá žiakom obrázky zvierat alebo predmetov, ktoré sa začínajú písmenami napr. *H, U, P, S.* Žiaci sa zadedia do štyroch rohov v triede, ktoré sú tiež označené týmito písmenami.

**MAGICKÁ ŠKATUĽKA**

V magickej škatuľke sa nachádzajú rôzne predmety (môžu to byť napr. veci súvisiace s témou). Každý žiak si zo škatuľky niečo vyberie. Jeho úlohou môže byť: 1. povedať, čo si vybral, a povedať prvú a poslednú hlásku, 2. vymyslieť vetu s daným predmetom, 3. opísať daný predmet a ostatní žiaci musia hádať, o ktorý predmet ide, 4. pomenovať daný predmet a na začiatočnú hlásku vymyslieť ďalšie slová...

**ČAROVNÝ KLOBÚK**

V klobúku, resp. čiapke sú rôzne kartičky s obrázkami, ktorých názvy sa začínajú písmenami, ktoré preberajú v predšlabikárovom období. Žiak vyberie kartičku a obrázok opíše. Ostatní žiaci hádajú, čo je na obrázku. Kto uhádne, musí povedať, čo počuje na začiatku slova, príp. môže vymyslieť slovo, ktoré sa začína rovnakou hláskou.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Prešov – 28. 8. 2013**

**BINGO**

Žiaci napíšu známe veľké tlačené písmená do rámika (riadkov a stĺpcov). Učiteľ diktuje písmená a žiaci si ich značia. Kto má prvý vyznačené 3 písmená v riadku, je víťaz. Obmena: Učiteľ ukazuje písané tvary písmen, resp. malé tvary písmen.

**KUKUČKA**

Žiaci sedia v kruhu na koberci. Učiteľ ich upozorní, že ak začujú na začiatku slova napr. hlásku S, zakukajú. Potom zakukajú, keď počujú hlásku vo vnútri slova a na konci slova.

**REČ TELA**

Žiak si vytiahne písmeno a telom (pohybom, pomocou predmetov) ho znázorni. Žiaci hádajú, o ktoré písmeno ide.

**CESTOVANIE**

Žiaci majú kartičky so slabikami pripnuté na tričkách. Na výzvu učiteľa (napr. *ma*), sa žiak postaví za učiteľa – nastúpi do vláčika. Žiaci postupne nastupujú a všetci nahlas opakujú danú slabiku.

**PÍSMENKOVÝ VLAK**

Štyria žiaci budú znázorňovať vagóny – vyberú si kartičky s písmenom. Zoradia sa podľa abecedy. Ostatní žiaci majú rôzne obrázky – nastúpia do vagónov podľa začiatočného písmena. Ostatní žiaci budú tvoriť slová z písmen vo vagónoch, resp. budú mať kartičku s písmenom a musia sa zaradiť do vagónov.

**NA HUBÁRA**

Žiaci chodia po triede a zbierajú predmety. Hovoria vetu: „Ide hubár do lesa, zbiera huby do koša – hop, huba, do koša“. Na slová „hop, huba, do koša“ zdvihnú predmet (resp. kartičku so slovom). Predmet pomenujú, utvoria vetu, delia na slová, slabiky, hlásky...

**UHÁDNI SLOVO, VETU**

Žiak podíde k učiteľovi a potichu prečíta slovo, resp. vetu z čítanky (vždy z prečítaného textu). Žiak pohybom znázorni slovo, resp. vetu. Ostatní žiaci hádajú. Vyhrá žiak, ktorý slovo, resp. vetu povie čo najpresnejšie, a vystrieda spolužiaka.

**MATEMATICKÉ BUM V NÁSOBILKE**

Učíme sa násobilku a na násobky použijeme slovo „bum“. Učiteľ vraví čísla, napr. *1, 2, bum, 4, 5, bum...* Tak si zopakujeme, ale sa aj naučíme násobilku, napr. *3*. Obmena: Učiteľ sa dohodne so žiakmi, na násobky ktorého čísla budú hovoriť bum. Žiaci postupne hovoria čísla a slovo bum. Žiak, ktorý sa pomýli, vypadáva.

**PRECHÁDZKA PO LÚKE SO SLABIKAMI**

V triede na koberci sú rozložené farebné kvietky, na ktorých sú tlačným písmom napísané slabiky. Každý žiak si postupne vyberie jeden kvietok (motivujeme ich tým, že vyberajú kvietok pre mamičku). Potom žiak prečíta slabiku a vytvára slová s danou slabikou na začiatku, vo vnútri alebo na konci.

**HÁDANIE SLOV**

Žiak povie prvú a poslednú hlásku slova a z koľkých hlások sa slovo skladá. Ostatní žiaci hádajú slová. Ten, kto uhádne, hovorí hlásky.

**ČO BY TO MOHLO BYŤ**

Žiaci sedia na koberci v kruhu. Učiteľ im ukáže nejaký predmet, napr. pero, a povie: *Čo by mohlo byť toto pero, keby nebolo pero*. Žiaci si predmet podávajú, rozprávajú a zdôvodňujú, čím by pero mohlo byť (napr. zubná kefka, hrebeň, rúž, palička na bubon...).

**REŤAZOVKA**

Učiteľ napíše na papieriky rôzne úlohy (poradie úloh musí na seba nadväzovať), ktoré vloží do obálky. Každý žiak si vyberie jednu úlohu. Napr. *Keď začneme, zakrič hurá. Keď budeš počuť hurá, vymenuj krátke samohlásky. Po vymenovaní krátkych samohlások zatlieskaj a utvor vetu...*

**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.



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

**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.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ I. Bukovčana, Bratislava, Devínska Nová Ves – 11. 9. 2013**

**URČI SPRÁVNE I/Y**

Učiteľ rozdá žiakom kartičky, na ktorých sú slová s vynechaným písmenom *i/y*. Na základe správneho rozhodnutia sa žiaci dotknú buď hlavy (pri tvrdom *y*, lebo aj hlava je tvrdá), alebo krku (pri mäkkom *i*, lebo krk je ohybnejší, mäkší).

**PÍSMENKOVÉ PRETEKY**

Pod tabuľou na zemi sú uložené kartičky s rôznymi tvarmi písmen. Učiteľ vyberie dvojicu žiakov, ktorí sa postaví k poslednej lavici. Potom učiteľ napr. povie: „Dvihni nad hlavu malé písané *c*.“ Žiaci utekajú k tabuľi a zdvihnú nad hlavu kartičku so zadaným písmenom.

**HĽADÁŠ A NÁJDEŠ**

Žiaci súťažia v radoch. Každý rad dostane jedno písmeno (prípadne viac písmen, resp. slabiku). Po odštartovaní každý žiak v rade hľadá v triede veci, ktoré sa začínajú (resp. končia) daným písmenom. Nájdenu vec žiaci položia na prvú lavicu v rade. Za každú vec sa pripíše jeden bod.

**BUBLINY**

Každý žiak si z vrecúška vyberie kartičku so slabikou. Potom sa žiaci rozídu po triede. Po tlesnutí učiteľa sa spoja všetci, ktorí majú slabiku, napr. *ma*. Títo žiaci sa chytia za ruky do kruhu. Potom učiteľ povie inú slabiku a pochyťajú sa žiaci, ktorí ju majú.

**KUKUČKA**

Žiaci majú hlavu položenú na lavici a zakrytú rukami. Učiteľ určí, kedy žiaci zdvihnú hlavu (ak sa slovo začína, končí danou hláskou, ak patrí medzi školské potreby, zvieratá...). Potom učiteľ hovorí slová a pri správnom slove žiaci zdvihnú hlavu a povedia kuku.

**TAJOMNÉ VRECÚŠKO**

Učiteľ pripraví kartičky s písmenami, ktoré sa aj opakujú, a vloží ich do vrecúška. Každý žiak si vyžrebuje jedno písmeno a vymyslí slovo, ktoré sa daným písmenom začína/končí. Potom žiaci vytvoria skupinky na základe rovnakých písmen. Na záver sčítajú, koľko ktorých písmen bolo v tajomnom vrecúšku.

**SPOZNAJ PÍSMENKO**

Na tabuľi sú napísané písmená, ktoré žiaci už poznajú. Každému písmenu však chýba nejaká časť. Žiaci chodia postupne k tabuľi a dopisujú chýbajúcu časť a písmeno prečítajú. Môžu povedať aj slovo, ktoré sa daným písmenom začína.

**BÚRKA**

Na papierikoch sú napísané vybrané slová alebo slová, ktoré tvoria vetu. Prišla búrka a papieriky rozfúkala. Úlohou žiakov je usporiadať papieriky tak, aby spolu súviseli (napr. papieriky s vybranými slovami po danej obojakej spoluhláske, resp. so slovami, ktoré tvoria vetu).

**POSÚVAME PÍSMENO**

Učiteľ nakreslí na tabuľu vodorovné čiarky podľa počtu písmen v slove. Prvé písmeno napíše. Žiaci tvoria slová s daným písmenom na začiatku a s daným počtom písmen. Učiteľ postupne presúva písmeno na ďalšie miesta v slove a žiaci tvoria slová.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ I. Bukovčana, Bratislava, Devínska Nová Ves – 11. 9. 2013**

**RÝCHLE NOHY, BYSTRÉ OČI**

Žiakov rozdelíme na skupiny. Každá skupina si vyberie obrázok, ktorý upevníme na tabuľu. Na opačnej strane triedy sú kartičky s písmenami, ktoré si žiaci na pokyn učiteľa vyberajú podľa obrázka (napr. písmeno, ktoré je na začiatku pomenovania).

**OTVOR „OČI“, KEĎ POČUJEŠ SPRÁVNU HLÁSKU**

Žiaci položia na lavicu obe ruky – teraz sú to ich oči. Zatvorená päšť znamená zatvorené oči, otvorená päšť otvorené oči. Učiteľ hovorí rôzne slová. Žiaci otvoria „oči“, keď počujú vopred určenú hlásku v slove, resp. keď je hláska na začiatku, vo vnútri, resp. na konci slova. Obmena: Namiesto precvičovania rúk, sa môžu žiaci pri počutí hlásky postaviť. Keď ju v slove nepočujú, zostanú sedieť.

**PÍSMENKOVÝ VLÁČIK**

Učiteľ rozdá žiakom kartičky s písmenami. Potom chodí po triede a spieva pieseň *Zo stanice do stanice malý vláčik ženie sa*. Keď zastane, zapíska ako rušňovodič a povie: „Vlak zastal na stanici Bratislava.“ Žiaci, ktorí majú kartičky s písmenom B, sa pripoja za učiteľa. Jeden žiak je sprievodca a kontroluje, či sa ostatní pripojili správne. Vlak ide ďalej, všetci spievajú a napokon vlak zastane napr. na stanici Košice... Napokon sa pripoja všetci žiaci. Stanice môžu tvoriť len písmená, resp. slabiky atď.

**REBRÍK**

Učiteľ určí jedno písmeno. Úlohou každého žiaka je písať slová do tvaru rebríka, ktoré sa začínajú daným písmenom, pričom každé slovo má o jedno písmeno viac (začína sa slovom s jedným písmenom). Vyhrá ten, komu sa podarí správne napísať najviac slov.

**KAMIENKOVÁ ABECEDA**

Žiaci sú rozdelení do skupín po troch. Na koberci sú kamene, na ktorých sú napísané písmená. Žiaci z nich skladajú slová. Slová prečítajú a môže na ne utvoriť vety.

**RETIAZKA ZO SLOV**

Učiteľ povie slovo. Žiaci tvoria slovo, ktoré sa začína hláskou (resp. slabikou), ktorou sa predchádzajúce slovo končí.

**VLÁČIK**

Žiakom rozdáme obrázky, ktorých pomenovania sa začínajú rôznymi písmenami abecedy. Jeden žiak predstavuje rušeň. Na vyzvanie sa k nemu pripojí žiak s obrázkom, ktorého pomenovanie sa začína písmenom A. Potom sa pripojí ďalší žiak s obrázkom, ktorého pomenovanie sa začína písmenom B, a tak ďalej podľa abecedy. Po zapojení všetkých žiakov „rušeň“ pomenuje všetky obrázky.

**MOLEKULY**

Učiteľ zadáva úlohy: 1. Vytvoriť molekuly (skupiny) s dvojslabičnými, trojslabičnými... menami žiakov. 2. Vytvoriť molekuly so samohláskou na začiatku mien žiakov. 3. Vytvoriť molekuly so samohláskou, resp. spoluhláskou na konci mien žiakov. 4. Vytvoriť molekuly s rozlišovacími znamienkami a bez rozlišovacích znamienok v menách žiakov. Žiaci musia vedieť zdôvodniť, prečo sa zoskupili.

**PÍSMENKOVÁ VČIELKA**

Žiaci sedia v kruhu. Každý žiak nahlas povie nejaké písmeno, písmená sa nesmú opakovať. Učiteľ je v strede a hovorí: „Letela včielka z písmenka na písmenko a sadla na písmenko M.“ Žiak, ktorý na začiatku toto písmeno povedal, zakričí: „Nie na mňa, ale na písmenko R.“ Takto sa to opakuje dokola, kým sa všetci žiaci nevystriedajú.

**PÍSMENKÁ**

Žiaci sedia v laviciach. Na koberci pod tabuľou sú všetky tlačené a písané tvary písmen. Za dverami triedy je žiak, ktorý si pripraví jedno slovo. Vojde do triedy a slovo vysloví. Všetci žiaci podídu k písmenám a pokúsia sa toto slovo zložiť. Ten, kto slovo zloží, ho nahlas prečíta a ide za dvere.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ I. Bukovčana, Bratislava, Devínska Nová Ves – 11. 9. 2013**

**NÁJDI SLOVÁ**

Žiaci sú rozdelení do skupín. Každý z nich dostane jedno písmeno. V skupinách tvoria z týchto písmen rôzne slová.

**ZLATÁ BRÁNA**

Dvaja žiaci spravia bránu. Ostatní utvoria zástup a v ruke majú kartičku so slovom. Ten, koho chytia, musí slovo prečítať, rozložiť na slabiky, hlásky... Komu sa to podarí, sadne si, kto sa pomýli, pokračuje ďalej (postaví sa na koniec zástupu).

**IDE VLÁČIK**

Učiteľ chodí po triede a hovorí: „Ide vláčik, ide vláčik, nasadne si doň žiačik, ktorý povie slovo začínajúce na H.“ Žiaci sa hlásia a učiteľ ich postupne vyvoláva. Kto povie správne, zaradí sa do zástupu za učiteľa (tvorí sa vláčik). Keď sú všetci zoradení, zahúkajú ako vlak.

**TICHÁ**

Žiaci si položia hlavy na lavice. Pri pravdivej vete hlavu zdvihnú. Pri nepravdivej vete zostáva hlava položená na lavici. Ukážka viet: Vonku svieti slnko. Slovo *mama* má dve slabiky. Slovo *auto* sa začína písmenom B...

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Cerová – 12. 9. 2013**

**LETÍ, LETÍ**

Učiteľ hovorí vetu: „Letí, letí, všetko letí, čo má M letí.“ Ak povie slovo, ktoré má na začiatku M, žiaci zdvihnú ruky. Kto sa pomýli, sadne si na koberec, ale ďalej hru hrá. Neskôr môže byť hláska vo vnútri či na konci slova. Vyhrávajú žiaci, ktorí zostali sedieť v lavici.

**KLBKO, RESP. REŤAZOVKA**

Žiaci stoja v kruhu. Jeden drží v ruke klbko a povie akékoľvek slovo. Klbko hodí nejakému spolužiakovi a ten musí utvoriť slovo, ktoré sa začína na poslednú hlásku predchádzajúceho slova.

**FUTBAL**

Na tabuli sú nakreslené dve bránky. Žiakov rozdelíme do dvoch skupín. Pod každou bránou sú napísané slová podľa počtu žiakov v skupine. Úlohou žiakov je správne prečítať slová. Ak žiak slovo správne prečíta, dáva druhej skupine gól. Vyhráva skupina, ktorá dala najviac gólov.

**OBCHOD**

Na magnetickej tabuli sú pripevnené kartičky so slovami súvisiacimi s obchodom. Učiteľ riekankou určí predavača. Žiaci chodia do obchodu a nakupujú slová. Keď sa slová minú, musia prísť zásobovacie autá (žiaci), ktoré privezú tovar. Žiaci prichádzajú podľa zadania učiteľa, napr. „Prídu autá s potravinami...“

**SPAŤ, DETIČKY, SPAŤ**

Žiaci majú hlavy položené na lavici. Učiteľ začne hru napr. vetou: „Spať, detičky, spať, len hláska A (slabika *ma*) ťa môže zobúdzat.“ Potom hovorí slová. Žiaci pri slovách na hlásku A zdvihnú hlavy.

**VLÁČIK ABECEDÁČIK**

Zo žiakov vyberieme strojvodcu, ktorý sa postaví pred lavice a vyberie si kartičku s písmenom. Ten, koho vyvolá, musí písmeno prečítať a povedať slovo, ktoré sa ním začína. Ak povie správne, môže nastúpiť do vlaku, ťahá písmeno a vyvolá ďalšieho.

**KOCKY**

Žiaci sa rozdelia do skupín. Každý žiak položí na prvú lavicu jednu kocku. Potom postupne v skupinkách hovoria vybrané alebo príbuzné slová. Za každé správne slovo sa na kocku pridá ďalšia kocka. Vyhráva skupina s najvyššou vežou.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Cerová – 12. 9. 2013**

**STRATILO SA PÍSMENO**

Učiteľ napíše na tabuľu slová, v ktorých niektoré písmená nahradí vodorovnými čiarami. Potom povie napríklad, že zo slov sa stratilo písmeno A a žiaci musia slovo doplniť a prečítať. Obmena: Stratilo sa slovo.

**SMIEŠNOHRA**

Učiteľ napíše na tabuľu niekoľko nedokončených viet, napr. Na obed som zjedol... Žiakom rozdá obrázky. Žiaci postupne dopĺňajú do vety slovo pomenúvajúce obrázok.

**VLÁČIK**

Učiteľ rozdá žiakom kartičky s písmenami (slabikami, slovami). Spolu so žiakmi zaspievajú pieseň Ide vláčik. Učiteľ (rušeň) sa pohybuje po triede a postupne vyvoláva písmená, ktoré do vlaku nastupujú.

**DETEKTÍV**

Učiteľ spraví na tabuľu tabuľku so slabikami (4 riadky, 4 stĺpce). V záhlaví tabuľky sú geometrické útvary – pre prvý stĺpec štvorec, pre druhý obdĺžnik, pre tretí krúžok, pre štvrtý trojuholník. Riadky sú očíslované číslami 1 až 4. Do jednotlivých riadkov učiteľ popisuje slabiky. Učiteľ zadáva úlohy, napr. Povedz slabiku, ktorá je na políčku 2 trojuholník, resp. sa opýta, kde sa nachádza slabika ve (žiak povie napr. 3 krúžok).

**PÍSMENKO, Z VRECA VON!**

Do vrecka učiteľ vloží pingpongové loptičky s písmenami. Dvojica navzájom pre seba losuje loptičky/písmená. Žiaci musia utvoriť na tieto písmená slová, resp. písmeno musí byť vo vnútri či na konci slova.

**NÁJDI SI KAMARÁTA**

Žiaci sa postaví v triede do priestoru, kde je viac miest. Polovica z nich dostane obrázok, druhá polovica písmeno. Na povel *Nájdí si kamaráta* začnú hľadať svoj pár (napríklad obrázok auta a písmeno A).

**HĽADÁM VEVERIČKU**

Vo vrečku sú kartičky s písmenami. Začína učiteľ, ktorý povie: „Hľadám veveričku.“ Z vrecka si vyberie písmeno, napr. K a povie: „Nenašiel som veveričku, našiel som K ako koník.“ Potom sa postupne pridávajú žiaci. Ďalší hovorí: „Hľadám koníka.“ Z vrecka vyberie písmeno B a povie: „Nenašiel som koníka, ale našiel som B ako bubon.“

**SLOVNÉ HADÍKY**

Žiakom sa rozdájú nastrihané hadíky, v ktorých sú políčka, do ktorých budú vpisovať slová. Nové slovo sa musí začínať písmenom, ktorým sa predchádzajúce slovo končilo. Slová sa nesmú opakovať. Vyhráva žiak, ktorý bezchybne všetko napísal.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Nitra – 19. 9. 2013**

**TLIESKANÁ**

Žiak si vyberie spolužiaka a zatlieska pred ním (raz, dvakrát, trikrát). Ten musí povedať slovo s daným počtom slabík (hlások) podľa tlesknutia. Potom pokračuje žiak, ktorý slovo vyslovil a hra pokračuje.

**ABECEDA, SYP SA**

Žiaci sedia v kruhu na koberci, jeden stojí v strede. Všetci, okrem toho, ktorý stojí, majú na hrudiach nalepené (pripevnené) písmeno (slabiku). Žiak v strede určí dve písmená a povie: „Abeceda, syp sa.“ Žiaci s týmito písmenami si vymenia miesta a pritom on sám sa snaží zaujať nejaké z tých miest. Žiak, ktorý ostane stáť, odovzdá svoje písmeno sediacemu a hra pokračuje.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Nitra – 19. 9. 2013**

**ŽELEZNIČNÁ STANICA**

Žiaci dostanú alebo si vytiahnu kartičky s jedno-, dvoj- a trojslabičnými slovami. Nahlas ich prečítajú, rozdelia na slabiky a zariadia na správnu koľaj (jednoslabičné slová na koľaj č. 1, dvojslabičné slová na koľaj č. 2 atď.).

**NAVLEKANIE PÍSMEN**

Žiaci majú pred sebou rôzne písmená. Na krátku šnúрку navliekajú tie, ktoré sa už naučili a vedia ich prečítať. Navliekať môžu aj slabiky a slová.

**ZVIERACIE RODINKY**

Žiaci si vylosujú kartičky s obrázkami zvierat. Obrázky tvoria pár (mama a mláďa). Na pokyn učiteľa sa dvojice žiakov začnú hľadať podľa zvukov, ktoré napodobňujú na základe obrázkov zvierat. Žiaci si nesmú kartičky ukázať vopred, až keď nájdu člena svojej rodinky.

**LEGOVÉ SLOVÁ (LEGO DACTA)**

Žiaci pracujú vo dvojiciach, na spoločnú podkladovú dosku ukladajú kocky podľa diktovania slov (jedno-, dvoj- a trojslabičné). Učiteľ píše slová najskôr na tabuľu, neskôr ich diktuje, šikovnejší žiaci pracujú samostatne. Podobne môžu žiaci tvoriť aj vety.

**ČARUJEME SLOVIČKA**

Žiaci pomenujú obrázky, ktoré majú k dispozícii (určia prvú hlásku slova). Z vybratej skupiny obrázkov na základe prvých hlások slov vytvorí nové slovo. Slovo môžu použiť vo vete...

**TAJNIČKA**

Na tabuli je napísaná veta, slová v nej sú očíslované. Učiteľ hovorí matematické príklady. Po vypočítaní príkladu žiak prečíta slovo, ktoré má totožné číslo s výsledkom.

**CHYTAJ, POVEDZ**

Učiteľ sa prechádza medzi žiakmi, v ruke má loptičku. Učiteľ povie slovo. Žiak, ktorému loptičku hodí, musí povedať hlásku, ktorou sa slovo začína.

**RYBÁR**

Na hru použijeme udicu s magnetom a z papiera vystrihnuté rybičky, na ktorých je napísané písmeno. Na každej rybičke je spinka. Učiteľ napíše na tabuľu slovo a žiak musí „vyloviť“ rybičky s písmenami, ktoré slovo tvoria.

**BÁSNIČKA PRED PÍSANÍM**

Na základe tejto básničky si žiaci precvičia správne držanie tela pri písaní (po vyslovení každého verša sa podľa toho zariadia).

Rovno sa posadím,  
písanku mierne nakloním.  
Budem držať správne hlavu  
a dbať na úpravu.

**ZOBÚDZANIE**

Učiteľ čarovným prútikom a čarovnou formulkou uspí žiakov. Žiaci sklonia hlavy na lavicu a zavrú oči. Hlavy zdvihnú len pri počutí preberanej hlásky.

**HÁDAJ PÍSMENO**

V škatuľke sú penové tlačené písmená. Žiak so zaviazanými očami určuje písmeno podľa hmatu. Obmenou môže byť písanie písmen na chrbát spolužiaka a následné určenie písmena.

**POZRI, ČO UŽ VIEM**

Žiaci sedia na koberci s učiteľom a s Hupsom. Hups sa chváli, čo všetko už vie. Vyzve žiakov, aby sa o tom presvedčili. Žiaci mu ukazujú kartičky s písmenami a on ich číta. Keď písmeno správne prečíta, žiaci zatlieskajú, keď nesprávne, žiaci zadupú a písmeno správne prečítajú.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Nitra – 19. 9. 2013**

**NASADAŤ, NASADAŤ, IDE MÚDRYCH DETÍ VLAK**

Učiteľ drží v ruke škatuľku, v ktorej sú úlohy. Žiak si vyberie úlohu. Keď ju splní, chytí učiteľa za ruku a postupne vytvárajú vlak, ktorý ide po triede pomedzi lavice a pritom spievajú: „Nasadať, nasadať, ide múdrych detí vlak.“ Po pesničke si úlohu vyberá ďalší žiak.

**HRA NA UTVRDZOVANIE PÍSMEN**

Žiaci majú hlavy položené na lavici. Učiteľ určí hlásku a hovorí názvy rôznych predmetov. Ak sa názvy predmetov začínajú určenou hláskou, žiaci zdvihnú hlavy. Obmena: Žiaci zdvihnú hlavy, keď je hláska vo vnútri, resp. na konci slova.

**URČOVANIE PÍSMEN**

Každý žiak dostane kartičku s písmenom (slabikou, slovom). Prečíta ho a priradí k obrázku na tabuli.

**USILOVNÉ VČIELKY**

Žiaci pracujú v skupinách. Každá skupina dostane kvietok. V strede kvietkov je napísané slovo, napr. HUPS. Žiaci včielky vyberajú lupienky s písmenami a správne ich priradia ku kvietkom, ktoré postupne rozkvitajú.

**TVORÍME SKUPINKY**

Hra prebieha v kruhu na koberci. Na zemi sú rozložené obrázky a kartičky so slovami. Žiaci si vyberajú obrázky a slová, ktoré spolu súvisia. Musia to vedieť pred spolužiakmi zdôvodniť (dvojslabičné, trojslabičné slová, slová zakončené rovnakou hláskou, slová začínajúce rovnakou hláskou, sú to zvieratá...).

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

**PÍSMENKOVO**

Žiaci dostanú kartičky s veľkými tlačnými 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 nápodobným 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 počujú a zapisujú slová, ktoré sa začínajú danou hláskou.

<b>Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>, RP MPC Zlaté Moravce – 23. 9. 2013</b>
<b>ODKRÝVANIE OBRÁZKA</b>
Obrázky, ktoré patria k vyvodzovaniu písmen, zakryjeme a pomaly odkrývame. Žiaci musia uhádnuť, čo je na obrázku a ktorou hláskou sa pomenovanie začína.
<b>ČÍSLA A SLOVÁ</b>
Žiak hodí kockou. Podľa počtu bodiek na kocke musí povedať rovnaký počet slabík (slov) začínajúcich sa danou hláskou.
<b>TIK-TAK BUM</b>
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.
<b>MATES</b>
Učiteľ napíše na tabuľu 10 slov a očísľuje ich. Vyvolaný žiak si vyberie 3 čísla a na slová s týmito číslami vymyslí vetu.
<b>PRIDANÉ SLOVÁ</b>
Učiteľ prečíta niekoľko viet zo známej rozprávky. Pri druhom čítaní pridá do textu slová, ktoré tam nepatria. Žiaci musia tieto slová nájsť.
<b>PÍSMENKOVÝ FUTBAL</b>
Učiteľ nakreslí na tabuľu bránu. Rozdelí žiakov na dve skupiny. K tabuľi chodia naraz dvaja (z každej skupiny jeden) a píše na ňu určené písmeno. Bod získava žiak, ktorý napíše písmeno správne a rýchlejšie. Vyhráva skupina, ktorá má viac bodov (trafí viac gólov). Učiteľ má k dispozícii aj červenú kartu, ktorou body odoberá.
<b>TELEFÓN</b>
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.

<b>Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>, RP MPC Banská Bystrica – 24. 9. 2013</b>
<b>SPIACE SOVIČKY</b>
Žiaci sedia v lavici a robia sa, že spia. Učiteľ hovorí slová, ktoré sa začínajú určenou hláskou, napr. A. Keď povie slovo, ktoré sa nezačína hláskou A, sovičky sa prebudia.
<b>ZOBÚDZAME HLÁSKU</b>
Žiaci majú hlavy položené na lavici a zavreté oči. Učiteľ povie, na ktorú hlásku v slove sa zobudia. Ak žiaci počujú v slove danú hlásku, zobudia sa. Hlásky môže byť na začiatku, vo vnútri i na konci slova.
<b>USMIATA TVÁR</b>
Žiaci hádajú slovo, ktoré jeden žiak vymyslí. Na tabuľu napíše vodorovné čiarky podľa počtu písmen. Ak vyvolaný žiak písmeno uhádne, príde ho zapísať na tabuľu. Keď neuhádne, nakreslí smajlíka.
<b>PÍSMENKOVÝ OBRÁZOK</b>
Na papieri sú nakreslené štvorčeky. V každom štvorčeku je písmeno. Žiaci majú kartičky s písmenami, na druhej strane kartičky je časť obrázka. Podľa písmen lepia časti obrázka na papier, pokiaľ nevznikne celý obrázok.
<b>HLADAJ PÍSMENO</b>
Učiteľ alebo žiak povie hlásku/slabiku. Žiaci hľadajú predmety, v pomenovaniach ktorých sa táto hláska/slabika nachádza. Hľadajú najprv vo svojej školskej taške, potom v triede a nakoniec vonku cez okno.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Banská Bystrica – 24. 9. 2013**

**PÍSMENKÁ MOJI KAMARÁTI**

Každý žiak si vylosuje písmeno. K písmenu dostane maľovanku, ktorý vyrobil učiteľ. Napr. k písmenu *M* to bude obrázok mačky. Do obrázka vpisujú slová a obrázok vyfarbia. Neskôr vpisujú hádanku alebo báseň, v ktorej sa nachádza dané slovo. Informáciu môžu vyhľadať v encyklopédii a v písať do obrázka. Na konci školského roka učiteľ tieto papiere zviaže a odovzdá žiakovi. Na titulnej strane bude báseň:

*Písmenká sú moji kamaráti,  
keď sa ich učím, čas si krátim.  
Každé písmenko je môj kamarát,  
s ktorým sa môžem stále hrať,  
dokonca slabiky, slová a vety vytvárať.*

**KOŠÍK PLNÝ PÍSMEN**

Žiaci sedia v kruhu na stoličkách a majú kartičku s písmenom a nápovedným obrázkom. Jeden žiak stojí v strede, nemá stoličku, a hovorí napr.: Miesto si vymení písmeno *O* ako opica a *P* ako pes. Pri výmene žiakov sa aj on pokúša sadnúť si. Žiak, ktorý zostane stáť, povie, kto si s kým vymení miesto.

**SPAŤ DETIČKY, SPAŤ, PÍSMENKO... VÁS BUDE ZOBÚDZAŤ**

Žiaci si položia hlavy na lavicu. Učiteľ povie, ktorá hláska ich zobudí: „Spať detičky, spať, písmenko *A* na začiatku slova vás bude zobúdzajú.“ Učiteľ hovorí rôzne slová a žiaci dvíhajú hlavy len na tie, ktoré sa začínajú danou hláskou.

**PÍSMENKOVÝ DÁŽĎ**

Na lístkoch sú napísané rôzne písmená, ktoré sa aj opakujú. Učiteľ vyhodí lístky do vzduchu. Žiaci podľa zadania učiteľa zbierajú lístky. Napr.: „Dajte mi všetky písmená *A*. Povedzte slovo, ktoré sa daným písmenom začína. Vyhľadaj v triede veci, ktorých názvy sa daným písmenom začínajú...“

**NA KUKUČKU**

Žiaci majú hlavy položené na lavici. Učiteľ určí hlásku a jej pozíciu v slove a hovorí slová. Ak sa daná hláska nachádza napr. vo vnútri slova, hlava zostane položená na lavici. Ak sa na danom mieste nenachádza, žiaci zdvihnú hlavy a povedia kukuk.

**ZATÚLANÉ PÍSMENO**

V triede sú porozmiestňované kartičky s tlačnými tvarmi písmen. Žiaci sedia v kruhu na koberci. Učiteľ im ukáže obrázok alebo vec v triede. Žiaci musia nájsť písmeno, na ktoré sa názov začína.

**RYBNÍČEK**

Na magnetickej tabuli sú pripevnené tlačené a písané písmená. Žiaci si vyberú jedno písmeno a k nemu hľadajú tlačný alebo písaný ekvivalent. Hru možno hrať aj ako pexeso.

**DETEKTÍV**

Učiteľ napíše na tabuľu slová, v ktorých chýba písmeno. Úlohou žiaka detektíva je vypátrať písmeno a doplniť ho do slova.

**BYSTRÉ OKO, BYSTRÁ HLAVIČKA**

Učiteľ pripraví tabuľky na 6 až 9 slov. Rozdelí tabuľky na okienka podľa počtu slov a rozdá ich žiakom. Na tabuľu nakreslí rovnakú tabuľku. Do okienok dopíše slová. Žiaci si ich musia zapamätať. Potom tabuľu zavrie. Žiaci musia do svojich tabuliek doplniť rovnaké slová na rovnaké miesta.

**HLÁSKOVÝ VLÁČIK S OBRÁZKAMI**

Učiteľ pripevní na tabuľu obrázok v tvare lokomotívy. Žiakom rozdá obrázky v tvare vagónov. Žiaci musia za lokomotívu pridávať obrázky podľa toho, na ktorú hlásku sa predchádzajúci názov obrázka končí. Ďalší obrázok sa musí danou hláskou začínať.



**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Banská Bystrica – 24. 9. 2013**

**MALÍ BÁDATELIA**

Žiaci hľadajú v triede predmety, ktorých názvy sa začínajú danou hláskou.

**LÍSTOČKY**

Učiteľ pripraví lístočky, na ktorých je napísané: dievčenské meno, chlapčenské meno, zelenina, ovocie, povolanie, mesto, vyučovací predmet, farba, oblečenie, časť tela... Potom povie hlásku a žiaci si ťahajú lístočky. Musia na danú hlásku vymyslieť napr. dievčenské meno...

**ČO SOM UKRYL**

Žiaci sedia v kruhu na koberci, pred sebou majú nápovedné obrázky s písmenami. Spolu s učiteľom ich pomenujú. Jeden žiak otočí jeden obrázok. Ešte predtým sa ostatní otočia a zavrú si oči. Žiaci hádajú, ktorý obrázok je otočený.

**VLÁČIK**

Na lavici sú položené nápovedné obrázky s písmenami. Učiteľ povie slovo a vyvolá žiaka. Ten musí z obrázkov s písmenami vytvoriť slovo.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
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. Hláska 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 vpíšu písmená. Učiteľ hovorí slová a žiaci v tabuľke zaškrtnávajú písmená, ktoré sú na začiatku slov. Kto má zaškrtnutú celú tabuľku, zakričí *bingo*.

<b>Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>, ZŠ Gaštanová, Žilina – 25. 9. 2013</b>
<b>VLÁČIK</b>
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.
<b>NA ROBOTOV</b>
Žiaci hovoria slová ako roboti. Učia sa slabikovať.
<b>VYSKOČ, KEĎ POČUJEŠ PÍSMENO</b>
Učiteľ povie hlásku, na ktorú žiaci vyskočia, keď ju budú počuť na začiatku slova. Potom učiteľ hovorí slová.
<b>SCHOVÁVAČKA VECÍ</b>
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.
<b>LOĎ</b>
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.
<b>SLONÍK BIMBO</b>
Maňuška sloník Bimbo sa snaží čítať napr. písmená. Je však nepozorný a občas čosi prečíta nesprávne. Žiaci ho opravujú a písmená čítajú správne.
<b>PÍSMENKOVÝ KOMPÓT</b>
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.
<b>RÝCHLO ZOBER PÍSMENO A</b>
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.
<b>ROZSYPANÉ PÍSMENÁ A OBRÁZKY</b>
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.
<b>ČLOVEK</b>
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.
<b>PÍSMENKOVÝ HAD</b>
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.
<b>DOMINO</b>
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).
<b>UHÁDNEŠ?</b>
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.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Gaštanová, Žilina – 25. 9. 2013**

**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 správne mu 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, tlačných 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.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
CSŠ Dolný Kubín – 26. 9. 2013**

**FORMULKY**

Žiaci sú nastúpení na štarte v jednej línii vedľa seba. Učiteľ ukazuje obrázok alebo kartičku s písmenom, so slabikou, slovom. Žiak, ktorý prvý pomenuje obrázok, resp. prečíta písmeno, slabiku, slovo sa posunie do cieľa. Pri precvičovaní slabík v slove žiak navyše jednotlivé slabiky vytlieska. Obmena: Žiaci nestoja, ale čupia v drepe, a keď vedia, sa postaví.

**ÁNO - NIE**

Jeden žiak ide za dvere. Ostatní sa dohodnú, kedy budú odpovedať *áno* (keď sa posledné slovo vo vete bude končiť na samohlásku) a kedy *nie* (keď sa bude končiť na spoluhlásku). Žiak, ktorý bol za dverami, bude klásť rôzne otázky. Žiaci mu na každú odpovedajú *áno* alebo *nie*. Otázky sú pripravené, najlepšie také, aby navodili smiešnu atmosféru: Zabúdili Janko a Marienka v lese? (áno) Vyšiel Janko na strom? (nie) Vyšiel na stoličku? (áno)

**NA PÍSMENKÁ, KTORÉ SME SA UČILI**

Stoličky sa poukladajú do kruhu. Bude ich o jednu menej, ako je žiakov. Žiaci vytvoria kruh. Učiteľ povie slovo, napr. ananás. Ak je na začiatku slova hláska, ktorú sa učili, rýchlo si sadnú. Ten, kto zostane stáť, vypadáva. Okruh slov môže byť tematicky zameraný (ovocie, zelenina, zvieratá...).

**HĽADÁME PREDMETY**

Žiaci chodia po triede a pozorujú veci okolo seba. Po signáli (napr. tlesknutí) zastanú a prstom ukážu na vyhladený predmet. Učiteľ vyberie žiaka a ten pomenuje predmet a určí prvú hlásku slova, resp. poslednú.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
CSŠ Dolný Kubín – 26. 9. 2013**

**NA ZÁHRADNÍKA**

Žiaci sedia v kruhu na stoličkách. Dostanú lístky s názvom ovocia, zeleniny, kvetov, ktoré sa začínajú písmenami, ktoré sa naučili. Jeden žiak stojí v strede (záhradník). Záhradník ide po záhrade (v strede kruhu) a napr. hovorí: „Nazbieram si ovocie na J.“ Žiaci, ktorí majú lístok s ovocím na J sa snažia vymeniť si miesta. Aj záhradník sa snaží posadiť. Kto ostane stáť, stane sa záhradníkom.

**ŽABKY**

Hru hrajú 2-3 žiaci. Učiteľ si vezme nápovedné obrázky, resp. predmety. Žiaci sú v dostatočnej vzdialenosti od učiteľa. Učiteľ im ukáže obrázok, resp. predmet. Žiaci musia vysloviť prvú hlásku jeho názvu. Žiak, ktorý to povie ako prvý, urobí skok dopredu k učiteľovi. Ten, kto je prvý pri učiteľovi, vyhráva.

**ŠAŠOVINY**

Žiaci si vyberú kartičku so slovom. Prečítajú si ho a doplnia do vety, ktorú povie učiteľ. Neskôr si vety vymýšľajú žiaci. Tak vzniknú vtipné vety, napr. Do školy nosím v aktovke... (myši).

**PRŠÍ**

Žiaci spolu s učiteľom hovoria riekanku a ukazujú význam slovných spojení (zdvihnú ruky, hýbu prstami a znázorňujú padanie kvapiek...).

Prší, prší dážď,  
budú huby rásť.  
Prší, prší dážďik,  
potrebujem dážďnik.

**ČO SOM NAKÚPIL**

Učiteľ má pripravené kartičky s písmenami (slabikami, slovami). Každý žiak si vyberie jednu kartičku. Učiteľ určí žiaka, ktorý bude nakupovať. Ten si vyberie žiaka, od ktorého bude nakupovať. Predávajúci nahlas povie, čo má na kartičke. Nakupujúci to zopakuje, vezme si kartičku a vloží ju do košíka. Vyberie ďalšieho žiaka a pokračuje v nakupovaní. Kartičku vloží do košíka a spamäti zopakuje písmená (slabiky, slová), ktoré už nakúpil. Pokračuje dovtedy, kým sa nepomýli. Potom sa nakupujúci vymení.

**NAKRŔM DRAKA**

Žiaci sedia v kruhu na koberci a podávajú si z papiera vyrobeného draka. Každý mu má slovne dať raňajky, ale s rôznymi podmienkami. Napr. slovo sa musí začínať na O, slovo sa musí končiť na E, v slove musí byť U...

**TIK-TAK BUM**

Žiaci sedia v kruhu na koberci. Jeden dostane do ruky bombu (môže to byť elektronická z rovnomennej hry, ktorú dostať kúpiť, alebo aj loptička – pri nej učiteľ čas odpočítava). Žiaci musia hovoriť slová na určené hlásky, po vyslovení slova, podajú bombu ďalej. Komu bomba v ruke zostane, prehráva. Hra pokračuje s ďalšou hláskou. Obmena: Hlásky môže byť vo vnútri či na konci slova, resp. sa slová tvoria na poslednú hlásku predchádzajúceho slova.

**KDE SÍDLI PÍSMENO**

V triede sú na rôznych miestach položené veľké tlačené písmená. Učiteľ povie hlásku a žiaci musia k nej nájsť písmeno.

**HÝB SA PODĽA PÍSMENA**

Učiteľ hovorí rôzne slová. Žiaci reagujú na určenú hlásku v slove vopred dohodnutým pohybom.

**SLNIEČKO**

Žiaci majú hlavy položené na lavici (spia). Učiteľ sa s nimi dohodne, na ktorú hlásku zdvihnú hlavy (zobudia sa). Hlásky môže byť na začiatku, vo vnútri i na konci slova.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
CSŠ Dolný Kubín – 26. 9. 2013**

**SKÁKAJKY**

Učiteľ rozdá žiakom nápovedné obrázky s písmenami. Povie slovo a ukáže obrázok. Žiaci podľa toho, čo počujú, resp. vidia, poskočia, tlesknú alebo si čupnú (podľa toho, či je daná hláska na začiatku, vo vnútri, resp. na konci slova).

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Trnava – 1. 10. 2013**

**PÍSMENKOVÁ HRA**

Jeden žiak povie slovo. Ďalší určí poslednú hlásku slova a povie slovo, ktoré sa touto hláskou začína.

**ŠKATUĽA**

V škatuli sú obrázky, ktorých názvy sa začínajú nejakými hláskami (napr. A, E, O, I, U, H, P, S). Žiaci sedia v kruhu na koberci. Pred nimi sú rozložené kartičky s písmenami. Žiaci si zo škatule ťahajú obrázky a podľa začiatkovej hlásky pomenovania k nim priradujú písmená.

**URČOVANIE HLÁSKY**

Učiteľ povie slovo a žiaci určia, kde sa v slove nachádza daná hláska. Ak na začiatku slova, tlesknú, ak vo vnútri slova, vyskočia, ak na konci slova, zalúskajú prstami.

**LEGOHRY**

Každé dieťa má lego podložku.

1. Učiteľ povie hlásku, ktorou sa musí začínať názov predmetu, ktorý žiaci postavia zo skladačky.
2. Žiaci musia zložiť písmeno podľa nepriameho opisu predmetu, resp. zvieratá, ktorého názov sa ním začína.

**REŤAZOVKA**

Žiaci stoja v kruhu. Učiteľ povie hlásku. Žiaci tvoria na danú hlásku slová, pričom musia zopakovať aj predchádzajúce slová.

**ČO ODIŠLO?**

Na tabuli je napísané písmeno, slovo, resp. slabika. Žiaci si pozrú, čo je na nej napísané, a položia si hlavy na lavicu. Učiteľ jedno písmeno (slovo, slabiku) zotrie a žiaci hádajú, ktoré to bolo.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Andreja Kmeťa, Levice – 21. 10. 2013**

**PRŠÍ**

Učiteľ umiestni na magnetickú tabuľu rôzne písmená tvoriace slová (písmená tvoriace slovo budú rovnakej farby). Na povel podíde k tabuľi vybraný počet žiakov (podľa toho, koľko písmen slovo tvorí). Každý žiak si vezme jedno písmeno. Na zvolanie učiteľky *Prší* sa musia žiaci zoradiť v poradí písmen, ako tvoria slovo.

**ČAROVNÁ LOPTA**

Učiteľ drží v rukách loptu. Žiaci sedia v kruhu. Učiteľ povie ľubovoľné slovo, napr. *knih*, a podá loptu ďalej. Žiaci si loptu ďalej podávajú. Keď učiteľ povie *čarovná lopta*, žiak, ktorý práve loptu drží, slovo *knih* zopakuje a povie slovo, ktoré sa začína hláskou, ktorou sa predchádzajúce slovo končí (napr. *auto*).

**KUFOR**

Učiteľ rozdelí žiakov do dvoch skupín. Na kartičkách sú pripravené slová podľa témy, ktorá sa práve preberá (napr. vybrané slová po B). Žiak z prvej skupiny príde pred tabuľu a sadne si na stoličku tvárou k žiakom. Učiteľ drží nad jeho hlavou kartičku so slovom. Prvá skupina žiakov musí svojmu hráčovi slovo opísať, ale bez použitia koreňa slova. Ak uhádne, skupina má bod a nasleduje druhá

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,  
ZŠ Andreja Kmeťa, Levice – 21. 10. 2013**

skupina.

**ROZFÚKANÉ LISTY**

Žiaci hovoria Hupsovi báseň: „Padajú listy, padajú, na zemi listy hľadajú, poskočia v tráve veselo, tancovať sa im zachcelo.“ Hups rozfúka lístky (kartičky, na ktorých sú písmená) z košíka, žiaci ich zbierajú a zakaždým povedia, ktoré písmeno je na kartičke. Hups ich chváli.

**TVORÍME VETY**

Na každej kartičke je jedno slovo, resp. písmeno. Určíme skupiny a každá si vytiahne jednu kartičku. Na slovo musia čo najrýchlejšie vytvoriť vetu.

**SKLADAČKA**

Každý žiak si vyberie jednu kartičku s písmenom. Na pokyn *Skladaj* napr. *slabiku ma* sa spoja žiaci, ktorí majú písmená *m, a*. Obmena: Na kartičkách sú slabiky a žiaci tvoria slová.

**ROZHÁDZANÉ SLOVÁ**

Na kartičkách sú slová, ktoré spolu tvoria vetu. Učiteľ vyhodí kartičky a žiaci ich pozbierajú a bez slov sa musia správne usporiadať do vety. Učiteľ povie stop a žiaci v poradí, ako stoja, povedia svoje slová.

**PRAVDA A KLAMSTVO**

Po prečítaní textu sa žiaci postavia a učiteľ hovorí slová, ktoré mohli v texte počuť. Ak počujú slovo, ktoré v texte bolo, poskočia. Ak počujú slovo, ktoré v texte nebolo, čupnú si. Kto sa pomýli, musí si sadnúť.

**PÍSMENÁ Z KOBERCA**

Žiaci si sadnú na koberec. Učiteľ zadá písmeno a žiaci pomocou svojich tiel vytvoria tvar písmena.

**ROZSYPANÉ PÍSMENÁ**

Malé i veľké písané i tlačené písmená sú rozstrihané na kartičkách, môžu byť na jesenných listoch, resp. na kvetoch. Zafúkal vietor a listy rozfúkal. Žiaci musia nájsť celú rodinku písmen.

**TAJOMSTVO**

Na tabuli sú písmená, slabiky alebo slová. Žiaci stoja v zástupe. Posledný pošepká tomu pred ním niečo z tabule, ten ďalšiemu... Keď sa informácia dostane k prvému, ten na tabuli ukáže to, čo počul, resp. môže to zotrieť. Ak ukáže správne, ide dozadu a šepká on.

**STRATENÉ SLOVÁ**

Poštár donesie do triedy obálky, v ktorých sú rôzne tlačené písmená. Z nich žiaci tvoria slová.

**TANEC PÍSMEN**

Na koberci sa vyznačí leukoplastom „riadok“. Žiaci celým telom „zatancujú“ niektoré písmeno (tlačené, písané). Žiaci hádajú, aké písmeno predvádza.

**AKO SA VOLÁŠ**

Učiteľ povie žiakom, ktoré hlásky majú hľadať, napr. *H, U, P, S*. Žiakom kladie rôzne otázky. Keď ostatní počujú danú hlásku, povedia slovo *Hups*.

**ČO HĽADÁŠ**

Žiak si vyberie kartičku s písmenom. Učiteľ sa ho spýta: *Čo hľadáš?* Žiak povie slovo začínajúce daným písmenom.

**HÁDAJ, NA ČO MYSLÍM**

Žiak si „očami“ vyberie v triede nejakú vec. Žiaci dávajú otázky tak, aby určený žiak odpovedal len áno alebo nie. Otázky typu: *Má 5 písmen? Má viac ako 5 písmen?...* Keď uhádnu počet písmen, žiak spraví na tabuľu vodorovné čiarky podľa počtu písmen. Potom žiaci hádajú slová. Tie, ktoré uhádnu, žiak zapíše.

**PLÁVA LOĎKA OKOLO**

Učiteľ má vyrobenú loďku, v ktorej sú rôzne obrázky. Spieva pesničku: *Pláva loďka okolo, okolo stola lala. Pláva loďka krásne, obrázky nám nesie*. Žiaci si počas pesničky vyberajú obrázky, ktorý

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Andreja Kmeťa, Levice – 21. 10. 2013**

pomenujú a vytlieskajú slabiky. Žiaci môžu na obrázky vytvárať vety.

**PÍSMENKOVÉ BINGO**

Žiaci majú tabuľku s písmenami (3 x 3 alebo 4 x 4). Učiteľ má kartičky s písmenami, postupne vyťahuje písmená z nejakej nádoby. Dané písmeno sa prečíta nahlas a každý žiak ho vyfarbí vo svojej tabuľke. Vyhráva ten, kto má ako prvý vyfarbený riadok, stĺpec, diagonálu.

**HRA S KOCKAMI**

Na drevených kockách sú slabiky, z ktorých sa dajú skladať jednoduché slová. Každá skupina dostane rovnaký počet kociek s rovnakými slabikami. Ich úlohou je skladať slová.

**MENO, ZVIERA, VEC**

Učiteľ pripraví obrázkové písmenká. Žiak si vyberie písmeno. Ostatní vymýšľajú na toto písmeno meno, zviera a vec.

**VEDIE CESTA NOVÁ**

Žiaci spievajú pesničku: *Vedie cesta nová, do mesta Písmenkova. Kto chce s nami cestovať, musí písmenká poznať.* Každý žiak má v ruke kartičku s písmenom. Z vlaku vystúpi žiak (postaví sa) a povie čo najviac slov začínajúcich daným písmenom. Ostatní mu slova počítajú. Vyhráva ten, kto povie najviac slov.

**BYSTRÉ OČKO**

Žiaci majú pred sebou otvorený šlabikár. Učiteľ povie: *Bystré očko hľadá písmeno T ako trúbka.* Žiaci ho ukážu prstom.

**PÍSMENKOVÍ KAMARÁTI**

Učiteľ rozdá žiakom kartičky s písmenami. Žiaci sa prechádzajú po triede. Učiteľ tleskne a povie slabiku. Žiaci sa musia nájsť, spojiť a zakričať vytvorenú slabiku. Z vytvorených slabík môžu skladať vety.

**MATEMATICKÝ KRÁĽ**

Skupinka žiakov sa postaví do radu. Učiteľ, príp. žiak hovorí príklady. Žiak, ktorý povie správny výsledok ako prvý, sa posunie o krok dopredu. Žiak, ktorý sa dostane prvý k učiteľovi, vyhráva.

**ZVIERATKÁ NA FARME A V LESE**

Žiaci si vyberú obrázok so zvieratkom. Pomenujú ho, opíšu, ako vyzerá, čím sa živí, prečo je pre človeka užitočné a zaradí ho do prostredia, v ktorom žije.

**BALÓNIKY**

Žiaci sedia na koberci. Na zemi sú kartičky (balóniky) s prebratými písmenami. V „spľasnutých“ balónikoch sú písmenká porozhadzované. Žiaci z nich musia zložiť slovo, rozstrihať a nalepiť do „nafúknutých“ balónikov.

**ROZPRÁVKA**

Žiak povie vetu. Druhý žiak na ňu nadviaže a povie druhú vetu. Žiaci si takto vymyslia vlastnú rozprávku.

**HĽADÁME VYBRANÉ SLOVÁ**

Žiak si sadne pred ostatných a na lístok napíše vybrané slovo tak, aby ho ostatní nevideli. Žiaci potom postupne dávajú otázky, ktorými zisťujú, o aké slovo ide. Žiak odpovedá iba áno – nie.

**NA PÍSMENKÁ**

Učiteľ hovorí slová s písmenom *a* na začiatku, vo vnútri, resp. na konci. Vyvolá žiaka, ktorý si vyberie cvik, napr. skákanie na nohe, drep... Učiteľ hovorí slová, keď v nich *a* je, žiak spraví svoj cvik.

**FAREBNÉ RODINKY**

V obálkach sú farebné slová v základnom tvare. Každý slovný druh má svoju farbu. Na pokyn učiteľa, napr. *Zostavte vetu, v ktorej bude na prvom mieste podstatné meno* žiaci vytvoria vetu a jeden ju napíše na tabuľu.

Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®, RP MPC Prešov – 22. 10. 2013	
<b>FUTBAL</b>	Učiteľ pripraví kartičky s písmenami (slabikami, slovami). Žiaci utvoria pred tabuľou dva rady. Na tabuľu učiteľ nakreslí dve futbalové brány. Učiteľ dvojiciam ukazuje kartičky. Kto z dvojice prvý prečíta písmeno (slabiku, slovo), dáva do súperovej brány gól.
<b>FARBY</b>	Učiteľ kladie žiakovi otázky: <i>Akú farbu máš najradšej? Na akú hlásku sa začína názov tvojej obľúbenej farby? Prečo máš najradšej takú farbu? Čo je v triede takej farby?</i>
<b>PRÁČKA</b>	V strede triedy je veľká papierová škatuľa, ktorá predstavuje práčku. Sú v nej kartičky s obrázkami bielizne, ktorá sa perie. Žiaci postupne vyberajú z práčky obrázky, pomenujú ich a určia prvú hlásku.
<b>KVIETOK A VČIELKA</b>	Na nástenke je veľký kvet s farebnými lupienkami. Na každom lupienku je písmeno. Žiaci majú čas na zapamätanie písmen. Potom položia hlavy na lavicu a učiteľ vraví, že letí veľká včela a sadá si na lupienok. Žiaci zdvihnú hlavy a hádajú, ktoré písmeno včela zakryla.
<b>IDE, IDE VLÁČIK</b>	Učiteľ si pripraví kartičky s preberanými písmenami a rozdá ich žiakom. Učiteľ je rušeň, chodí po triede a spieva: <i>Ide, ide vláčik, ide, ide vlak. Podťe deti s písmenkom A, podťe nasadať.</i> Žiaci, ktorí majú toto písmeno, sa postavia a zaradia sa za učiteľa.
<b>MIMOZEMŠŤAN</b>	Učiteľ sa zahrá na mimozemšťana, ktorý priletel do triedy na ufe. Nerozumie nám, a tak mu treba vysvetliť neznáme slová, napr. z prečítaného textu.
<b>HRA NA ROBOTA</b>	Vyčítankou určíme žiaka, ktorý bude predstavovať robota. Zapneme ho a žiak bude rozprávať a pohybovať sa ako robot. Ostatní žiaci hovoria slová, napr. <i>papuča</i> . „Robot“ slovo vyhláskuje. Obmena: Žiak pošepká „robotovi“ slovo, ten ho vyhláskuje a žiaci hádajú, o aké slovo ide.
<b>SMAJLÍK</b>	Žiaci si na hodine výtvarnej výchovy pripravlia smajlíkov (vystrihnú kruhy, nakreslia ústa – usmiate aj skrivené) a prilepia k tomu špagle. Potom s nimi môžu pracovať na rôznych hodinách. Učiteľ zadáva otázky a žiaci podľa odpovedí áno – nie zdvíhajú smajlíkov.
<b>ZOO</b>	Hra sa začína vetou: <i>Bol som v zoo a videl som opicu.</i> Ostatní žiaci postupne do vety pridávajú ďalšie zvieratá, mali by zopakovať aj tie predchádzajúce v rovnakom poradí.
<b>RYBÁR A ZLATÁ RYBKA</b>	Rybár (žiak) chytá z mora slová – rôzne slovné druhy. Pri opakovaní sloviess musia žiaci vyloviť len slovesá, ostatné slovné druhy vrátia naspäť do mora ako zlatú rybku.
<b>KEBY SOM IŠIEL NA VÝLET</b>	Začína učiteľ: <i>Keby som išiel na výlet, zobral by som si stan.</i> Ďalší žiak vetu zopakuje a pridá ďalšiu vec, ktorú by si zobral.
<b>PEXESO</b>	Učiteľ pripraví žiakom pexeso – na jednej kartičke z dvojice je obrázok, na druhej slabika, ktorou sa názov zvierata, resp. predmetu na obrázku začína. Žiaci hľadajú správne dvojice.
<b>BYSTRÉ OČKÁ, ČISTÉ UŠKÁ</b>	Bystré očky – Učiteľ napíše na tabuľu písmená, slabiky, slová. Žiaci vyhľadávajú písmeno, slabiku, slovo podľa zadania. Čisté ušká – Žiaci zopakujú hlásku, slabiku, slovo pošepkané do ucha.



Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®, RP MPC Prešov – 22. 10. 2013	
<b>FAREBNÉ KOCKY</b>	Žiaci môžu rôznofarebným papierom oblepiť strany starej kocky. Učiteľ napíše na tabuľu písmená priradené k farbe. Žiaci hádžu kockou a na základe farby vyberú z tabule písmeno, na ktoré utvoria slovo.
<b>POZNÁM PÍSMENÁ?</b>	Učiteľ pripraví kartičky s rôznymi tvarmi písmen. Potom ukazuje kartičky žiakom a tí tleskajú pri písmene, ktoré už poznajú. Napokon písmená prečítajú.
<b>GUĽKO BOMBUĽKO</b>	Učiteľ hovorí: <i>Kotúlal sa Guľko Bombuľko po dvore a dokotúlal sa k húske. Povedz ďalšie zviera, ktoré sa začína na rovnakú hlásku odkotúlaj Guľka ďalej.</i> Žiaci môže povedať aj zvuk, ktorý zviera vydáva.
<b>LETÍ, LETÍ</b>	Klasická hra, ktorú žiaci poznajú, sa dá využiť pri opakovaní vybraných slov, slovných druhov aj pri fonematickom uvedomovaní hlásky v slove. Napr. Letí, letí slovo, ktoré sa začína na hlásku <i>a</i> ( <i>auto</i> – žiaci zdvihnú ruky, <i>sova</i> – žiaci nechajú ruky dole).
<b>BUDÍČEK</b>	Žiaci ležia na laviciach (spia). Učiteľ povie, na ktorú hlásku <i>a</i> na ktorom mieste v slove sa žiaci „zobudia“. Napr. Na hlásku <i>b</i> vo vnútri slova ( <i>klobúk</i> ).
<b>DOSTIHY</b>	Žiaci sedia a plieskaním na stehná napodobňujú cval. Učiteľ dáva pokyny: <i>zákruta vpravo</i> (všetci sa naklonia vpravo), <i>zákruta vľavo</i> (všetci sa naklonia vľavo), <i>prekážka</i> (poskočia), <i>v hľadisku sedia chlapi</i> (žiaci povedia hlboké óóó), <i>v hľadisku sedia ženy</i> (žiaci povedia tenšie óóó), <i>v hľadisku sú deti</i> (tenučné óóó)...
<b>HOP – SKOK</b>	Žiaci sú v podrepe pri svojej lavici. Učiteľ povie, na ktorú hlásku na začiatku slova žiaci vyskočia. Učiteľ rozpráva príbeh a žiaci vyskakujú.
<b>ČAROVNÁ SKRINKA</b>	Žiaci si postupne vyťahujú zo škatule lístky, na ktorých sú napísané slová, ale zamenené poradie slabík. Žiaci majú správne usporiadať slabiky a uhádnuť, o ktoré slovo ide (napr. VÍRKLA – KLAVÍR).
<b>PÍSMENKOVÉ PUZZLE</b>	Hra sa môže hrať vo dvojiciach i jednotlivo. Žiaci dostanú obálku s kartičkou písmena, ktorá je rozstrihaná. Musia ju správne poskladať a povedať, ktoré je to písmeno. Potom musia povedať slovo, ktoré sa daným písmenom začína.
<b>STRATILO SA PÍSMENKO</b>	Učiteľ rozdá žiakom kartičky s písmenami, ktoré sa už učili. Každý žiak má iné písmeno. Učiteľ chodí po triede a hovorí: <i>Stratilo sa písmeno A.</i> Žiak, ktorý má písmeno <i>A</i> , povie: <i>Nie, nestratilo sa, mám ho ja, ale stratilo sa písmeno E.</i> Hra pokračuje ďalej, kým sa všetky písmená nenájdu.
<b>SLOVNÁ REŤAZ</b>	Učiteľ povie slovo. Žiak na poslednú hlásku predchádzajúceho slova povie slovo, ktoré sa touto hláskou začína. Obmena: Tvorenie slov na poslednú slabiku slova.
<b>BINGO</b>	Žiakom sa rozďajú hracie karty (štvorcová sieť, napr. 4 x 4). V každom políčku je nápovedný obrázok s písmenom. Učiteľ hovorí hlásky a žiak tie, ktoré má na hracej karte, označí, napr. malým farebným štvorčekom. Ak má označený celý riadok, resp. stĺpec zakričí <i>bingo</i> .
<b>KOLO</b>	Žiaci si posadajú do kruhu. Každý žiak má nápovedný obrázok. Postupne každý pomenuje obrázok a prečíta písmeno. Potom svoj obrázok odovzdajú susedovi a opäť pomenujú nový obrázok a prečítajú písmeno.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,  
RP MPC Prešov – 22. 10. 2013**

**ČO JE TO?**

Pod kus látky dáme nejaké predmety, ktoré sa vo výučbe používajú (pero, ceruzka, guma, kniha, fixka...). Žiak si vytiahne jeden predmet, pomenuje ho a povie, akú hlásku počuje na začiatku slova. Ak vie, napíše tlačenej tvar písmena alebo ho ukáže na nápovedných obrázkoch. Hru možno obmieňať: žiak analyzuje, čo počuje na konci slova, vo vnútri slova...

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,  
ZŠ Komenského Svidník – 23. 10. 2013**

**ČAROVNÉ VRECÚŠKO**

Učiteľ vloží do vrecúška písmená podľa čitateľskej úrovne žiakov (podľa obdobia). V danom časovom úseku musia žiaci z daných písmen vyskladať čo najviac slov.

**DARČEK**

Učiteľ zabalí prázdnu škatuľu a ozdobi ju mašľou, pripraví aj kuchynský časovač (budík), na ktorom nastavuje čas. Žiaci si sadnú do kruhu a škatuľu si posúvajú, najskôr však musia utvoriť slovo na dané písmeno (napr. S). Ak sa im to podarí, posunú škatuľu susedovi. Prehrá ten, komu zazvoní budík.

**NA KRÁLOVNÚ**

Žiaci stoja v kruhu. Jeden z nich je kráľovná. Kráľovná zadá úlohu, napr. vymysli slová na *a, m, i...* Každý žiak vymyslí a povie iné slovo. Keď nevie, resp. povie slovo, ktoré už bolo, spraví drep.

**DETEKTÍV**

Na tabuli sú rôznou farbou napísané čísla a pod nimi písmená alebo slová, ktoré precvičujeme. Dvaja žiaci sú pri tabuli. Učiteľ hovorí napr. *Hľadá sa malé tlačenej a*. Žiak, ktorý prvý písmeno nájde, povie: *zelená jednotka*. Potom učiteľ môže povedať: *Hľadá sa písmeno pod oranžovou dvojkou*.

**PRETEKY ÁUT**

Učiteľ vyberie niekoľko žiakov (áut) podľa priestoru a určí, kde bude štart a kde cieľ. Potom povie hlásku. Žiaci musia postupne povedať slovo, ktoré sa danou hláskou začína (slová sa nesmú opakovať). Keď žiak povie správne, posunie sa o krok vpred, keď sa pomýli, o krok vzad.

**PÍSMENKÁ (SLABIKY)**

Učiteľ rozdá žiakom kartičky s písmenkami (slabikami). Učiteľ povie slovo a žiaci postupne nosia písmenká (slabiky) tak, aby zložili dané slovo.

**TELEFÓN**

Žiaci sedia v kruhu. Jeden žiak na danú tému vymyslí vetu a pošepká ju ďalšiemu žiakovi. Posledný žiak vetu povie nahlas. Obmena: Žiaci si môžu šepkať slová.

**ČO UKRÝVA KINDERKO**

Do obalov z „kinderka“ učiteľ vloží rôzne predmety a uzavrie ich. Potom ich vloží do vrecúška, z ktorého si ich žiaci ťahajú. „Kinderko“ otvoria, pomenujú predmet a určia prvú hlásku slova...

**ZATÚLANÝ PREDMET**

V triede je ukrytý predmet, ktorého názov sa začína preberaným písmenom. Kto ho nájde, pomenuje ho a povie, ktorým písmenom sa začína. Môže povedať aj ďalšie slová na dané písmeno.

**ROBOT**

Na tabuli sú pripevnené obrázky. Učiteľ hovorí názov obrázka po hláskach ako robot. Žiak, ktorý slovo identifikuje, si môže obrázok zvesiť.

**HLÁSKOVÝ TELEFÓN**

Jeden žiak povie slovo. Ďalší povie slovo začínajúce hláskou, ktorou sa predchádzajúce slovo končilo.

<b>Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA® , ZŠ Hrnčiarska, Humenné – 24. 10. 2013</b>
<b>ŠTYRI ROHY</b>
Žiaci sa rozdelia do štyroch skupín. Jeden žiak zo skupiny bude vedúci. Ten si vytiahne lístok, na ktorom je napísaná nejaká úloha. Napr. <i>Vytvorte v skupine písmeno O, T, K...</i>
<b>PÍSMENÁ Z KLOBÚKA</b>
V klobúku sú kartičky s písmenami, ktoré žiaci poznajú. Vyvolaný žiak si vytiahne jednu kartičku. Jeho úlohou je priblížiť ostatným žiakom, ktoré písmeno to je (pomocou častí tela, mimiky, opisom).
<b>NAJRÝCHLEJŠÍ V ČÍTANÍ</b>
Dvaja žiaci sa postaví k zadným laviciam a čítajú písmená, slabiky, slová, ktoré im ukazuje učiteľ. Kto prvý a správne prečíta, urobí krok dopredu.
<b>RYBNÍČEK</b>
Rybníček je nakreslený alebo pripnutý na tabuli, v ňom sú napísané slabiky, slová. Žiaci ich po jednom čítajú (loví), po prečítaní ich prečiarknu.
<b>PÍSMENKOVÝ DÁŽD</b>
Na kartičkách sú napísané tlačené tvary písmen. Žiaci sedia v kruhu na koberci. Učiteľ do stredu z výšky spustí kartičky. Každý žiak si jednu vyberie a vymyslí čo najviac slov začínajúcich sa týmto písmenom.
<b>POŠTÁRI</b>
Jeden žiak má poštársku čiapku a nosí úlohy, ktoré pripravil učiteľ ostatným žiakom. Pritom hovorí: <i>Ja som poštár usilovný, nosím úlohy spolužiakom, červená pre Aničku, modrá pre Ferka...</i>
<b>SMIECHOTY</b>
Učiteľ napíše na kartičky slová veľkými tlačеныmi písmenami (napr. <i>SENO, KÁVA, PERO, DOM...</i> ). Žiakom rozdá kartičky. Potom im kladie otázky, napr. <i>Čo vypadlo Hupsovi z vrecka? Čo mal Hups na raňajky?</i>
<b>ČO JE TO?</b>
Žiaci si prinesú svoju obľúbenú hračku. Učiteľ ich vloží do škatule. Jeden žiak vytiahne hračku, ostatní majú hlavy položené na lavici. Kladú otázky tak, aby sa dopátrali, ktorá hračka to je. Úloha sa dá aplikovať aj na hodine anglického jazyka.
<b>NA RYBÁRA</b>
Učiteľ pripraví rybky so slovami, v ktorých sa nachádza <i>i/y</i> (na každej je kovová spinka), a porozhadzuje ich po zemi. Žiaci majú udicu, na konci ktorej je magnetka. Postupne prichádzajú k rybníku a lovia si rybky. Musia povedať, aké <i>i/y</i> sa v danom slove píše a prečo.
<b>SKÚS SI ZAPAMÄTAŤ</b>
Žiaci na pokyn učiteľa vymyslia 10 slov alebo jeden žiak v duchu hovorí abecedu a na pokyn <i>stop</i> , povie hlásku. Žiaci na hlásku vymyslia slovo. Všetkých desať slov sa zapíše na tabuľu, žiaci si ich majú zapamätať. Potom učiteľ slová zakryje. Žiaci musia slová povedať v správnom slede, resp. sa môžu vymyslieť rôzne obmeny, napr. povedať len slová začínajúce spoluhláskou...
<b>TY A JA, MY DVAJA</b>
Učiteľ pripne na tabuľu dvoch trpaslíkov – menšieho a väčšieho. Na stôl rozloží kartičky s malými a veľkými písmenami abecedy. Potom povie básničku: <i>Ty a ja, my dvaja, ty si veľký a ja malý, volajú nás...</i> (doplní sa konkrétna hláska). Žiak podíde k stolu, vyberie malé i veľké písmeno a zastokne do trpaslíkov.
<b>SLOVÁ</b>
Učiteľ povie žiakom, aby hovorili slová, v ktorých je jedno A, dve A, tri A.
<b>VLÁČIK</b>
Žiaci sa rozdelia do dvoch radov. Prví v rade dostanú úlohu, a keď ju splnia, presunú sa na koniec radu. Učiteľ dáva rôzne úlohy, napr. povedať slovo na danú hlásku, prečítať slabiku, určiť počet slabík v slove...

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Hrnčiarska, Humenné – 24. 10. 2013**

**DVOJSMEROVKA**

Žiaci sa rozdelia do dvoch skupín. Na oboch zadných častiach tabule sú napísané dvojsmerovky – iné, ale s rovnakým počtom slov. Skupina, ktorá nájde najviac slov, vyhráva.

**IDE, IDE VLÁČIK**

Učiteľ porozdáva žiakom kartičky s písmenami. Učiteľ je lokomotíva, kráča a spieva: *Ide, ide vláčik, ide, ide vlak. Rýchlo, milé deti, rýchlo nasadať. Potom zastane a povie: Nasadnú všetci, čo majú napr. písmeno i.* Žiaci sa pripoja ako vagóny. Učiteľ zapíska a vlak odchádza...

**ŠIKOVNÍ POŠTÁRI**

Na lavicu učiteľ rozloží kartičky s písmenami. Každý žiak dostane obrázok, ktorý pomenuje. Potom ho priradí k správne písmenu (roznáša pohľadnice).

**ČAROVNÝ KLOBÚK**

Žiak si vytiahne z čarovného klobúka slovo. Jeho úlohou je utvoriť s týmto slovom vetu. Vety môžu tvoriť príbeh. Príbeh možno napísať na veľký výkres.

**HĽADAJ OBRÁZOK**

Učiteľ zadá žiakom, aby pripli na magnetickú tabuľu obrázok s ovocím (zvieratkom, oblečením...), ak v jeho názve počujú danú hlásku.

**CESTUJEME NA VÝLET**

Hra sa začína slovami: *Cestujeme na výlet a do batoha si zabalíme vybrané slová.* Prvý žiak povie napr. *ryba*, druhý žiak zopakuje vetu *Cestujeme na výlet...*, pridá slovo *ryba* a ešte svoje vybrané slovo, napr. *rýchly* atď.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Aurela Stodolu, Martin – 25. 10. 2013**

**CESTA LOPTIČKY**

Žiaci stoja v kruhu a sledujú, kadiaľ vedie cesta loptičky, ktorú si hádžu. Potom musia cestu zopakovať (aj odzadu). Keď sa niekto pomýli, začína sa od začiatku.

**POLOVAČKA**

Na lavici sú rozložené kartičky s písmenami. Štyria žiaci dostanú mucholapky. Učiteľ určí, ktoré písmeno budú žiaci hľadať. Potom hovorí slová a určí pravidlá ešte pred začatím hry (napr. hľadáme prvé písmeno slova, posledné písmeno...). Kto nájde písmeno ako prvý, ťapne po ňom mucholapkou.

**PÍSMENO MA ZOBUDÍ**

Žiaci majú hlavy položené na lavici. Učiteľ povie, ktorá hlásku a na ktorom mieste v slove ich zobudí. Keď počujú určenú hlásku na určenom mieste v slove, zdvihnú hlavy.

**HUPS KUCHÁROM**

Učiteľ povie žiakom, že Hups si na obed varí jedlá, ktoré sa začínajú hláskami... (povie hlásky), resp. končia hláskami... alebo majú hlásky... vo vnútri slova. Žiaci hovoria názvy jedál, ktoré túto požiadavku spĺňajú.

**CHYŤ SPRÁVNE PÍSMENO**

Na stole sú rozložené kartičky s rôznymi tvarmi písmen. K stolu chodia vždy dvaja žiaci. Dajú si ruky za chrbát. Učiteľ povie hlásku a oni musia čo najrýchlejšie chytiť kartičku so správnym písmenom.

**MATEMATICKÉ LÍSTOČKY**

Každý žiak dostane jeden lístok, na ktorom je napísaná veta: *Som číslo... Kto je o... väčší (menší)?* Žiaci postupne rátajú príklady, musia byť pozorní.

**HĽADAJ KAMARÁTOV**

Učiteľ rozdá žiakom obrázky, ktorých názvy sa začínajú hláskou, ktorú poznajú. Po triede rozmiestni písmená. Žiaci podľa prvej hlásky názvu obrázka hľadajú písmeno.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,  
ZŠ Aurela Stodolu, Martin – 25. 10. 2013**

**PLÁVALO PÍSMENO PO VODE**

Učiteľ hovorí: *Plávalo písmeno po vode a volalo sa...* Žiaci vymýšľajú slová s písmenom na začiatku, na konci, vo vnútri...

**OBOR A TRPASLÍK**

Učiteľ napíše na tabuľu veľké i malé písmená. Zámerne napíše niektoré malé písmená rozmerovo väčšie a veľké písmená rozmerovo menšie. Potom ukazuje na písmená. Ak ukáže na veľké písmeno, žiaci stoja, ak na malé písmeno, žiaci si čupnú.

**HOĎ KOCKOU**

Učiteľ oblepí staré kocky obrázkami (zvieratá, dopravné prostriedky...). Žiaci hádžu kockou, pomenujú obrázok a určia prvú hlásku, poslednú hlásku, slovo vyslabikujú, vyhlásujú, nájdu skupinu zvierat, dopravných prostriedkov...

**NA POŠTÁRA**

Každý žiak má na stole kartičku s obrázkom. Traja vybratí žiaci dostanú do rúk kartičky s písmenami (oni sú poštári) a poroznášajú ich spolužiakom podľa toho, ktoré písmeno je na začiatku názvu obrázka.

**KRČE**

Žiaci si ľahnú na brušká, hlavy položia na ruky tak, aby nevideli. Učiteľ hovorí slová a žiaci skrčením nôh identifikujú vopred stanovenú hlásku a jej miesto v slove. Napr. *Pokrč nohy, ak sa slovo bude začínať na M.*

**KUFOR**

Žiak sedí na stoličke, oproti nemu stojí kamarát, ktorý sa snaží prostredníctvom mimiky, gest, opisom znázorniť vybrané slovo, ktoré ukazuje na kartičke vytiahnutej z kufra tretí žiak, ktorý stojí za tým sediacim.

**BÁSNIČKOVÉ HÁDANKY**

Učiteľ povie básničku na určitú hlásku a žiaci hádajú, o akú hlásku ide.

**ZÁHRADNÍK HUPS**

Učiteľ nakreslí na tabuľu kvet. Do stredu napíše napr. štyri písmená. Žiaci píšu do lupienkov jednotlivé písmená v takom poradí, aby vytvorili slovo. Žiaci si môžu kvet vyfarbiť.

**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. Vytvorí 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.

<b>Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®, DP MPC Trenčín – 5. 11. 2013</b>
<b>ČO SA STRATILO</b>
Na magnetickej tabuli sú obrázky, ktoré si žiaci musia zapamätať. Potom oči zatvoria. Učiteľ odoberie obrázky. Žiaci oči otvoria a musia prísť na to, ktorý obrázok chýba a určiť hlásku na začiatku slova.
<b>PÍSMENKO NÁS ZOBUDÍ</b>
Žiaci si položia ruky na lavicu, na ne položia hlavu. Učiteľ povie, na ktorú hlásku na začiatku slova zdvihnú hlavy. Potom hovorí rôzne slová.
<b>SKRYTÉ SLOVÁ</b>
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...
<b>HRA NA DETEKTÍVOV</b>
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 <i>a</i> , veľké písané <i>A</i> ...).
<b>TELEFÓN</b>
Žiaci hovoria slová. Nasledujúce slovo sa musí začínať hláskou (slabikou), ktorou sa končilo predchádzajúce slovo.
<b>ČAROVNÉ VREČÚŠKO</b>
Vo vrecku sú rôzne predmety, resp. obrázky. Každý žiak si jeden vyberie, pomenuje a určí začiatočnú hlásku, príp. napíše na tabuľu.
<b>URČOVANIE HLÁSKY V SLOVE</b>
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.
<b>TELEFÓN</b>
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.
<b>SKLADAČKA</b>
Učiteľ rozstrihá nápovedné obrázky a pomieša ich. Žiaci môžu skladať obrázok, slová...
<b>VLÁČIK V KRAJINE ABECEDA</b>
Žiaci chodia po triede zaradené za sebou ako vagóny. Učiteľ je lokomotíva. Zastaví na stanici s nejakou hláskou (napr. <i>Z</i> ). „Vagón“, ktorý prvý povie slovo na <i>Z</i> , si sadne.
<b>TLESKNI</b>
Učiteľ hovorí slová. Ak je v nich daná hláska na začiatku slova, žiak tleskne.
<b>KTO SKÔR</b>
Žiaci sa postaví a ten, kto vymyslí slovo s danou hláskou na začiatku, vo vnútri, na konci slova, si môže sadnúť.
<b>KDE SA SKRÝVA</b>
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.
<b>ČO TO BUDE</b>
Učiteľ napíše na tabuľu časti rôzne prvky a tvary písmen. Žiaci z nich musia poskladať písmená.
<b>LETÍ, LETÍ</b>
Žiaci sa voľne pohybujú po triede, napodobňujú mávanie krídlami. Učiteľ hovorí: <i>Letí, letí, všetko letí, čo má „s“ všetko letí. Pes letí.</i> 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.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
DP MPC Trenčín – 5. 11. 2013**

**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 vybratý 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 *začíname*. 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.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katólicka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

**ROZPRÁVKOVO**

Zhotovila som si 6 kartičiek s prostredím (les, zámok, púšť, lúka, more, detská izba), 10 kartičiek s rôznymi postavami (princezná, horár, škriatok, baletka, šmolko...), 5 kartičiek s náladami (☺ ☹...) a 10 kartičiek s predmetmi (ponožka, jablko, zmrzlina...). Žiaci si postupne vyťahujú kartičky z jednotlivých kategórií a tvoria príbeh, rozprávanie. Niekedy vznikli veľmi vtipné príbehy o zamilovanom škriatkovi, ktorý na zámku stratil ponožku.

**POSKRÝVANÉ PÍSMENKÁ**

Na samolepiacich papierikoch sú napísané písmenká, ktorých správnym zložením vznikne slovo alebo slovné spojenie súvisiace s témou vyučovacej hodiny (napr. rozprávka). Žiaci sedia, učiteľ povie, že v triede je ukrytých 9 písmen, žiaci hľadajú po triede, kto nájde, prilepí písmenko na tabuľu a sadne si na svoje miesto. Potom žiaci hľadajú ukryté slovo a zoradia písmenká na tabuli.

**BÝK, BYTČA A BYVOL...**

So žiakmi sedíme v kruhu. Každý žiak si z košíka vyberie papier. Na papierikoch sú napísané vybrané slová po b. Každý žiak predstavuje nejaké vybrané slovo. Jeden žiak stojí v kruhu a tri vybrané slová. Úlohou žiakov, ktorí predstavujú dané vybrané slovo je postaviť sa a zmeniť stoličku. Nesmú si sadnúť na tú stoličku, z ktorej práve vstali. Úlohou žiaka v strede je sadnúť si na voľnú stoličku. Opäť ostane jeden žiak v strede a hovorí ďalšie vybrané slová. Žiak môže povedať vybrané slová po b a vtedy sa musia premiestni všetci žiaci.

**SKÁKANÁ**

Položím na podlahu špagát – lano, najednu stranu dám písmeno H, do stredu P a na druhú stranu S. Žiaci si nastúpia do radu a ja hovorím slová začínajúce sa na H, P, S. Úlohou žiakov je skočiť alebo sa rozkročiť na tú stranu, kde je správne písmeno, na ktoré sa slovo začína. Kto skočí na nesprávnu stranu, alebo je posledný, vypadáva. Kto ostane do konca, môže v ďalšej hre diktovať slová. Fonematické uvedomenie hlásky na začiatku slova.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katólicka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

**HRA NA SCHOVÁVAČKU**

Podporujeme súťaživosť, deti sú sústredené.

Pri tejto hre, ktorú môžeme využiť počas nácvičného obdobia alebo zdokonaľovacieho, spájame SJ a M a to tak, že na tabuli je tabuľka, do ktorej sú vpísané slová z písmen, ktoré už poznajú. Poviem slovo a deti majú čo najrýchlejšie nájsť číslicu, ktorá k danému slovu prislúcha (alebo naopak). Kto našiel, rýchle zdvihne nad hlavu napr. ceruzu. Body žiakom označíme, najrýchlejší čitateľa môžu byť odmenení, prípadne im dáme inú úlohu a už sa nezapájajú, aby mali možnosť aj pomalší čitateľa.

<b>MISA</b> 1	<b>MISY</b> 2	<b>PES</b> 3
<b>PÁVY</b> 4	<b>SAMO</b> 5	<b>MOJA</b> 6
<b>OSA</b> 7	<b>MAPA</b> 8	<b>UJO</b> 9
<b>JANA</b> 10	<b>SIVÁ</b> 11	<b>PÁSY</b> 12

**HRA S KOCKAMI**

Kocky troch farieb.

Modrá – spoluhlásky, zelená – samohlásky, žltá – dvojhlásky.

Využitie: práca v skupinách. Skladanie slov, delenie na slabiky, rozoznávanie podľa farieb samohlásky, spoluhlásky, dvojhlásky, skladanie slov na čas...

Staršie deti si môžu kocky samé vyrábať – výroba pomerne jednoduchá.

**POĎME KOCKOVAŤ**

Deti si posadajú na koberec do kruhu. V strede sú pripravené papierové kocky, na ktorých na jednotlivých plochách sú vyznačené písmená: A, Á, E, É, I, O, U, H, P, S, M, V, J.

Vždy hádžu dve deti. Jedno dieťa kockou so samohláskami, druhé kockou so spoluhláskami.

Z hodených písmen vytvoria slabiku, chytia sa za ruky a nahlas vyslovia. Ostatné deti vymýšľajú slovo, v ktorom je daná slabika.

**PEŤKOVE SPOLUHLÁSKY**

Žiaci sedia v kruhu na koberci. Na základe príbehu o Peťkovi majú dve kocky. Na jednej kocke sú mäkké spoluhlásky a na druhej tvrdé. Spoločne si vysvetlíme, prečo sú mäkké a tvrdé. Najprv sa kotúľa kocka s mäkkými spoluhláskami. Žiaci vymýšľajú slová a vety na mäkké spoluhlásky. Potom to isté s kockou s tvrdými spoluhláskami. Nakoniec sa kotúľajú obidve kocky.



**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katolícka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

**ZVIERATKÁ**

Učiteľka si vopred pripraví plagát, na ktorom je nejaké prostredie (napr. les) a pripne ho na tabuľu. Žiakom ukáže čarovnú škatuľku, z ktorej si žiaci budú vyberať zvieratká a pripínať na daný plagát. Každé zvieratko žiak pomenuje a povie začiatkové písmeno (môže tiež povedať, kam ho pripol: vpravo, vľavo, hore, dole...).

**VRECE (KOŠÍK) PÍSMEN**

V košíku/vrece máme kartičky s písmenami. Následne vysvetlíme deťom, že na písmenko, ktoré si vytiahnu vymyslia podstatné meno/prídavné meno/sloveso. Alebo si vyberú viac písmen a vymýšľajú vetu či príbeh. Alebo do vrecka/košíka dáme iba b, m, p, r, s, z – vybrané slová

**NA VLÁČIK**

Žiaci sa postavia vedľa svojej lavice, učiteľ zadá úlohu, že do vláčika nastúpia len tí žiaci, ktorí povedia slovo so začiatkovým písmenom napr. M (slová sa nesmú opakovať). Ak žiak povie správne slovo nastúpi do vláčika = sadne si. Žiaci, ktorí slovo nepovedia, necestujú vláčikom (ostanú stáť). Urobíme vláčik – telovýchovná chvíľka – spievame pieseň: *Ide, ide vláčik, ide, ide vlak....* Po celej triede cestuje vlak so žiakmi.

Obmena: žiaci tvoria napr. mená osôb na danú hlásku.

**STRATILA SOM ŠATKU**

Hra vhodná pri opakovaní vybraných slov.

Každý žiak v triede si vyberie jedno vybrané slovo, ktoré napíše na tabuľu. Učiteľ začína, povie: *Stratila sa šatka, ja ju nemám má ju* napr. *býk*. Býk (dieťa, ktorému patrí slovo býk) rýchlo vraví: *Ja ju nemám, má ju* napr. *kobyľa*. Ak dieťa zaváha, alebo sa pomýli, ide si svoje slovo prečiar knuť. Hra končí, keď ostanú poslední traja žiaci (alebo skôr). Víťazom zatlieskame.

Hrou sa deťom vybrané slová dobre „dostávajú do uší“.

**ŽIVÉ PÍSMENÁ**

Každé dieťa dostane jedno veľké tlačené písmeno vytlačené na A4. Deti rozdelím do skupín (3-4, podľa počtu žiakov). Úlohou žiakov je vytvoriť slovo z písmen, ktoré dostali a to podľa toho, aké číslo padne na hracej kocke. Kockou hádže učiteľ. Ak padne napr. 5, žiaci majú vytvoriť slovo z piatich písmen.

**SLOVÁ, SLOVÁ, KDE BÝVATE?**

Je 5 domčekov, na ktorých sú napísané slabiky so všetkými samohláskami a preberanou spoluhláskou. (ma, mi, me, mo, mu, sa, si, se, so, su). Deti losujú obrázky, ktoré sa začínajú na danú slabiku a deti prikladajú obrázky do domčekov. Zložitejšou alternatívou je domček rozdelený na dve časti. V prvej býva krátka slabika, v druhej dlhá. Napr. *saláma – sála*.

Motivačná báseň:

*Slová, slová, kde bývate? Kde vy svoje domy máte?*

*Pomôžte im deti hneď, nech sa slová vrátia späť!*

**HLÁSKOVÉ KOCKY (PRÍPRAVNÉ OBDOBIE)**

Učiteľ si pripraví z papiera 3 väčšie kocky. Na niektorých stranách kocky sú nalepené hlásky a na niekoľkých obrázky vecí, zvierat. Žiak hodí kockou a ak padne hlásky, pomenuje ju a povie slovo na danú hlásku. Ak na kocke padne obrázok, pomenuje ho a povie prvú hlásku. Žiaci sú v kruhu a všetci sa vystriedajú.

**STRETNUTIE POSTÁV**

Dvaja vybraní žiaci si pripraví rozhovor tak, aby predstavovali dve postavy z prečítaných ukážok. Žiaci po odznení dialógu hádajú, ktoré postavy spolužiaci stvárňovali.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katolícka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

**PEXESO**

2 žiaci – *vyvolávači* – budú hľadať páry (idú za dvere). 3 žiaci – *pomocníci* – budú pomáhať pri znázorňovaní písmen, ostatní žiaci vytvoria dvojice a dohodnú sa na tom, čo budú znázorňovať: 1. žiak – predmet (slovo), druhý žiak prvá hláska slova = tvoria pár (ryba – r). Žiaci sa rozmiestnia do kruhu. *Vyvolávači* sa postavia do kruhu a vyvolávajú. *Vyvolávač* vyvolá najskôr jedného žiaka, ktorý vystúpi z kruhu pantomímou znázorni predmet/slovo./písmeno. Následne vyvolá druhého žiaka ktorý postupuje rovnako. Ak *vyvolávač* našiel pár – pokračuje ďalej. Nájdené páry sa postavia na určenú stranu *vyvolávača*. Ak *vyvolávač* nenašiel pár – pokračuje v hádaní ďalej. Páry zostávajú v kruhu.

Obmena: *vyvolávači* sa striedajú stále, bez ohľadu na to či uhádne/neuhádne.

**ČAROVNÝ MEŠEC**

Učiteľ si pripraví mešec (farebný, zaujímavý vak), d ktorého vloží rôzne predmety (hračky, predmety bežného použitia). Učiteľ motivuje žiakov tým, že žiak si z mešca vyberie 1 predmet. Žiak si predmet prezrie, povie jeho názov a aby začarovaný predmet *ožil*, žiak začne o predmete rozprávať, vymýšľať príbeh. Tvorivá úloha: na čo by si ešte predmet mohol využiť? Napr. zubná kefka – čistenie zubov, iné využitie – maľovanie, nanášanie farby kefkou.

**NA PLANÉTE ROBOTOV**

Učiteľ motivuje žiakov rozhovorom o robotoch. Vyzve ich, aby predstavili takého robota. *Ako sa pohybuje? Ako vyzerá? Dnes sa naučíme ako robot rozpráva.* Učiteľ predvedie žiakom reč robota (slabikuje, neskôr môže slová hláskovať). Má pripravené obrázky s rôznymi predmetmi na kartičkách. Vždy jednému žiakovi obrázok ukáže a on sa snaží napodobniť reč (aj pohyb) robota a slovo z obrázku vyslabikuje (vyhláskuje) pred spolužiakmi. Ostatní žiaci sa snažia *preložiť* odkaz od robota. Učiteľ ich riešenie potvrdí ukázaním obrázka.

**RYBAČKA**

Pomenovať obrázky – učiteľ pripraví na magnetickú tabuľu. Pomocou didaktickej pomôcky (rybky v rybníku, na ktorej je prilepená magnetka, udica s magnetkou, na rybkách sú napísané písmená). Podľa toho, ako si deti pomenujú obrázok, určia začiatočné písmeno. Nájdu ho na rybke, ulovia ju, pripnú na magnetickú tabuľu vedľa obrázka, ktorý na dané písmeno začína.

**HÚSENIČKA**

Žiaci kreslia kruhy vo veľkosti 2 eur vedľa seba. Začnú na ľavej strane papiera v ľubovoľnej časti. Kruhy sú tesne vedľa seba, nemusia byť v jednej rovine. Vznikne tak húsenička, žiaci dokreslia nôžky, na chrbátiku chlčky, tváričku... Do krúžkov môžu napísať písmená, ktoré poznajú, čísla... Pod húseničku nakreslia cestičku, môžu dokresliť kvietky – určovanie pred, za, vľavo, vpravo...

**PREKVAPENIE VO VAJÍČKU**

V kinder vajíčku budú napísané slová, v každom vajíčku jedno slovo. Slová budú napísané tlačným písmom. Úlohou žiaka môže byť: prečítať alebo napísať písaným písmom. Hra má slúžiť na preverenie vedomostí žiaka. Vo vajíčku môže byť aj viac slov, z ktorých musí žiak vymyslieť vetu. Obmena: vo vajíčku je celá veta, žiak ju musí poskladať.

**POSKLADAJ SI BÁJKU**

Žiakov rozdelím do skupín. Jednu bájkou rozdelím na niekoľko častí. Tieto časti prilepím na vpred pripravené (z papiera vystrihnuté) zvieratá. Zvieratá vyberám podľa toho, o čom bájky sú. Počet bajok závisí od počtu žiakov. Potom tieto zvieratá rozdám žiakom. Ich úlohou je najprv spojiť skupinku s rovnakými zvieratkami a potom poskladať bájkou. Vedúci skupiny bájkou prečíta.

**HRNIEC TVRDÝCH SLOV**

Učiteľ prinesie na hodinu veľký hrniec (misu, vedro...), ktorý vyzdobí. Dá ho do stredu triedy, lavice sú poukladané vzadu. Okolo hrnca sú poukladané na papier napísané rôzne slová + vybrané slová, ktoré sa idú preberať. Deti sedia v kruhu okolo hrnca a hádzu doň vybrané slová, ostatné hodia do vreca. Vybrané slová potom z hrnca vyberú, zavesia na šnúru, kde ich budú mať stále na očiach.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katolícka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

**DOMINO – HUPSINO**

Na koberci sú rozložené kartičky napr.:

<b>A</b>	<b>Obrázok auta</b>
----------	-------------------------

Žiaci hľadajú písané a tlačené podoby písmena a prikladajú k sebe ako domino.

	<b>A</b>	<b>Obrázok auta</b>
<b>Obrázok</b>	<b>a</b>	

Môžu byť aj malé tlačené a malé písané písmená.

**SLABIKÁČIK**

Pred deťmi je zavesený čierny šarkan, na ktorého chvoste sú pomiešané slabiky, ktoré tvoria slová. Úlohou detí je najprv slabiky rozdeliť na krátke a dlhé, potom vyhľadať slová, ktoré sa nachádzajú na šarkanovi. Slabiky jednotlivých slov sú napísané farebne (sú rozlíšené).

**ČAROVNÁ KOCKA**

Žiaci si sadnú na koberec do kruhu. Dostanú kocku, na ktorej je na každej strane jedno písmeno. Žiak hodí kockou a vymyslí 3 slová na dané písmeno.

**KALENDÁR VYBRANÝCH SLOV**

Kalendár vybraných slov je urobený formou vianočného kalendára, v ktorom sú čokoládky. V našom kalendári tieto čokoládky nahradili vybrané slová (každé okienko ukrýva písmeno s vybraným slovom). Aktivita môže prebiehať buď pri osvojovaní alebo pri opakovaní vybraných slov. Žiak si vyberie jedno písmenko, otvorí okienko a prečíta vybrané slová. Pri opakovaní si vyberie písmenko, povie vybrané slová a až potom otvorí okienko a skontroluje, či povedal všetky vybrané slová.

**ČAROVNÉ PÍSMENKÁ**

Učiteľ má na kartičkách napísané jedno písmeno. Písmen porozkladá tak, aby žiaci písmená nevideli. Žiaci sa rozdelia do skupín. Každý žiak si vyberie jedno písmeno. Úlohou žiakov je vytvoriť z vybratých písmen slovo. Žiaci tvoria slová v skupinách

**ZÁZRAČNÁ RYBKA**

Na tabuľu nalepíme veľkú rybu bez šupín. Šupiny dám do veľkej škatule. Na šupine budú obrázky so začiatčným písmenom. Žiaci budú tieto šupiny vyberať zo škatule, ak správne pomenujú obrázok a začiatčonné písmeno, nalepia šupinu na rybu. Na začiatku žiakov motivujeme príbehom o tom, ako táto rybka stratila šupiny. Ich úlohou bude túto rybku odčarovať.

**KOLOVRÁTOK**

Na oživenie úlohy 1 na strane 24 (HUPSOV šlabikár LIPKA, 1. časť) som použila pieseň *Kolo, kolo, kolovrátok, vojdite do mojich vrátok, keď do vrátok vojdete, mačiatko tam nájdete*. Začiatok piesne sa opakuje a každé dieťa pridáva zvieratko a zvuky zvieraťa. Pieseň pokračuje: *Ako robí mačiatko? Miau, miau, miau, mačiatko tam nájdete...*

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katolícka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

**ZÁBAVNÁ KOCKA**

Organizácia v kruhu. Pomôcky v kruhu: kocka, pastelky, rozstrihaná kocka na papieroch. Z jednej strany sú bodky ako na kocke. A na každej kartičke je úloha. Napr. *Poskladaj z pasteliek písmená A, I, E; Vyber si kamaráta a poskladajte zo svojich tiel písmeno O, H, E a pod. ; Napíš na papier 3 písmená, ktoré už poznáš, Vymysli 4 slová, ktoré sa začínajú na hlásku E a pod. úlohy.* Každý žiak si vyberie kartičku, podľa hodu kockou a plní úlohy. 6 strán kocky = 6 úloh.

**STRATENÉ OBRÁZKY**

Žiaci sú motivovaní príbehom o Mórckovi, ktorý si nevážil svoj šlabikár... Tak všetky obrázky zo šlabikára odišli. Žiaci hľadajú po triede obrázky, ktoré učiteľ vopred schová. Žiaci potom o obrázkoch rozprávajú, určujú hlásky (na začiatku, vnútri slova, na konci). Ponaučenie o starostlivosti o svoje veci.

**VESELÉ SPOLUHLÁSKY**

Hra na utvrdenie učiva – žiaci sedia na koberci v kruhu. Učiteľ rozdá žiakom spoluhlásky. Žiaci triedia spoluhlásky na tvrdé – ukladajú ich na lopár, a na mäkké – ukladajú ich na vankúš.

**ČAROVNÉ VRECÚŠKO**

Do vrečka dáme drevené kocky a mäkučké vankúšiky vyplnené vatou. Drevené kocky znázorňujú tvrdé spoluhlásky a vankúšiky mäkké spoluhlásky. Žiaci si postupne vyberajú z vrecúška a na danú spoluhlásku vymýšľajú slová. Potom sa žiaci s mäkkými spoluhláskami spoja a spoločne vymyslia na svoje slová príbeh. To isté urobia žiaci s tvrdými spoluhláskami.

**PRVÉ SLOVÁ**

Učiteľ rozdá žiakom písmená (polovici triedy). Cielene vyvoláva žiakov s daným písmenom (HUPS). Žiaci, ktorí dokážu prečítať vzniknuté slovo – prečítajú ho nahlas. Bonus – ďalší žiak vytvorí vetu.

**POSTAV SA KEĎ POČUJEŠ...**

Deti sedia v kruhu na koberci. Učiteľ hovorí rôzne slová. Keď povie slovo, v ktorom je napr. s, deti sa postaví. Obmena: slová môžu hovoriť deti.

**KATKINE VYBRANÉ SLOVÁ A ZATÚLANÉ SLOVÁ**

Na tabuli budem mať zavesené pomôcky: rôzne zvieratá (obrázky) a písmenká. V škatuli mám pripravené vybrané slová- Žiaci sedia v lavici, postupne ich budem vyvolávať, vyberajú zo škatule vybrané slová. Ich úlohou je zatriediť ich a správne povedať.

<b>b</b>	<b>m</b>	
<b>p</b>	<b>z</b>	<b>r</b>
<b>s</b>	<b>v</b>	

**RYBAČKA**

Žiaci majú v nádobe, ktorá predstavuje akvárium, papierové rybky. Na nich sú napísané písmená (jedna ryba = jedno písmeno) a pripevnená magnetka, alebo magnetická páska. Ich úlohou je vyrobenou udicou (na konci je tiež magnetka), vyloviť ryбку. Žiak povie slovo na dané písmenko. Slovo si spoločne všetky deti vytlieskajú  
Obmena: na rybách môžu byť napísané celé slová, úlohou je určiť slovný druh.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katolícka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

**MÚDRA SOVA SKÚŠA DETI**

Na návštevu príde múdra sova z lesa s vrecúškom, na ktorom sú včielky. Vo vrecúšku sú štyri vankúšiky, je na nich dĺžeň, mäkčeň, vokáň a dvojbodka. Roztočí sa drevené koleso a kým sa točí, dieťa vytiahne vankúšik a povie, aké je na ňom rozlišovacie znamienko. V druhej fáze deti hovoria slová s jednotlivými znamienkami. Kto bol pozorný, dostane plastovú lyžicu a na záver ochutná z medu, ktorý posielajú včielky múdrym deťom.

**MACKO POPLETKO A JEHO NEPOSLUŠNÉ VRECÚŠKO**

Vo vopred pripravenom vrecúšku si macko Popletko pomiešal rôzne slová, ale nevedel, čo má s nimi robiť a tak sa prišiel opýtať detí, či by spoločnými silami nevymysleli pekný príbeh. Skupinky žiakov dostanú 5 slov a každá skupinka vymýšľa svoj príbeh. Na záver si príbehy prečítame.

**MENO, MESTO, ZVIERA, VEC**

Meno, mesto, zviera, vec – 4 stĺpčeky žiaci vypĺňajú na určité písmeno, ktoré si vybratý žiak zvolí.

**DETEKTÍV**

Každé dieťa si prinesie z domu detský časopis (Včielka, Rebrík, Adamko...). Hra spočíva v tom, že dieťa si otvorí na ktorejkoľvek strane, zoberie si fixku, pastelku (niečo farebné) a hľadá zvolené písmeno (zakrúžkuje ho, vyfarbí).

**ABECEDA**

Hra slúži na rozvoj slovnej zásoby a upevnenie abecedy. Žiaci za radom (môžu sedieť aj v kruhu) hovoria abecedu, pričom zároveň povedia slovo začínajúce sa na dané písmeno. Napr. a ako auto, b ako bábika... Pokiaľ sa dieťa pomýli a povie nesprávne písmeno, či slovo, ostatní žiaci povedia slovo *abeceda* a dané dieťa začína abecedu od začiatku.

**TELEFÓN**

Žiaci sedia v kruhu, uprostred sú rozhádzané nápovedné obrázky. Žiaci dostávajú postupne do ruky maketu telefónu a hovoria: *Haló, haló, volám* napr. *hlásku c*. Ďalší zo žiakov vyberie z nápovedných obrázkov ten, ktorý patrí písmenu c. Po prípravnom období sú na zemi rozhádzané písmená, žiaci vyberajú písmená a povedia k nim slovo, ktoré sa na toto písmeno začína. Neskôr pridáme formulku: *Dovolali ste sa na písmenko...*

**HĽADÁ SA PÍSMENKO**

Hra je zameraná na fonemické uvedomovanie hlások v slovách. Úlohou je nájsť niekoľko predmetov v triede, v ktorých sa nachádza hľadané písmenko (na začiatku *nástenka*, vo vnútri *písanka*, alebo na konci) – najmenej tri predmety. Hru začína učiteľ, ktorý žiak uhádne jeho písmenká prvý, pokračuje v zadávaní ďalšej hádanky. Obmena: žiaci odpovedajú na hádanky písomne.

**ČAROVNÝ HRAD**

Bratislavský hrad pripravený ako didaktická pomôcka má vo vežiach pomocné otázky na určovanie podstatných mien, prídavných mien, sloviac. Pod tým sú magnetky, kde určujú a pripínajú pripravené slová. Učiteľ prečíta deťom rozprávku o zakliatej princeznej, ktorú princ vyslobodí ak správne určí slovné druhy. Deti mu s tým majú pomôcť. Obmena: samohlásky, spoluhlásky, dvojhásky.

**NA PREDAVAČA**

V triede sa zvolí písmeno (môžu si ho žiaci vytiahnuť z vrecúška). Každý žiak si pripraví papier, na ktorý bude písať a vymýšľať: *volám sa.. bývam v ... predávam ...* Žiaci dopĺňajú názvy podľa toho, aké písmeno si zvolili *Volám sa Peter, bývam v Prešove a predávam perá*. Názvy sa nemôžu opakovať.

**MÚDRA KOCKA**

Žiaci budú rozdelení do 3 kruhov (prípadne do jedného) po 7-8 žiakov. V každom kruhu bude väčšia kocka zhotovená z kartónu, na ktorej bude 6 písmen. Úlohou žiakov bude vymyslieť na dané

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katolícka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

písmeno slová. Žiaci si budú kockou hádzať, komu budú chcieť.

Obmena: na dané písmeno budú vymýšľať vetu tak, aby sa všetky slová začínali na dané písmeno.

**PÍSMENOVÉ PEXESO**

Žiaci sú zoradení v 2 radoch za sebou. Na zemi sú položené písmená abecedy. Každé písmeno má svoju dvojicu. Kartičky s písmenami sú otočené tak, aby žiaci nevideli písmeno na kartičke. Každý rad má pred sebou kartičky. Postupne po jednom každý žiak otočí kartičku s písmenom a hľadá pár. Vyhráva ten rad žiakov, ktorý nájde všetky dvojice písmen prvý.

**HRAVÁ ABECEDA**

Žiaci majú na chrbte prilepený papier s písmenom abecedy. Ich úlohou bude postaviť sa v presne v poradí, ako za sebou písmená nasledujú. Písmeno (žiaci nepoznajú písmeno na chrbte) sa snažia uhádnuť aj pomocou slovného pomáhania spolužiakov (*napr. a – slovo na to písmeno nosíš každý deň do školy na chrbte – aktovka*).

**DREVENÁ ABECEDA**

V triede na špagáte je zavesená abeceda. Deti sa rozdelia na 2 skupiny. Každá dostane celú abecedu. Abecedu im učiteľ zamieša. Úlohou žiakov je zložiť ju do správneho poradia v stanovenom čase. Obmena: didaktická pomôcka sa dá využiť aj na ďalšie aktivity (skladanie slov, dopĺňanie y/i, ý/í).

**ČO BY SOM SI ZOBRAL NA OPUSTENÝ OSTROV**

Žiaci sedia v kruhu. Prvý žiak začne vetou: *Ak by som išiel na opustený ostrov zobral by som si napr. loptu*. Každý ďalší žiak musí zopakovať predchádzajúce slová a pridať svoje slovo. Hra je zameraná na pozornosť, pamäť, myslenie, fantáziu. Ak sa žiak pomýli, ostatní žiaci mu vymyslia úlohu zo SJ.

**KOLOTOČ PRÍBEHOV**

Deti sedia v kruhu. Učiteľ, vedúci hry, má v ruke predmet. Vyzve prvého žiaka, aby začal rozprávať príbeh. Musia tam byť minimálne 4 slová. Veta sa začína na posledné písmeno predchádzajúcej vety. Pri každej vete sa podáva predmet tomu, kto rozpráva.

**DETEKTÍV**

Zo žiakov vyberieme jedno dieťa, ktoré pošleme za dvere. Ostatní sa dohodnú na jednom slove. Toto slovo napíšeme na papierik a prilepíme ho dieťaťu, ktoré bolo za dverami, na čelo. Dieťa sa snaží otázkami zistiť kto/čo je. Pýta sa napr.. *Som vec? som červený?...* tak, aby odpoveď bola áno/nie. Dá sa použiť na vyvodenie učiva, aj v závere hodiny.

**ABECEDNÉ BINGO**

Žiaci si rozdelia papier A4 na štyri časti – vzniknú 4 okienka. Učiteľ sa postaví za tabuľu a povie napíšte písmeno a (tlačené alebo písané, malé alebo veľké). Úlohou žiakov je tipovať písmeno, ktoré napíše učiteľ na tabuľu. Takýmto spôsobom pokračuje dovtedy, kým sa nezapišu všetky okienka a prvý žiak nezakričí bingo.

**HUPS SA BALÍ NA VÝLET**

Zo sady obrázkov dieťa vyberie (*balí do kufra*) obrázky, veci, predmety. Podľa zadaného počtu slabík. Prvý kufor – jednoslabičné slová, druhý kufor – dvojslabičné, tretí trojslabičné... Obmena: vyberie podľa začiatočného písmena. Prvý kufor – slová na H, druhý kufor – slová na U...

**HLÁSULIENKY**

Fonematické uvedomovanie.

Deti sa rozdelia do dvojíc, jeden z dvojice je hlásulienka. Hlásulienka povie ľubovoľnú hlásku, partner z dvojice povie slovo, ktoré na túto hlásku začína. Ak je slovo správne, dvojica získava bod. V druhom kole si deti úlohy vymenia. Vyhráva dvojica, ktorá získala najviac bodov.

**ZVIERATKOVO**

Deťom ukážeme obrázky rôznych zvierat a nalepíme ich na tabuľu. Deti na základe prvej hlásky priradujú zvieratká k sebe. Tie, ktoré začínajú na rovnaké písmeno, sú v jednej skupine.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
Katolícka univerzita v Ružomberku – 6. 12. 2013**

**OBRÁZKOVÝ CHUSTERING (OBRÁZKOVÉ ZHLUKOVANIE)**

Žiak do stredu papiera napíše svoje meno. Na každé písmeno svojho mena nakreslí obrázok, začínajúci sa na dané písmeno.

Obmena: okrem mena sa môže použiť aj iné slovo.

**HRA NA SLOVNÚ REŤAZ**

Ide o obmenu klasickej slovnej hry *Na reťaz*, kde dieťa musí identifikovať prvú a poslednú hlásku v slove. Na hlásku, ktorou sa slovo končí, musí vymyslieť nové slovo. Aby sme to spravili zaujímavejšie, zvolíme tému (potraviny, zvieratá, veci okolo nás...). Tému môžeme špecifikovať, napr. zelenina do polievky, suroviny do koláča, ale to je oveľa náročnejšie.

**ZELOVOC**

Určíme si predavača, prostredie – stánok, nápovedné obrázky zeleniny a ovocia. Na každom obrázku bude v rohu aj číslo, koľko stojí. Deti nakupujú ovocie, zeleninu tak, že si ju pýtajú: *Prosím si c ako citrón*. Podľa čísla vedia zaplatiť.

Obmena: meníme role detí, produkty. Precvičujú sa hlásky, aj čísla (zároveň aj názvy ovocia a zeleniny).

**VLÁČIK**

Deti postupne hovoria slová na končiacu sa hlásku (prípadne na dve hlásky).

**PRÍBEHY**

Deti rozdelené do skupín si vytiahnu kartičku s písmenom, ktoré už poznajú. Každá skupina vymýšľa príbeh, v ktorom budú slová začínajúce sa dané písmeno. Ostatné deti môžu prípadne doplniť aké slová vymyslia aj k inej skupine. Slová si prečítajú, porovnajú, kto vymyslel viac.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Pavla Dobšinského, Rimavská Sobota – 26. 11. 2013**

**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.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Pavla Dobšinského, Rimavská Sobota – 26. 11. 2013**

**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 rozďajú 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: kľbko vlny.

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

**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-loď...

**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 písmená –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 postavia 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 dotedy, 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.



**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ Pavla Dobšinského, Rimavská Sobota – 26. 11. 2013**

**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, predstavia 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 vedia povedať, môžu vstúpiť do kruhu.

**KARTIČKY**

Každý žiak má kartičku. Na jednej strane je y/ý a na druhej strane i/í. 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 prispôbiť podľa preberaného učiva, je vhodná aj pre starších žiakov.

**DOBRÁ A ZLÁ 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.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Košice – 27. 11. 2013**

**TAJOMNÁ ŠKATUĽKA**

V škatuľke, ktorú sme si spoločne vyzdobili, mám ukryté (na farebných papierikoch) slová, písmená, nedokončené vety... Sedíme všetci na koberci, buď zaradom, alebo kto chce prvý, druhý... si vylosujú papierik a splnia úlohu. Ak nevie, môžu pomôcť druhí, alebo ho môžu ešte doplniť. Úlohy v škatuľke obmieňam podľa učiva.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Košice – 27. 11. 2013**

**SNEHOVÁ GUĽA – PRIDAJ ĎALŠIE SLOVO**

Prvý žiak (učiteľ) navrhne slovo, nasledujúci žiaci dopĺňajú slová, ktoré súvisia s daným slovom, obmena – ďalší žiaci dopĺňajú slová tak, aby vznikla veta –podľa možností čo najdlhšia

**POZORNÉ OČKO – BYSTRÉ OČKO**

Na tabuli mám napísané písmená (slabiky, slová...), žiaci chodia po dvoch k tabuli, aj čítam, oni hľadajú – zakrúžkujú/ukážu písmeno/slovo, kto skôr nájde. Používam *chytáčky* (mi/im, sem/sme). Hra zameraná na čítanie, pozornosť, presnosť. Využitie od 1. ročníka – po 4., s rôznymi obmenami (slovné druhy).

**SLOVNÁ REŤAZ**

Prvé dieťa povie slovo, ďalšie musí vymyslieť slovo, ktoré sa začína hláskou, na ktorú končilo predchádzajúce slovo.

Obmeny: len veci, alebo ovocie a zelenina, zvierata...

**NÁJDI A VYHRAJ**

1. ročník – slovenský jazyk, čítanie.

Deti majú pred sebou text, ich úlohou je nájsť čo najrýchlejšie zadané slovo. Dieťa, ktoré dané slovo nájde, pohotovo zdvihne ruku a slovo zakrúžkuje (alebo inak označí) – získa bod. Učiteľ k menám priradí počet bodov a vyhodnotí

**HRA NA ROZPRÁVKARA – TVORENIE PRÍBEHOV, 3. – 4. ROČNÍK**

Každé dieťa dostane 3 papieriky na ktoré napíše ľubovoľné slová. Papieriky sa pozbierajú napr. do klobúka.

1. kolo: Deti si po premiešaní vytiahnu 3 papieriky, slová, ktoré musia použiť v príbehu. Časový limit je 5 minút, deti píšú. Po limite, položia perá, prečítajú príbehy (najprv slová) – aj keď nie sú dokončené. Znova dajú papieriky do klobúka.

2. kolo: Deti si vytiahnu znova 3 slová, limit 3 minúty.

3.kolo : Podobný postup, ale limit len minúta.

**Cieľom** hry nie je tvoriť celé príbehy, ale motivovať deti k tvorbe, odbúrať strach z prejavu myšlienok, neskutočne rozvíja predstavivosť a fantáziu detí a hlavne vtedy, keď sú v časovom strese. Názov hry sa môže zmeniť podľa témy, či chceme tvoriť rozprávky, rozprávanie, opis a pod. (pr. Klobúk potras sa!). Čas sa môže podľa triedy upraviť, dôležité je postupné skracovanie časového limitu.

**ČO UBUDLO Z KOŠÍKA?**

V košíku sú umiestnené rôzne predmety (ovocie, zelenina, školské potreby). Žiak vyberá z košíka veci a pomenuje ich. Ostatní sledujú. Keď všetky predmety povyberá, zatvoria si deti oči a žiak 1 predmet ukryje. Úlohou žiakov je uhádnuť, čo z košíka ubudlo.

**VIANOČNÁ REŤAZ SLOV**

Učiteľ zadá písmenko L, žiak pokračuje lavica, druhý žiak autobus – sova...

Obmena: reťaz na vlastné mená, mestá, veci, zvieratá...

**HRY S OBRÁZKAMI**

Čítanie slova/slabiky – technika

Deti majú rozdelené písmená do 2 stĺpcov – spoluhlásky/samohlásky.

H	A
P	E
S	I
M	O
	U

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Košice – 27. 11. 2013**

Vyberú si písmeno z 1. stĺpca, prikladajú k 2. a čítajú slabiky, a opačne.  
Vyber slabiku! Učiteľ/dieťa určí akú.  
Poskladaj písmená podľa návodu: 1,2,1,2 – vznikajú nezmyselné slová, ale deti sa tešia a s radosťou čítajú dvojslabičné slová. Tešia sa aj keď vznikne slovo, ktoré dáva zmysel.  
Vyskúšali si aj 3-slabičné slová 121212 (husapo).

**BÁDATELIA**

Hra vychádza z celoročného zamerania triedy (sme detektívi), ale dá sa použiť kedykoľvek,  
Vывodzovanie písmen (napr. a).  
Rozdeliť deti do skupín (4-5 členov). Každá skupina dostane súbor rôznych obrázkov (akékoľvek).  
Vybrať si obrázky, ktoré sa začínajú na dané písmeno. Urobiť z týchto obrázkov koláž – vytvoriť dané písmeno (v tomto prípade a).

**KVETINKY**

Kvetinky (žiaci) spia (na lavici) – majú zatvorené oči. Jeden žiak si pripraví slová. Ak povie vybrané slovo alebo príbuzné, zobudia sa. Ak to nie je vybrané slovo – spia ďalej. Kto sa pomýli, končí hru.  
Posledný získa odmenu.

**MUCHOLAPKY**

Dvojica stojí pred tabuľou. Na tabuli sú napísané slabiky. Vyzvané dieťa z triedy prečíta slabiku a dvojica má po nej mucholapkou tľapnúť. Bod získa ten, koho mucholapka je dole. Môžu hrať jednotlivci alebo skupiny.

**HÁDAJ PÍSMENKO**

Žiak napíše časť písmenka (tlačené alebo písané) na tabuľu. Ostaté deti hádajú, ktoré to je. Môžu písmenko dopísať, pomenovať – veľké, malé, vymýšľať slova apod.

**SPIACE HLÁSKY**

Žiaci majú položené hlavy na laviciach – *spia*. Učiteľ hovorí hlásky, ktoré poznajú aj nepoznajú (neučili sa ich ešte). Pokiaľ počujú hlásku – písmeno, ktoré sa neučili – *spia* = ležia na lavici. Keď počujú známu hlásku – *zobudia sa* – zdvihnú hlavy.

**NA AKÉ PÍSMENO MYSLÍM?**

Učiteľ opisuje slovami tvar písmena, ktoré majú deti uhádnuť.  
Např.  

- písmeno má majú slzu a hore malú slučku = o
- písmeno má nožičku, jamku a nad sebou bodku = i...

**PÍSMENKOVO**

Vymysli meno pre chlapcov na písmeno...  
Vymysli meno pre dievčatá na písmeno...  
Vymysli zviera na písmeno...  
Čo papáme na písmeno...  
Čo robíme na písmeno... (predved' činnosť)

**SULTÁN**

Deti sa postaví do kruhu. V strede stojí sultán = 1 dieťa. Na kolenách má položený poklad (guľu z papiera). Má zaviazané oči šatkou. Musí pozorne počúvať, pretože ostatné deti sa budú snažiť mu tento poklad zobrať. Učiteľ ukazuje, ktoré dieťa sa môže priblížiť k sultánovi. Ak sultán niečo začuje, tak ukáže tým smerom, vtedy sa to dieťa musí vrátiť na miesto. Ak sa niekomu podarí priblížiť k sultánovi a zobrať mu poklad, stáva sa novým sultánom. V tejto hre ide o pozornosť dieťaťa a o to, aby sa deti vedeli celkom stíšiť.

**RYBNÍK**

Písmená na magnetickej tabuli – hrajú všetci žiaci, skupinky v laviciach, skupinky na koberci. Zo skupiny písmen (rôzne, aj tie, ktoré sme sa ešte neučili) vyberajú a tvoria slabiky, slová, vety. Vždy

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
RP MPC Košice – 27. 11. 2013**

podľa zadania učiteľa z učiva, ktoré sa preberá, ktoré už ovládajú.

**PLÁVAJÚCA ABECEDA**

Deti sa pohybujú po miestnosti (trieda, učebňa, telocvičňa, dvor,...) a počúvajú hudbu/zvuky. Každý z nich je loďkou (môžu si loďičku poskladať z papiera), loďky sa zastavujú v prístavoch, to znamená vtedy, keď doznie hudba (učiteľ ju zastaví) a deti – loďky musia nájsť predmet, ktorý sa začína na písmeno vyslovené učiteľom.

Obmena: písmeno vnútri slova, na konci slova.

**Naháňačka slabík**

Žiaci si z klobúka vytiahnu na kartičke napísanú slabiku. Bežia po triede a chytiť sa za ruky s tým žiakom, s ktorým vytvoria slovo, ktoré správne zložia a prečítajú spoločne. Prípadne povedia vetu na dané slovo.

**Hra na skvelú pamäť**

**Cieľ:** zrakové fixovanie kľúčových slov používaných v texte

Žiaci v určenom časovom limite čítajú opakovane napr. 1 určených slov za účelom zapamätať si ich čo najviac. Sú motivovaní vyhodnotením. Ako pomôcku ponúkame vytváranie imaginárneho príbehu v myslí. Hra je použiteľná na fixovanie akejkoľvek skupiny slov (vo vyšších ročníkoch napr. slová s ô, ä, í, r, vybraných slov...).

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad – 28. 11. 2013**

**NAVLEKANIE KOCIEK S PÍSMENAMI**

Žiakom rozdám kocky s písmenami a poviem písmeno napr. a. Žiaci pohľadajú písmeno A a navlečú ho na niť, potom napíšem na tabuľu slabiku – napr. ma a žiaci začnú navliekať MA. Pravidlom hry je, aby žiaci začali navliekať MA a nie AM.

**AKO SA SKAMARÁTILI PÍSMENÁ**

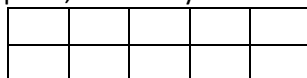
Pomôcky: zalaminované kartičky s písmenami, na každej kartičke je 1 písmeno.

Každý žiak dostane obálku s kartičkami, žiaci si ich rozložia na lavicu. Učiteľ povie: *zober kartičku s písmenom M, zober kartičku s písmenom A. Prečítaj aké písmeno máme. Písmená dáme bližšie, skamarátia sa – prečítame MA. Vymysli meno, slovo, ktoré začína MA.*

Obmena: skladať slová, napíšeme ho, skladanie slov do viet.

**OKIENKA**

Žiaci na lavici majú pásik papiera, rozdelený na 10 okienok.



Zvlášť majú nastrihané písmená, ktoré poznajú a právajú do okienok. Môžu tam vkladať dané písmená, slabiky, slová.

Obmena: Deti farebne okienka vyfarbia rovnako, tvoria sami slabiky, slová. Okienka sa dajú využiť i na matematike (príklady, číselný rad apod.).

**TELEFÓN**

Jedno dieťa povie slovo, ďalšie tvorí nové slovo na poslednú hlásku počutého slova.

**ČAROVNÉ VRECE**

Z vrecúška si dieťa vyberie predmet, pomenuje ho vytlieska, určí pozíciu hlásky...), ďalšie dieťa pomenuje predchádzajúci predmet + svoj, množstvo a stupňuje.

**HĽADAJ PÍSMENO**

Učiteľ rozdá písmenká s obrázkami a žiak podľa zadanie hľadá písmeno prislúchajúce k obrázku. Napr. O – okuliare. Dá sa pri tom aj na hlásky – priradovanie, príp. na aké písmeno končí. Tie písmená môžu byť z rôzneho materiálu: papier, plastelína, cesto...

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad – 28. 11. 2013**

**NA HLÁSKU**

Hra s čítaním (hlások, slabík, slov, viet). Začíname čítať od základov veže, vo veži zdola nahor je niekoľko hlások, slabík... Žiaci správnym prečítaním môžu zachrániť princeznú vo veži. AK sa žiaci pomýlia, nezachránia ju.

**HUPSOV KRUH**

Žiaci na výzvu *Hupsov kruh* vytvoria skupiny (po 3, 4, 5...) žiakov. Posadajú si na koberec a vytvoria malé skupinky – kruhy. Podľa témy napr. ovocný deň si žiaci zoberú do stredu napr. 3 jabĺčka. Učiteľka (neskôr žiaci) hovorí slová (môžu byť aj obrázky) a žiaci hľadajú danú hlásku v slove. Ak sa nachádza na začiatku slova, po dohodnutí v skupine na znamenie (napr. zvonček) žiaci zdvíhajú jedno jabĺčko, ak hlásku počujú na začiatku slova, dve ak v strede a tri jabĺčka ak na konci. V slove, v ktorom sa nenachádza, nedvíhajú nič.

Obmena: aj na slabiky.

Téma: jabĺčkový deň, zeleninový deň, dopravný deň...

**SCHODY K SLNIEČKU**

Na magnetickú tabuľu nakreslíme zľava doprava stúpajúce schody k slniečku. Na prvý schodík pripneme 2 farebné magnetky (postavičky, tvary...). Rozdelíme žiakov do 2 skupín, radov. Každému radu priradíme magnetku. Deťom ukazujeme nápovedné obrázky, príp. iné. Prví žiaci v rade majú čo najskôr vysloviť prvú hlásku slova na obrázku. Kto skôr a správne určí prvú hlásku, môže si magnetku svojho radu posunúť o schodík vyššie. Prvé deti zaradia na koniec svojho radu. Rad, ktorý ako prvý vystúpi až na najvyšší schodík, vyhráva.

Obmena: určenie poslednej hlásky, prečítanie slabiky, prečítanie slova.

**TRMA-VRMA**

Jedno dieťa ide dvere, ostatní sa dohodneme, ktoré slovo budeme slabikovať, napr. sa-lá-ma, začíname s jednoduchšími 2-slabičným slovami napr. so-va. Časť detí vyslovuje nahlas (všetci naraz) prvú slabiku – druhá časť detí druhú slabiku atď... Úlohou dieťaťa, ktoré bolo za dverami je zistiť slovo, ktoré trieda slabikuje.

**ŠEPKANÁ**

Logický rad, napr. obrázky, začína na m a jeden obrázok tam nepatrí (makovica, medveď, auto, motýl). Úlohou detí je zistiť a prísť pošepkať učiteľovi, čo do radu nepatrí.

Obmena: dá sa využiť aj na matematike.

**REŤAZOVKA**

Zvolíme si okruh, napr domáce zvieratá, školské potreby, kvety, hudobné nástroje...

Prvé dieťa povie prvé slovo, týkajúce sa okruhu, druhé zopakuje a pridá svoje slovo, atď.

Napr. mačka, mačka a pes, mačka a pes a hus...

**ŽIVÉ PEXESO**

Dvaja žiaci odídu za dvere. V triede sa vytvoria dvojice žiakov, dohodnú sa na rovnakom názve (zvíra, slovo, vec, povolania, farby, ovocie...) a sadnú si na svoje miesta. Zavoláme dvojicu do triedy, hľadajú správnu dvojicu z triedy. Vyhráva žiak, ktorý uhádne viac dvojíc, ten vyberá ďalšiu dvojicu za dvere.

**TAJNÝ ODKAZ**

Deti sú rozdelené do skupín. Jedna skupina detí si vyžrebuje lístok, v ktorom je zadané *tajné slovo, hláska, slabika, veta*. Ich úlohou je vytvoriť *tajný odkaz* bez papiera a pera. Môžu použiť seba samých aj iné predmety a vytvoriť tajný odkaz. Pre ďalšie skupiny detí pre pátračov.

**LOĎ SA POTÁPA**

Deti sa postaví do dvoch radov. Učiteľ povie prvej dvojici príklad, ktorý žiak prvý vypočíta, sadá si do lavice. Vyhráva to družstvo, ktorého žiaci sedia v lavici ako prví = podarilo sa im vyjsť z lode a zachrániť sa.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad – 28. 11. 2013**

**ZÁVES PLNÝ PÍSMEN A HLÁSOK**

Učiteľ rozhodí krúžky, ktoré deti pozbierajú (*chyt' si svoj krúžok na záves*). Na závese máme pripnuté obrázky, názvy s o. Prilož svoj tvar – o-krúžok a hľadaj ho v názvoch na závese. Každé dieťa si priloží svoj krúžok. Potom dieťa vezme svoj krúžok a obkreslí si ho na papier. Dotvára slová, kreslí obrázky na o. Každé dieťa si za pomoci učiteľa zavesí na záves svoje o.

Obmena: štipec – písmeno A, využitie závesu: i pri vyvodzovaní ďalších hlások (podľa kreativity učiteľa).

**KIMOVKA**

Deťom pomocou PC a dataprojektora ukážem skupiny písmen (10), ktoré postupne preberáme, na určitý čas (1 min), niektoré z nich (1-3) vyberiem a úlohou detí je povedať písmeno/písmená, ktoré chýbajú.

**SPIACE VETY**

Koľko detí, toľko lístkov so slovami. Napr. 3 vety. Všetci spia na lavici, Učiteľ povie vetu, deti, ktoré majú dané slovo, vybehnú pred tabuľu. Deti pred tabuľou zložia vetu. Správny slovosled. A ide sa na ďalšiu vetu

**NA RYBÁRA**

Na papierové rybky napíšem slabiky, slová alebo písmenká. Pripnem spinku na ústa. Každý žiak, ktorého vyvolám, zoberie udicu (palička, šnúrka – na konci je magnet). Chytá ryбку na udicu, prečíta slovo, slabiku alebo písmeno. Rybku si nechá. Kto nachytá najviac, je víťaz.

**ROZDEĽOVANIE SLOV PODĽA POČTU HLÁSOK, SLABÍK, PÍSMEN, ZAKONČENIA SLOV**

Na magnetickej tabuli sú pripevnené domčeky s číslami – napr. 2, 3, 4... Žiaci majú tabuľu so slovami, napr. mená detí. Majú ich ukryť do domčeka s daným počtom slabík, písmen... Domčeky môžu byť označené písmenami a žiaci rozdeľujú slová podľa začiatkových písmen

**MEDOVNÍKOVÝ DOMČEK**

Na papierové *medovníčky* napíšem slabiky alebo písmenká. Žiaci stavajú strechu na domček, ktorý je z perníka. Striga na metle (maňuška), kontroluje žiakov, či pracujú podľa pokynov učiteľa- Je to výborné aj pri tvorení slov na konkrétne písmeno.

**ŠEPKACIA HRA**

Žiaci sú rozdelení v 2 – 3 skupinách (podľa počtu žiakov v triede). Stoja v rade za sebou čelom k tabuli. Poslední v rade prídu k učiteľovi, ktorý im ukáže obrázok, ktorý zobrazuje slovo – začiatkovú hlásku už poznajú a písmeno vedia napísať. Žiak si zapamätá slovo, odíde k spolužiakovi, ktorý je pred ním a pošepká mu ho do ucha. Slovo sa šepkaním posúva v rade až k prvému žiakovi pred tabuľou. Jeho úlohou je prísť k tabuli a napísať správne písmeno. Kto ho napíše prvý, jeho skupina získava bod. Môžeme, ale nemusíme, hrať ako bodovaciú súťaž. Prvý žiak sa v ďalšom kole posunie na koniec radu, aby sa pri písaní vystriedali všetci.

**SKLADÁME VETY, SLOVÁ**

Pomôcky pre každú dvojicu: na vrchnáčikoch z PET fliaš sú napísané tlačené tvary písmen (tie, ktoré sme sa už naučili), obrázky z pexesa alebo veci z peračníka a pod.

Úloha: Deti vo dvojiciach skladajú dané slová alebo vety, potom ich prepisujú do písaniek.

Obmena: Deti samy vymýšľajú vety, súťaž o najdlhšiu vetu a pod.

**KAMARÁT**

Deťom nalepíme na chrbát papier. Kamaráti im napíšu pomocou prídavných mien, čo si o ňom myslia a hanbia sa mu to povedať. Nezabúda na otázky aký si?, aká si?

**NÁJDI SPRÁVNU CESTU**

Rozdám deťom slabiky/hlásky/slovo, môžu mať aj rovnaké. Vyberiem jedného žiaka, ktorému pošepkám kým alebo čím je. Prejde v triede z bodu A do bodu B, ale vymyslí si cestu. Spolužiaci ho sledujú (môže pritom použiť rôzne pohyby). Keď príde do bodu B, povie kto je a žiaci s kartičkou, na

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad – 28. 11. 2013**

ktorej je slabika/hláska/slovo na ktoré slovo začína, končí, prejdú správne cestu aj s pohybom.

**UHÁDNI PÍSMENKO**

Po prebratí viacerých písmen napíšem na tabuľu len časť písmena, deti ho dopĺňajú a prečítajú – písaný aj tlačенý tvar.

Obmena: tvar písmena mám na tabuli a postupne ho odkrývam, deti hádajú písmeno.

**REŤAZOVKA**

Žiaci hovoria po jednom vetu: *Ak pôjdem do Ameriky, zoberiem si so sebou...* a pridávajú slová, podľa toho, ktoré písmeno sa preberá. Žiaci sa musia navzájom počúvať.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA<sup>®</sup>,  
ZŠ s MŠ Jána Amosa Komenského, Hubeného 25, Bratislava – 4. 12. 2013**

**NA POŠTÁRA**

Učiteľ vyberie spomedzi žiakov poštára, na plece mu zavesí tašku s poštou (kartičky so slabikami). Deti spievajú pieseň: *Ide, ide poštový panáčik...* a čakajú pri ktorom žiakovi poštár zastaví. Žiak si vyberie z poštárovej tašky kartičku so slabikou, prečíta ju a tvorí slovo – slová, ktoré začínajú danou slabikou. Toto dieťa sa stáva novým poštárom a hra sa opakuje.

**REMESELNÍCI**

Dvaja žiaci vyjdú z triedy, dohodnú sa, aké remeslo, povolanie predvedú svojim spolužiakom. Keď sa do triedy vrátia povedia začiatkové písmeno svojho remesla a písmeno na ktoré sa remeslo končí a remeslo predvedú. Ostatní žiaci hádajú ten, kto uhádne odchádza s kamarátom za dvere a hrá sa odznova.

**PÍSMENO VYHRÁVA**

Hru používam pri vyvedení každého nového písmenka, sluch, prvá hláska, ktorú počujem na začiatku slova.

Deti sedia na koberci. Učiteľ hovorí rôzne slová – deti spolu odpovedajú čo počujú na začiatku slova.

Napr. a – auto, m – myš... Pýtam sa, ktorého písmenka bolo najviac? Deti odpovedajú – m (napr.), lebo je to náš nový kamarát. A prejdeme k učivu. Hra je veľmi obľúbená.

Obmena: poznali sme už všetky prvé hlásky, ak nie, ktorá bola nová?

Obmena 2: spojená s pohybom. Ak počujem na začiatku a – drep, ak nie, ostanem stáť.

**PÍSMENKOVÉ RODINKY**

Žiaci dostanú čistý papier, na ktorom sú riadky – ich počet je taký, koľko písmen sme prebrali. Napr. A a B = 2 riadky. Učiteľ povie, že v 1. riadku býva autíčková rodinka. Žiaci si nakreslia auto a potom veľké písané a, malé písané a, veľké tlačené a, malé tlačené a. Tak pokračujeme ďalej. Napr. písmenko b bude balóniková rodinka. Vzniknú písmenkové rodinky.

**TICHÁ**

Pomôcky: slová napísané na kartičkách

Učiteľ ukazuje deťom postupne slová a pridá otázku. Deti iba kývaním hlavou odpovedajú áno alebo nie.

Napr. *koleso* – Môžem toto zjesť na obed?

*Pero* - Potrebujem to v škole?

Vhodná hra na zistenie čítania s porozumením a upokojenie triedy. Možné rôzne obmeny.

**LISTY (NA OPAKOVANIE DOTERAZ PREBRATÝCH PÍSMEN)**

Žiaci majú v rukách listy zo stromu (z výkres), tlačенý tvar písmena, na ďalšom liste písaný tvar písmena, t.j. majú všetky 4 tvary (veľké, malé, tlačené, písané). Úlohou žiakov je zamiešať všetky listy vo dvojiciach a čo najrýchlejšie spájať napr. veľké tlačené a veľké písané a to čo najrýchlejšie.

Žiak prečíta písmeno – veľké tlačené a, veľké písané a.

Obmena: v skupinách spájajú slabiky.

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,  
ZŠ s MŠ Jána Amosa Komenského, Hubeného 25, Bratislava – 4. 12. 2013**

**KŔMENIE ZVIERAT**

Cieľ: uvedomiť si počet hlások v slove. Vedieť kontrolovať kamarátov. Prípravné obdobie, počet hlások v slove.

Pravidlá: Deti majú za úlohu prejsť správnou bránou, aby nakrmili svoje zvieratko. 4 deti držia brány, 2 deti jednu. Jedná brána je označená 4-hláskovým zápisom, druhá 3-hláskovým. Ostatné deti dostanú obrázok zvieratka. Vyhláskujú si zviera a vydajú sa k bráne so správnym počtom hlások. Deti, ktoré držia bránu, kontrolujú. Kto prejde správnou bránou, vyhráva, môže vybrať zvieratku kŕmenie.

**IDE VLÁČIK S PÍSMENKOM?**

Žiaci sa chytia za ruky do kruhu, začneme si spievať a postupne kráčame jedným smerom. *Ide vláčik s písmenom A*, potom ten, čo je v strede povie slovo na A a znázorni ho (alebo iba povie). Takto sa žiaci striedajú. Neskôr skúsime a slabiky. Dá sa to aj sťažiť. Zatlieskame a zasmejeme sa.

**KTO SOM?**

Deti spoznávajú (rozpoznávajú) názov rozprávky podľa obrázka a hlavnej postavy. Po správnom názve porozprávajú stručný obsah rozprávky (rozprávajú v 1. osobe sing.). Na výtvarnej nakreslia túto postavu, prípadne charakteristickú vec z rozprávky.

**ČERVENÉ VREČÚŠKO**

Pomôcky: vrecúško, kartičky s písmenkami.

Postup: Deti sedia v kruhu, každé si postupne z vrecúška vytiahne kartičku s písmenom, na ktoré musí vymyslieť (povedať) slovo, ktoré sa ním začína (prípadne na konci).

**NA REŤAZ**

Dieťa povie slovo, dieťa vedľa neho musí povedať slovo, ktoré začína písmenom, ktorým sa končí slovo predošlé.

**SPOLUHLÁSKOVÝ KOMPÓT**

Žiaci sedia na stoličkách v kruhu. Učiteľ rozdelí žiakov na tvrdé, mäkké a obojaké spoluhlásky. 1 žiak je v strede kruhu a pýta si tých žiakov ktorých chce vymeniť na stoličkách. Napr. tvrdé spoluhlásky – všetky deti, ktoré sú tvrdé spoluhlásky si musia vymeniť miesto na stoličkách. Ak chceme vymeniť všetkých, povieme spoluhláskový kompót. Kým sa deti menia, žiak v strede sa snaží nájsť miesto na stoličke.

**VLÁČIK**

Vláčik ide do krajiny múdrych detí, nasadnúť môžu deti, ktoré vymyslia slovo na hlásky (napr. m, v, s...) alebo slabiky ( ma, so, le...) Učiteľ chodí medzi lavicami a vyzýva deti, aby vytvárali slová na dané hlásky alebo slabiky. Kto vytvorí slovo, môže „nasadnúť“ do vláčika.

**AKÉ MÁŠ PÍSMENO?**

Súťažia dvaja žiaci, ktorí prídu pred tabuľu. Každému pripevní na chrbát písmeno (slabiku, slovo) tak, aby ani jeden z nich nevidel písmeno toho druhého. Úlohou je čo najrýchlejšie rôznym spôsobom zistiť písmeno svojho spolužiaka.

**MORSKÝ VLK**

Deti (2-3) čítajú postupne kartičky (najprv slabiky, neskôr slová). kto z nich prečíta (rozluští) ako prvý, urobí krok dopredu a posúva sa k lodi, kde je kapitán „MORSKÝ VLK“. Kto sa pomýli, urobí krok vzad. Najrýchlejší čitateľ kormidluje loď s MORSKÝM VLKOM a to tak, že ukazuje kartičky ďalším hráčom. Rýchlejší čitatelia ťahajú pomalších.