

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto formálneho vzdelávania, výchovy a relaxu, DP MPC Košice – 14.3.2013, RP MPC Prešov – 15.3.2013**

**KLBKO VLNY**

Žiaci stoja v kruhu a navzájom si hádžu klbko vlny. Spolužiakovi, ktorému hodí iný žiak klbko, položí otázku, napr. slovo, ktoré má vyskloňovať atď. Žiak odpovie a nechá si časť vlny v ruke a hodí klbko ďalej. Pokračuje sa až kým každý žiak nedrží vlnu v ruke. V závere vznikne obrázok, o ktorom sa diskutuje.

**ROZPRÁVKOVÉ POSTAVIČKY, ZMEŇTE SVOJE STOLIČKY**

Deti sa posadia do kruhu na stoličky. Každé dieťa si určí rozprávkovú bytosť. Vyčítankou sa určí jeden žiak, ktorý je v strede a vyvoláva rozprávkovú bytosť. Úlohou je posadiť sa v prostriedku na voľné miesto. Rozšírime úlohu o názov rozprávky. Deti musia rozmýšľať o ktoré rozprávkové postavičky ide.

**ČÍSELNÉ PUZZLE**

Pomôcky: predloha s príkladmi, obrázok rozstrihaný s výsledkami.

Postup: deti dostanú predlohu s príkladmi (podľa potreby – násobenie, sčítanie, delenie, odčítanie) a majú priložiť kúsok obrázka, na ktorom je správny výsledok.

**SPIACA VETA**

Na farebných papieroch mám napísané slová. Každé dieťa dostane jeden papierik, ktorý nikomu neukáže. Na pokyn deti „zaspia“ a spiaca veta sa zobúdzá slovom vychovávateľa, ktorý číta. Zobudí sa modré slovo „Katka“. Potom modré slovo „číta“... Deti postupne prichádzajú pred tabuľu, kartu so slovom držia pred sebou. Jednotlivé vety sú farebne odlišené alebo si vopred pripravím dlhú vetu (podľa počtu detí).

Obmena: vychovávateľka „zobudí“ iba slová z vety jednej farby a úlohou detí je vetu poskladať.

**POCITOVÁ KOCKA**

1. Urobíme si kocku, na ktorú si namiesto čísel napíšeme pocity – radosť, smútok, hnev, hanba, vina a pod.
2. Dieťa kotúľa kocku a aký pocit padne – má popísať, kedy sa naposledy takto cítilo.

Rozprávanie o pocitoch a ich vyjadrovaní.

**POSLEDNÁ SLABIKA**

Deti vymýšľajú a vytlieskávajú slová, ďalší vymýšľa slovo na poslednú slabiku.  
ma-li-na na-ta-ša ša-šo...

**JEDÁLNY LÍSTOK**

Niektor hovorí abecedu potichu – pri povelu STOP povie nahlas písmeno.

Na to písmeno deti hovoria slová – jedlá.

**ZÁCHRANKY**

Je to druh chytačky, v ktorej sa určí 1 až 2 chytači podľa počtu detí. Chytačov určíme podľa rôzneho zadania, napr.: chytá ten, kto má červenú bundu, biele tenisky, dva vrkoče... Koho chytí, musí zostať stáť v stoji rozkročnom. Zachrániť ho môže iné dieťa podlezaním medzi nohami stojaceho.

**CHOBOTNICE**

Na tabuľu nakreslím 3 chobotnice. Vyberiem 3 deti. Do bruška chobotnice sa napíše číslo. Dieťa musí vymýšľať príklady na sčítanie a odčítanie, aby výsledok bol dané číslo. Do každého chápadla napíše príklad. Ktoré dieťa vyplní všetky chápadlá je prvé. Záleží to od ročníka, aké číslo do bruška napíšeme.

**HÁDAJ, NA ČO MYSLÍM?**

Hra sa môže hrať v miestnosti, ale aj vonku. Deti sedia, alebo stoja v kruhu. Jedného z nich si vyberiem a pošepkám mu nejaké povolanie. Ostatné deti tvoria krátke otázky, na ktoré žiak odpovedá iba áno/nie/možno. Hra končí, keď je povolanie uhádnuté.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto formálneho vzdelávania, výchovy a relaxu, DP MPC Košice – 14.3.2013, RP MPC Prešov – 15.3.2013**

**BUM**

Opakovanie násobilky a násobkov čísla. Deti sedia v kruhu, určíme si číslo, ktoré dnes bude násobiť (napr.5). Zopakujeme si násobky. Deti potom hovoria čísla od 0, 1, 2,3... ale číslo, ktoré je násobkom čísla 5 nepovedia, ale povedia BUM. Kto sa pomýli, dá zálohu a hra pokračuje od začiatku.

**ZO ŠKOLY DO ŠKOLY, ČO NEPATRÍ DO TRIEDY**

Na dlážku natiahneme 2 špagáty asi 2 metre od seba. Deti sa postavia za špagát. Na povel *Do školy* skáču cez špagát dovnútra. Na povel *Zo školy* skáču dozadu cez špagát von. Povel môže nasledovať rovnako za sebou *Do školy, Do školy*, alebo naopak. Ten, kto sa pomýli, vypadne.

**ČELOVKA**

Dvojica má na čele nalepené slová – predmety, zvieratá... tak, aby nevedeli, čo to je. Sedia oproti sebe a kladú otázky o svojom slove, tak, aby oprotisediaci odpovedal áno/nie. Kto skôr uhádne, víťazí. Ostatní sedia a pozorujú.

**KROK VPRED – MATEMATIKA**

Dvojica sa postaví vedľa seba. Vychovávateľ dáva slovné príklady. Správny príklad dieťa vykrikuje. To dieťa, ktoré správne povie výsledok, urobí krok vpred. Vyhráva ten, kto prvý dorazí k vychovávateľovi.

**NA DIRIGENTA;**

Jedno dieťa ide za dvere. S ostatnými deťmi si medzi sebou určíme dirigenta, ktorý bude predcvičovať, teda v priebehu pesničky mení hudobné nástroje. Úlohou dieťaťa, ktoré bolo za dverami, je uhádnuť dirigenta. Teda dirigent v priebehu pesničky mení hru na hudobné nástroje, ostatné deti opakujú po ňom. Ak uhádne dirigenta, za dvere ide dirigent.

**POŠTA**

Deti sa pomenujú podľa miest a dedín. Budú si posilať darčeky, balíky, kvety... Hovoria mesto Prešov posielajú kvety do mesta Bratislava. Bratislava kvety prijme a posielajú psíka do dediny Petrovce, atď...

**HRA NA PRIPOMÍNANIE**

Hra je určená pre deti 1. – 4. ročníka.  
Pre 1. ročník – napr. vychovávateľka povie: dnes ste sa učili novú hlásku š. Povedzte slovo, ktoré sa začína na túto hlásku – napr. škola. Deti potom hovoria: škola mi pripomína známky, ďalšie dieťa povie: známky mi pripomínajú číslo, ďalšie dieťa: číslo mi pripomína matematiku... Hra je zameraná na rozvoj slovnej zásoby, pamäte, fantázie.

**PAPUČE**

Žiaci si posadajú do kruhu. Svoje papuče, ktoré majú obuté dajú do prostriedku kruhu a zaviažu sa im oči. Papuče sa pomiešajú. Úlohou žiakov je nájsť svoje papuče a obuť si ich. Vyhráva ten, ktorý si nájde prvý svoje papuče. Žiakom sa oči zaviažu šatkou.

**ŠARKAN**

Nakreslený, nevyfarbený šarkan z geometrických tvarov. Na každej mašličke v každom nevyfarbenom geometrickom tvare sú príklady z matematiky, kde výsledky mali svoju farbu na vyfarbenie. Po vymaľovaní šarkana, voľné domalovanie voľnej plochy – príroda, deti...

**MOLEKULY**

Hru hrá čo najväčší počet detí – aj celá trieda. Vychovávateľka povie: prechádzajte sa, keď povie nejaké číslo, deti sa musia rýchlo spojiť, tak aby ich bolo toľko, aké je číslo. Deti, ktoré sa nespoja, vypadávajú z hry.

**VECÍ NA OSTROV**

Moje meno je na J a G, ja si zoberiem jahody a gumáky.  
Deti hovoria rôzne veci, ale zobrať si môžu len ich iniciály, hra spočíva v tom, kto príde na to, aké veci si môžu zobrať. Vhodné pre 3. – 4. ročník.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto formálneho vzdelávania, výchovy a relaxu, DP MPC Košice – 14.3.2013, RP MPC Prešov – 15.3.2013**

**UHÁDNI SLOV, NAPIŠ ČO NAJVIAC SLOV NA RÔZNE PÍSMENO Z ABECEDY**

Napiš začiatkové písmeno, potom daj prázdne čiarky a napiš písmen na konci.  
Povedz písmeno za abecedy a napiš slová.

**PRIPLÁVALA K NÁM LOĎ**

Vychovávateľka prihráva deťom loptu so slovami: Priplávala k nám loď a priniesla písmeno – napr. M (vyberám tie písmená, ktoré už deti vedia). Dieťa loptu chytí a rýchlo vykrikuje slovo na dané písmeno a prihráva loptu vychovávateľke alebo spolužiakovi. Deti si prihrávajú navzájom a musia povedať čo najviac slov.

**ŽIVÉ PEXESO**

Vyčítankou sa určia 2 deti, ktoré budú odkrývať pexeso. Na chvíľu opustia miestnosť, aby vychovávateľka rozdelila deti do dvojíc. Každé dvojici určí, aké zviera predstavujú (mačky, ryby, tigre, kravy, včely...). Keď sa súťažiaci deti vrátia do miestnosti, začínajú odkrývať 2 karty ako pri pexese. „Kartu“ odkryjú tak, že sa dotknú dieťaťa, ktoré musí v tom okamihu vydať zvuk zvieraťa, ktoré predstavuje. Ak nájde pár, hľadá ďalej. Vyhráva dieťa, ktoré odkrylo – uhádlo najviac párov.

**NA TITANIC**

Deti súťažia v 2 družstvách (štafetový beh). Vynášajú (zachraňujú) topiacich sa (kamenky) do záchrannej lode (určené miesto v primeranej vzdialenosti). Víťazí to družstvo, ktoré prvé zachráni všetkých stroskotancov.

**KRAHULEC A LASTOVIČKA**

Deti sú v kruhu, určíme si lastovičku a krahulca. Jeden je dnu, druhý von. Deti vyvolávajú:

D: Kde si bola lastovička do jari?

L: Sedela som na zelenom konári.

D: A keď prišla veľká zima hu-hu-hu?

L: Bola som za sestričkami na juhu.

D: Čo si tam robila?

L: Kúpala sa v mori.

D: Čo si tam pila?

L: Materinu súšku.

D: Daj si pozor, lastovička!

L: Na koho?

D: Na sivého krahulca, na toho!

Potom krahulec chytá lastovičku po obvode kruhu a deti spievajú a tleskajú. V kruhu tancuje lastovička s krahulcom:

Už má lastovičku lapenú, lapenú, musí si ju zobrať za ženu, za ženu. Vtáčky, vtáčky, štebotavé vtáčatá, kto vás všetkých na prštekoch poráta.

Hra sa opakuje.

**INDIÁNSKE MENÁ**

Deti sedia v kruhu (počet žiakov 15-30, vek ľubovoľný). Hra je určená na zoznámenie sa, rozvíja pamäť, pozornosť. Slúži na uvoľnenie a relax. Je vhodná nielen ako zoznamovacia aktivita. Deti vymýšľajú svojmu susedovi po pravej ruke indiánske meno (napr. Divoký Daniel). Meno aj indiánske priezvisko musí začínať na rovnaké písmeno ako krstné meno žiaka a musí vystihovať charakteristickú vlastnosť dieťaťa (musí ísť o kladnú vlastnosť). Ak pôjde o zoznamovaciu aktivitu, v tom prípade indiánske meno tú vlastnosť nemusí vystihovať, keďže deti sa medzi sebou nepoznajú. Žiak, ktorý sedí po pravej ruke vždy zopakuje meno suseda vľavo a potom dá meno ďalšiemu susedovi vpravo. Keď príde rad na posledného člena kruhu, ten musí zopakovať mená všetkých detí. Táto hra je úžasná na pozornosť. Hra sa dá hrať s rôznymi obmenami. Napr. Bol som v ZOO a videl som tam.. alebo v rámci spoločensko-vednej oblasti na tému: *Všetci ľudia sú si rovní* môžu deti túto hru hrať takto: Cestujem do Afriky a beriem si so sebou Košičana, Íra, Španiela...

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto formálneho vzdelávania, výchovy a relaxu, DP MPC Košice – 14.3.2013, RP MPC Prešov – 15.3.2013**

**BOJ O ČÍSLA**

Pomôcky: papier, ceruzka.

Hrá sa vo dvojiciach. Obidvaja žiaci si napíšu na svoj papier základný rad čísel od 1 – 10. Pod čísla začnú písať ľubovoľné číslice. Najprv napíše hráč A niektoré číslo od 1 – 10. Pri písaní si papier zakrýva rukou. Súper to pozoruje a snaží sa podľa pohybu ceruzky uhádnuť, ktoré číslice súper napísal. Ak neuhádne, hráč A vyhladá v základnom rade číslo, ktoré napísal a označí ho krúžkom. Potom napíše jednu číslicu hráč B a hráč A háda. Každé číslo sa môže zakrúžkovať dvakrát. Boj o čísla pokračuje tak dlho, pokiaľ si hráči nerozoberú všetky čísla. Kto má viac zakrúžkovaných čísel, vyhráva.

**ČAROVNÝ KOŠÍK**

Na stole je košík a v ňom kartičky so slovami: Žiak si so zatvorenými očami jednu vyberie, prečíta nahlas a vyvolá žiaka, ktorý povie vetu na dané slovo. Alebo sú na kartičkách zvieratá, kvety,... žiak má popisovať, čo vytiahne. Kto uhádne, čo je na kartičke, príde vytiahnuť ďalšiu kartičku.

**MÁŠ DOBRÚ PAMÄŤ**

Učiteľ prečíta pomaly asi 20 slov, potom ich prečíta ešte raz – rýchlejšie. Na pokyn žiaci začnú písať slová, ktoré si zapamätali. Vyhráva žiak, ktorý za určený čas napísal najviac správnych slov.

**NEBO, ZEM, NOS**

Deti sedia na stoličkách a rukami ukazujú podľa pokynov vychovávateľky nebo=hore, zem=stôl, nos=nos. Striedavo mení pokyn, kto sa pomýli, vypadáva. Vyhráva ten, kto ostane posledný.

**KEĎ SOM IŠIEL PO LESE**

Deti sedia v kruhu.

Prvé dieťa povie: Keď som išiel po lese, stretol som líšku.

Druhé dieťa povie: Keď som išiel po lese, stretol som líšku a zajaca.

Takto hra pokračuje, kým sa nevystriedajú všetky deti. Každé dieťa zopakuje predošlé zvieratá a pridá svoje.

**ČO SI ZOBERIEM SO SEBOU, AK PÔJDEM...**

Hra zameraná na pamäť, sociálnu interakciu, životné priority, hodnoty. Vhodný menší počet detí, alebo vytvoriť skupinky. Prvý povie, čo by si zobral so sebou, druhý zopakuje a pridá svoju vec, atď. Ten, kto sa pomýli, vypadáva z hry. Môže to byť zameraná aj na precvičovanie slovných druhov.

**HĽADAJ SLOVÁ**

Na tabuľu napíšem jedno slovo. Utvoríme 3-4 skupiny, časový limit, napr. 5 minút. V časovom limite deti hľadajú čo najviac slov, musia mať zmysel. Vyhráva skupina, ktorá má najviac slov.

**PAPIEROVÁ GULOVAČKA**

NA tabuľu napíšeme 15 rôznych slov a pripravíme si lístky s číslami od 1 do 15. Žiak, ktorému hodia papierovú guľu, si vytiahne 3 čísla. Slová pri ďalších číslach musí spojiť resp. vytvoriť na ne vetu. Potom hádže guľu ďalej. Náročnosť hry sa stupňuje výberom slov až do 5.

**ČO MAMKA KÚPILA**

1 dieťa je mamka – rozpráva, že bola v meste a kúpila napr. písmeno B. Deti hovoria, alebo píšu slová na dané písmeno, vyhráva dieťa s najväčším množstvom slov (časový limit).

Obmena: kúpila materiál, napr. drevo – deti menujú veci z tohto materiálu, kúpila číslo: deti hľadajú počet.

**JANKO, JANKO, KOĽKO JE HODÍN**

Deti sa rozostúpia na čiaru. Jedno dieťa sa určí za Janka, ktorý sa postaví pred deti v určitej vzdialenosti. Postupne sa deti pýtajú Janka: Jano, Jano, koľko je hodín? Jano určí deťom: Peťo, urob 6 konských krokov dopredu, alebo ďalšie dieťa urobí žabie skoky s určitým počtom, alebo babka pletie sveter – vtedy dieťa pobeží dopredu a podobne sa určia cviky. Dieťa, ktoré príde prvé k Janovi, stáva sa Janom.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto formálneho vzdelávania, výchovy a relaxu, DP MPC Košice – 14.3.2013, RP MPC Prešov – 15.3.2013**

**POSKLADAJ SLOVO**

Deti sú rozdelené do dvoch družstiev. Každé družstvo má na stole kartičky sa rozloženou abecedou, každé s inou farbou. Poviem slovo – napr. traktor. Úlohou detí je po písmenách pred tabuľou zložiť slovo traktor. Družstvo, ktoré použilo v slove viac svojich písmen vyhráva a dostane bod.

**STRATILA SA ŠATKA**

Žiakom sa rozdájú papiere s číslami, ktoré sú napísané aj na tabuli. Čísla závisia od počtu žiakov v triede. Určí sa vedúci, ktorý vyhlási: stratila sa šatka, majú číslo napr. 5. Žiak s číslom 5 sa ozve a povie: Ja ju nemám, má ju číslo napr. 2. Vypadáva žiak, ktorý povie svoje číslo, alebo žiak, ktorý nestihne číslo povedať rýchlo.

**HĽADAJ PREDMET**

Deti sedia v kruhu, na zemi alebo stoličkách. Jedno dieťa ide za dvere. Vychovávateľka niekomu dá kúsok pokrčeného papierika (kocku...). Deti si predmet podávajú v kruhu do ruky tak, aby to stojace dieťa (čo bolo za dverami) nenašlo. Môžu napodobňovať podávanie papierika, aby pomýlili stojace dieťa. U koho nájde papierik, ten ide za dvere.

**REBRÍK SLOV**

Určí sa písmeno. V prvom riadku bude iba jedno písmeno. Úlohou detí je vytvoriť rebrík slov, s tým že postupne pridávajú slová – s dvomi písmenami, tromi... začínajúce sa tým istým písmenom. Súťažia medzi sebou dve skupiny Vyhráva tá, ktorá vymyslí najdlhšie slovo.

O  
OS  
OSA  
OKNO  
OPICA  
OLIVER

**OBCHOD**

Určíme si dvoch žiakov – kupujúcich. Každému žiakovi určíme názov napr. v 1. kole predávame ovocie, v 2. kole zeleninu, v 3. kvety. Súťažiaci si kupujú napr. ovocie. Keď uhádnu, že také ovocie máme v triede určené, ide sa žiak s tým názvom postaviť zaňho do radu. Hra sa ukončí, keď uhádnu všetkých, alebo keď už nevedia, tak spočítame, kto má najviac žiakov za sebou a ten vyhráva. Pri remíze sa preťahujú. Kto pritiahne k sebe – ten vyhráva.

**KRÁĽU, KRÁĽU, DAJ VOJAČKA**

Deti vytvoria dva rady podľa počtu detí – držia sa za ruky. Jedno dieťa zvolá: Kráľu, kráľu, daj vojačka! Deti v druhom rade sa pýtajú. Ktorého? Deti z prvého radu povedia meno dieťaťa z druhého radu. To potom beží a ak sa mu podarí preraziť, berie si jedno dieťa do svojho radu. Ak sa mu to nepodarí, ostáva.

**DARUJ MI DARČEK**

Deti sedia v kruhu. Vychovávateľ určí jedno dieťa, ktoré začne dieťaťu po svojej pravici šepkať, čo by mu darovalo. Druhé znova po svojej pravici šepne iný darček. A tak to postupuje až k poslednému. Prvý znova po svojej ľavici pošepká, čo má s darčekom (ktorý nepozná) urobiť. Tak to robia deti po svojej ľavici, až k tomu prvému. Deti potom nahlas povedia darček a čo s ním majú urobiť.

**JARNÉ KVIETKY**

Deti vytvoria dlhý rad. Každé dieťa dostane názov kvietka (snežienka, tulipán, narcis...) – striedame tieto kvietky pri všetkých deťoch. Pri povelu *Snežienka* vystúpia iba deti, ktoré dostali názov tejto kvetiny a plnia úlohy (napr. presunú sa na dané stanovište a plnia zadanú úlohu, napr. skáču na jednej nohe). Takto pokračujeme s ostatnými deťmi – kvetinkami. Vymýšľame rôzne úlohy.

Didaktické hry – seminár AITEC, Školský klub detí ako miesto formálneho vzdelávania, výchovy a relaxu, DP MPC Košice – 14.3.2013, RP MPC Prešov – 15.3.2013

**ZVIERACIE RODINKY**

Deti si vytiahnu kartičku, na ktorej je napísané zvieratko – pomenované menom a vzťah (mama, otec, syn, dcéra). Deti pomocou pantomímy sa musia nájsť a sadnúť si na stoličku na seba v poradí otec-mama-syn-dcéra. Vyhráva tá rodinka, ktorá sa nájde najrýchlejšie a posadí sa v správnom poradí.

**DOMČEK**

1 dieťa naháňa, koho chytí, ten musí ostať stáť v stoji rozkročnom. Môže ho oslobodiť ten, kto ho podlezie. Domček alebo Áčko.

**OPIČIA NAHÁŇAČKA**

Deti sa naháňajú, môžu sa ochrániť tak, že si nájde spôsob, aby sa nohami (chodidlami) nedotýkali zeme (podlahy) – vyskočí na lavičku, rebriny... (telocvičňa).