

Didaktické hry – seminár – Veselo je v školskom klube, Banská Bystrica, 22.11.2012

FUTBAL

Deti môžu hrať v dvojiciach, resp. v skupinách. Na stenu upevním sieť. Každá skupina si zo starej vyradenej lopty vyberá úlohu (opakovanie matematiky, jazyka slovenského, prírodovedy..). Úlohu vždy rieši jednotlivec. Správne odpovede sú odmenené možnosťou umiestniť svoju papierovú loptu do siete (každé družstvo má toľko lôpt, koľko má členov, obidve družstvá rovnaký počet). Vyhráva družstvo, ktoré dá viac „gólov“.

PÍŠ O PRETEKY

Deti sú rozdelené do skupín – a „píšu o preteky“ – čo najviac slov: na dané písmeno, na dané ročné obdobie. Záver – sčítanie slov, určenie bodov pre skupinu.

STRATILA SA ČIAPKA

Deti sedia v kruhu. Každému určíme číslo. Čísla si musia deti zapamätať. Prvé dieťa hovorí: Stratila sa čiapka, má ju číslo 7. Dieťa reaguje: Ja ju nemám, má ju číslo 3. Ak dieťa neskoro reaguje, alebo sa pomýli, z hry vypadne.

VODA, ZEM, VZDUCH

Prírodovedná.

Deti sedia v kruhu na koberci. Vychovateľka hádže loptu dieťaťu a pritom povie buď voda, zem alebo vzduch. Voda – dieťa musí povedať zviera, ktoré žije vo vode, vzduch – dieťa musí povedať zviera, ktoré žije vo vzduchu, zem – dieťa musí povedať zviera, ktoré žije na zemi. Deti musia dávať pozor, lebo zvieratá sa nesmú opakovať.

KOCKA

Deti sedia v kruhu na koberci. Jedno dieťa povie slovo, napr. predmet v triede. Hodí kocku od Človeče nehnevaj sa. Aké číslo padne, na toľko slov utvorí vetu s daným slovom.

KRÁĽ, KRÁĽOVNÁ, PRINCEZNÁ

Vyrobiť korunu – rôzne druhy, väčšia, menšia, najmenšia. Zadať úlohu (matematická, slovná...). Súťaž detí, víťaz nosí korunu počas ŠKD.

FUTBAL 2

Deti rozdelíme na 2 družstvá. Každé má na tabuli nakreslenú futbalovú bránu. Vychovateľka zadáva matematické príklady, odpovedajú prví v družstve (zástup), ktorý vedie odpoveď (bez prihlásenia sa). Správna odpoveď = gól do súperovej brány. Dieťa, ktoré odpovedalo správne, si sadne. Vystriedajú sa všetky deti. Vyhráva družstvo, ktoré strelilo najviac gólov do súperovej brány.

HOD KOCKOU

Deti majú rady: hodíme kockou – aké číslo je na kocke, toľko slabík musí mať slovo, ktoré hľadáme. Oblasti striedame: napr. ak hovoríme o počasí, je to oblečenie, ak o zdravej výžive, je to názov ovocia a zeleniny a pod. Dá sa použiť na rôzne oblasti, máme veľkú mäkkú kocku, sedíme v kruhu.s

ŽREBOVANIE

Na lístočky si deti napíšu svoje mená, lístky pokrčíme, vložíme do čiapky. Deti a ja striedavo navrhujeme úlohu vyžrebovanému, najprv sa určí úloha, potom sa žrebuje. Pri hre si zacvičíme, zaspievame, tancujeme, počítame schody.... upravíme si triedu ☺.

VODA, ZEM, VZDUCH 2

Vychovateľka povie VODA, deti vymýšľajú všetky predmety súvisiace s témou voda (ryby, rybník, rastliny...). To isté je pri vzduchu a zemi.

KOMPÓT

Určím 4 druhy ovocia, 4 stanovištia. Dieťa na stanovišti odpovedá áno – nie. Hra sa hrá na ihrisku alebo v prírode. „Si jahoda?“ – nie. Beží ďalej. Úlohou dieťaťa je nájsť stanovisko jahody a ostatných, podpísať kartičku. Víťazí dieťa, ktoré prvú zozbiera podpisy.

OVOCIE

Deti sedia v kruhu na stoličkách. Určí sa ovocie – jablko, hruška, slivka, kompót. Vychovateľ povie: Babka zavárala jablká a deti (jablká) sa presadia. Kompót – všetky deti sa presadia. Babka zavárala jablká –slivky. Obmena – oblečenie (druh – farba – roláky...).

FUTBALOVÝ ZÁPAS
Vytvoríť 2 družstvá – zadať príklad – 1. družstvo – výsledok, ak je správny dáva gól súperovi a naopak. Kto povie nesprávny výsledok – dostáva vlastný gól.
ČAROVNÁ SKRINKA
DH zo SJL – pre deti 1. -2. ročník. V skrinke (v škatuľke) máme obrázky písmen. Deti vyberajú písmenká a hovoria: Našiel som písmenko ...A, hľadám Adama, ďalšie dieťa vyberie iné písmenko Adam tu nie je, hľadám Katku, ďalší Katka tu nie je, hľadám Ferka a pod. Komu zostalo najviac uhádnutých písmen, vyhráva.
RÝCHLY CHODEC
Deti jedného ročníka stoja na štartovacej čiare. Poviem príklad, dieťa, ktoré prvé povie správny výsledok, urobí krok vpred. Vyhráva dieťa, ktoré bude prvé pri vychovávateľke.
PEXESO
Hra sa hrá ako klasické pexeso. Dve deti idú za dvere, ktoré hľadajú rovnaké páry. Ostatné deti sa rozdelia do dvojíc, ktoré si určia spoločný znak (napr. zvuk zvieraťa) a pomiešajú sa v triede. Pomiešané deti sa poukladajú na koberci ako pexeso, hlavy sklonené. Deti za dverami sa vrátia. ich úlohou je nájsť rovnaký pár. Vyhráva to dieťa, ktoré nájde viac párov.
POZOR NA SLOVO
Jedno dieťa sedí na stoličke a vymýšľa príbeh, ale pozor – v tom príbehu bude slovo, ktoré keď vysloví, oprávňuje ho vyskočiť zo stoličky a chytiť dieťa spomedzi detí, ktoré príbeh počúvali. Chytené dieťa ho nahradí – v príbehu môže pokračovať, alebo vymyslieť vlastný s novým slovom. Deti môžu mať hranicu, kde ich nemôže chytiť, tak to isté dieťa môže príbeh aj dorozprávať.
NAJRÝCHLEJŠÍ PET
Na vrchnákoch PET fliaš máme napísané písmená – veľa. Deti skladajú slová na rôzne témy: zdravé jedlo, stromy... Môžu určovať počet písmen, slabík, samohlások, spoluhlások. Starší žiaci z vytvorených slov tvoria príbeh k danej téme, mladší tvoria vety, hra sa dá využiť rôznym spôsobom – určovať slovné druhy...
ČÍSLA
Deti si určia čísla, ktoré budú. Sedia v laviciach a každý si dá jedno číslo. Deti majú za úlohu si čo najviac čísel zapamätať. Ak už všetky deti majú čísla, tak jeden z lavice odíde a volá: Tu je voľné miesto, poď si ku mne sadnúť číslo 9. Číslo sadne a na jeho miesto je voľno, preto musí volať ďalšieho kamaráta. Vyhráva ten, kto zostane.
MAGICKÉ TROJUHOVNÍKY
Na papier (rôzne veľkosti) urobím výraznou fixou bodky (budúce vrcholy trojuholníkov). Každá účastník hry – ktorý je na rade, musí spojiť 2 body linkou (budúca strana trojuholníka). Účastník hry, ktorý počas svojho ťahu vytvorí tretiu stranu trojuholníka, získava tento trojuholník a dovnútra si napíše svoju značku (písmeno). Víťaz získal najviac trojuholníkov.
BACIL
Vo vymedzenom priestore je jedna žinenka – v strede toho priestoru. Žinenka predstavuje nemocnicu. V spomínanom priestore určíme jedného hráča – bacila, ktorý má za úlohu chytať deti, kto je chytený, ostane ležať na zemi. Nejakí dvaja hráči ho musia chytiť za nohy a pretiahnuť do nemocnice – na žinenku. Musí si dávať pozor na bacila, lebo môžu ochorieť aj tí dvaja hráči.
ZVIERACIE RODINKY
Kartičky s nápisom ZVIERAŤA (ALEBO OBRÁZOK – napr. mačka, kocúr, mačiatko) rozdať deťom. Deti vydávajú zvuk daného zvieraťa a podľa neho sa hľadajú zvieracie rodinky. Vyhráva prvá nájdená rodinka.
PÍSMENKÁ
Deti sedia na koberci v kruhu, dieťa povie slovo napr. auto, slovo končí na písmeno o. Ďalšie dieťa, ktoré sedí hneď vedľa neho vymyslí slovo na o – okuliare – Eva – ananás – slnko. Slová sa nesmú opakovať, na každé písmeno musí byť nové slovo, kto nevie vypadáva z hry.