

### HRA NA ZVIERATKÁ

Je to len obmena hry na remeselníkov. Deti pohybmi a gestami a mimikou napodobňujú zvieratká.

### DOPLŇ

Žiakov rozdelím na 3 skupiny. Každá skupina dostane 3 náučné texty (napr. o zvieratkách). Majú určený čas na prečítanie textov. Každá skupina má inú farbu fixky. Postupne každá skupina dostane veľký formát papiera s názvom živočích, píšú, čo o ňom vedia. Papiere sa vymenia u všetkých skupín a žiaci inou farbou zapisujú, čo o tom vedia viac, prípadne označia, čo je tam zlé. Keď sa papiere vrátia, vyhodnotia sa.

### MILIONÁR

Na tabuľu si pripevním kartičky s otázkami + body. Žiakov rozdelím do 4 skupín (napr. po 5). Súťažia teda 4 skupiny. Žiaci si určia kapitána, ktorý vyberie počet bodov/otázku. Príde otočiť ju na tabuli – prečíta a jeho tím súťaží. Ak vedia odpovedať a odpoveď je správna, získavajú počet bodov. Tak sa všetky skupinky vystriedajú počet otázok si pripravím podľa tematického celku, ktorý ideme opakovať. Ak skupina nevie odpovedať na otázku/úlohu, tak môže odpovedať nasledujúca skupina, body získavajú oni. Deti si tak opakujú:

- učivo,
- praktické zručnosti (otázka môže byť aj činnosť),
- matematiku, čítanie,
- kooperačné zručnosti,
- prácu v skupine.

10	20	30	100
50	60	10	30
50	100	30	20

### DOPLŇ SLOVO – MOTIVAČNÁ HRA

Na tabuli slovo súvisiace s témou hodiny – napr. skupenstvo – napísať zvislo po hláskach. Žiaci dopisujú slová, ktoré súvisia so slovom. Ak je téma nová, môže sa pomôcť obrázkovým materiálom – pomenovať obrázky, vyvodenie učiva.

P	O	K	U	S									
		R	IE	K	A								
			T	U	H	É							
		K	V	A	P	K	A						
		M	O	R	E								
O	C	E	Á	N									
		P	L	E	S	O							
			P	O	T	O	K						
				K	V	A	P	A	L	L	N	É	
				V	O	D	A						

#### LEVELOVÉ AKTIVITY – SÚŤAŽ V SKUPINÁCH

Pomôcky: 3 farebné žetóny, alebo čísla...

Žiaci spolupracujú vo svojej skupine a zbierajú body pre svoje družstvo ako tím. Družstvá si môžu pomenovať menami stavovcov. Každá farba určuje určitý level – náročnosť riešenia úlohy.

##### 1. level – zelená farba

Žiaci z iných družstiev dávajú otázky jednému žiakovi z určenej skupiny, ktorý si vytiahne zelenú farbu typu:

Si stavovec? Si mäsožravec? Žiak odpovedá áno/nie. Pri zadávaní otázok sa družstvá striedajú. Družstvo, ktoré uhádne, získava 1 bod pre svoje družstvo. Po zadaní 10 otázok ak neuhádne, pripíše si bod žiak, ktorý odpovedá.

##### 2. level – modrá farba

Hra pokračuje stále na tom istom princípe, zadávanie otázok medzi družstvami.

Zmena otázky v 2. leveli: Som stavovec..., som obojživelník...

Družstvá opäť na striedačku hádajú po 10 otázkach, buď získavajú pre svoje družstvo 2 body, alebo si ich pripíše žiak, ktorý odpovedá.

##### 3. level – červená farba

Hra pokračuje stále na rovnakom princípe zbierania bodov. V 3. leveli žiak musí poskytnúť spolužiakom informáciu o danom zvierati.

Celý systém nemusíme bodovať, výhrou môže byť pre družstvo možnosť pokračovať v ďalšom leveli.

#### NA DETEKTÍVA

Vety vyjadrujúce charakteristické znaky nejakého zvieratá/rastliny rozstriháme (môže ich byť aj viac) a jednotlivé časti vety schováme v triede. Žiaci ich majú nájsť, správne poskladať a určiť o aké zviera/rastlinu ide. Ktorá skupina poskladá v danom limite viac viet, a správne určí viac zvierat/rastlín vyhráva. Súťažné skupiny sú odlíšené farbou papiera na ktorom sú vety napísané.

<b>DRAVÉ</b>	<b>A</b>	<b>PRE</b>	<b>ŠELMY</b>	<b>VTÁKY</b>	<b>POTRAVOU</b>	<b>JE</b>
--------------	----------	------------	--------------	--------------	-----------------	-----------

*Zajac poľný*

#### AKROSTICH

Predstav sa podľa jednotlivých písmen, ktoré sa nachádzajú v tvojom mene.

E elegantná

V veselá

A aktívna

#### HRA NA PÁTRAČOV

Po triede rozmiestniť farebné kartičky s písmenami. Každý žiak má pridelenú jednu farbu. Vyhľadá kartičky svojej farby. Z farebných kartičiek spojí slovo. K slovu nájde obrázok, vysvetlí – na čo ten predmet, zviera slúži – čo o ňom vie.

#### JA SOM... A HĽADÁM...

Deťom rozdáme kartičky.

1. žiak povie: Ja som Katka a hľadám hlavné mesto Slovenska.

2. žiak: Ja so Bratislava a hľadám násobok čísla 4.

3. žiak: Ja som 20 a hľadám vybrané slovo po p...

Posledný žiak: Ja som... a som v cieľi.

Hra na opakovanie ľubovoľného učiva.

#### AKO SA VOLÁM

Dieťaťu dám na chrbát papier s názvom zvierat, ktoré nevidí. Ostatné deti mu hovoria, máš 4 nohy, telo pokryté srstou... On musí uhádnuť svoje meno.

#### VODA, ZEM, VZDUCH

Deti majú na stole 3 názvy – voda, zem, vzduch. Učiteľ ukáže obrázok zvieratá alebo povie názov a deti podľa toho zdvihnú kartičku. Lastovička = vzduch.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Prírodoveda pre 1. stupeň základných škôl,  
DP MPC Nitra – 19.3.2013, RP MPC Trenčín – 21.3.2013**

**PIŠKVKORKY – SJL, DOPLŇANIE I, Í/Y, Ý**

Žiaci si poskladajú kancelársky papier na štvorčeky. Učiteľ diktuje po štvorčekoch v riadkoch slová s i/y. Žiaci nepíšu slová, ale znaky  $\bigcirc = i, í \quad X = y, ý$ .

V každom štvorčeku je len jeden znak. Na záver farebne vyznačia X. Učiteľ si pripraví aktivitu tak, aby z X vznikol nejaký tvar. Na záver aktivity žiaci zdvihnú papier a učiteľ na základe vyznačeného tvaru skontroluje správnosť.

**BUBLINA – HRA PRE 2 HRÁČOV**

Na tabuli nakreslená bublina s číslami.

Do bubliny napísať rôzne pojmy. Napr. hľadáme stavovce alebo bezstavovce. Dvaja žiaci pri tabuli – súťažiaci. Ostatné deti im dávajú úlohy. Kto prvý nájde správnu odpoveď v bubline a rýchlo ju vyčiarke, ten vyhráva. Postupne sa po dvojiciach môžu vystriedať všetci žiaci.

**ANJEL A ČERT**

Zo skupiny detí vyberieme dvoch: anjel a čert. Ostatné deti sa zmenia na rastliny, ktoré sú lúčne, zvieratá, žijúce v lese a pod. – podľa opakovaného učia alebo podľa zamerania hodiny. Deti si svoje premenovanie nechajú pre seba – hádať ich bude anjel a čert. Anjel a čert majú básničku, ktorú na začiatku svojho vstupu hovoria a navzájom sa striedajú až do uhádnutia posledného dieťaťa.

Anjel: Cingi lingi!	Čert: Hudri, hudri!
Deti: Kto to cingá?	Deti: Kto to hudre?
A: Anjel z neba.	Č: Čert s medom pod
D: Čo chce?	orechom!
A: Rastlinku.	D: Čo chce?
D: Akú?	Č: Rastlinku.
A: králik (zvonček, púpav...)	D: Akú?
	Čert háda ako anjel.

Podľa toho, koľko rastliniek čert a anjel spomedzi detí uhádne, stáva sa víťazom, ktorý prejde nebeskou bránou, ktorú spravia deti a kto prehrá, prejde pekelnou bránou.

**UHÁDNI, AKÝ JE TO ZMYSEL**

Deti rozdelím do 5 skupín. Každá skupina dostane papier, na ktorom je 1 okienko v strede a k nemu 4-5 okienok. Skupina dostane 1 zmysel, napr. oko. Ich úlohou je k zmyslu dopísať, dokresliť to, čo zmysel charakterizuje (kniha – čítam, TV – pozerám, PC – hrám hry). Po splnení úlohy si listy skupiny vymenia a podľa obrázka musí druhá skupina určiť o aký zmysel ide. Hru zaradiť po prebratí všetkých zmyslov.

**NA RADY**

Deti stoja v troch radoch a ja poviem názov stromu. Prvé dieťa v rade vykrikuje či je listnatý alebo ihličnatý. Ak odpovie správne, sadne si, ak nesprávne zaradí sa dozadu. Hra končí, keď všetky deti sedia. Vyhráva rad, kde sedia všetky deti.

Obmena: poviem listnatý strom – dieťa vykrikuje názov stromu.

**NA ZÁHRADNÍKA**

Deti rozdelím do skupín. Každé dieťa dostane meno napr. ovocia, rastliny ale aj ročného obdobia, mesiaca... Hovoríme všetci spolu báseň: Záhradník chodí po záhrade (sade, lúke...) a hľadá – napr. hrášok. Deti sedia v kruhu a na povel si vymenia miesta. Hra je tradičná, ale deti ju s obmenami milujú.

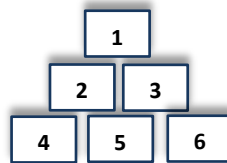
**BINGO**

Hra je podobná klasickým piškvorkám. Žiaci majú pred sebou šachovnicu – 3x3, 4x4...), v ktorej sú obrázky alebo slová v závislosti na veku. Učiteľ opisom priblíži objekt (napr. obr. prvosiienky – liečivá rastlina, rastie vo voľnej prírode...). Žiak identifikuje objekt, vyčiarke ho. Keď má 3 objekty po sebe nasledujúcich (rad, stĺpec, diagonála) – skrikuje BINGO. Vyhráva najrýchlejší.

Využitie: utvrdenie učiva, motivácia, vyvodenie učiva.

#### PYRAMÍDA

Hra je určená hlavne na preskúšanie tematického celku. Dá sa za 1 hodinu vyskúšať celá trieda, vhodné aj na skupinovú prácu.



Žiaci majú pred sebou pyramídu s číslami, napr.:

Pod každým číslom sú otázky k téme (otázky = počet žiakov). Môžeme použiť hraciu kocku na výber otázky. Žiak hodí kockou, podľa čísla si vyberie otázku z pyramídy. Otázky môžu byť rozlíšené farbou a žiak má pridelenú farbu (žiak s modrou farbou hodí 2, vyberie si pod číslom 2 otázku na modrom papieri).

Veľmi vhodné opakovanie pri používaní interaktívnej tabule, žiaci si zopakujú, aj učiteľ zároveň preverí vedomosti.

Efektivita sa zvyšuje, keď si žiaci pripravujú otázky sami – buď priebežne počas daných hodín, alebo hodinu dopredu každý žiak pripraví aspoň jednu otázku.

#### PÍSMENKOVÝ KRÁĽ

Využívam túto hru na viacerých predmetoch, aj na prírodovede.

Dnes náš písmenkový kráľ má rád písmeno K ( na SJK vymýšľajú slová jednoslabičné, dvojslabičné... slovesá podľa trieda a šikovnosti žiakov, na prírodovede vymýšľajú zvieratá na K, rastliny, stromy, ovocie, zeleninu a pod., na vlastivede hľadajú mestá...).

Hra je variabilná, dá sa prispôbiť veku, ročníku a triede.

#### ZVIERACIE RODINKY

Pomôcky: kartičky s menami zvierat: sliepka – kohút – kura, atď.

Žiaci si vyberú kartičku, napodobňujú zvuk a hľadajú ostatných členov svojej rodiny.

Pomôcky: kartičky s obrázkami voľne žijúcich zvierat. Žiak si vyberie kartičku, ostatní hádajú pomocou otázok: Má to štyri končatiny? Má srst hnedej farby?... Odpoveď môže byť iba áno/nie.

#### HOĎ KOCKOU

Žiaci hrajú na hracej ploche podobnej Človeče nehnevaj sa. Každé políčko je inej farby a tá znázorňuje náročnosť úlohy. Podľa farby si vyberú kartu s úlohou alebo otázkou. Žiaci pracujú samostatne, alebo v menšej skupine. Vyhráva ten, kto sa dostane do cieľa prvý. Otázky sú podľa učiva. Aktivita je vhodná najmä na opakovanie učiva.

#### PUTOVANIE KVAPÔČKY

Kráľovná Voda a jej deti – Kvapôčka, Vločka, Para.

Kráľovná Voda má zázračné deti, ktoré sa vedú premieňať. Poslala na zem Kvapôčku, ktorá sa narodila v lese.

1. dieťa – Kvapôčka, predvádza, čo môže robiť voda – cupká, tečie, pláva...

2. dieťa – Vločka, predvádza, čo môže robiť snehová vločka, ľad – lieta, tancuje...

3. dieťa – Para, predvádza, čo môže robiť para – vznáša sa, zráža sa...

#### KRÁĽ ČASU MERIA ČAS

Kráľ času, ľubovoľné spôsoby merania času (hodina, minúta, ročné obdobia, ľudský život)

1. Meranie času rôznymi druhmi meradiel (hodín)
2. Meranie času v prírode – striedanie ročných období
3. Meranie ľudského života – vývinové obdobia človeka.

Hrať sa možno frontálne, v skupinách, zdramatizovať.