

Didaktické hry – seminár – Veselo je v školskom klube, Trenčín, 27.11.2012

DIRIGENT

Deti tvoria kruh. Deti budú vykonávať nejaký spoločný pohyb – napr. tleskať alebo otáčať hlavou. Jedno dieťa sa pošle za dvere a potom bude hádať, kto mení pohyb, čiže, vlastne kto je dirigent. Keď dieťa vojde do triedy – ide do stredu kruhu a pomaly sa otáča. Dirigent mení vtedy pohyb, keď je dieťa v kruhu k nemu chrbtom. Deti vopred upozorníme, že nesledujú dieťa v strede, ale toho dirigenta, aby vedeli pohotovo meniť pohyb. Hráč v strede háda, kto je dirigent. Dirigenta určujeme, až keď prvé dieťa vyjde von z triedy.

HĽADAJ SLOVÁ

1. – napíšem na tabuľu napr. 5 písmen, vytvárať z nich čo najviac slov, napr. L, A, P, O, T. U mladších žiakov možnosť doplniť si ľubovoľnú samohlásku alebo aj spoluhlásku.
2. – vynechané písmená S _ _ _ O- doplniť (slnko).

DOBRY DEŇ PÁN HAMÁČEK

Deti sú v kruhu, jedno dieťa v strede so zatvorenými alebo zviazanými očami. Deti sa točia okolo dieťaťa v strede. Dieťa v strede povie „stop!“. To dieťa, ktoré stojí pred ním pristúpi a dieťa v strede povie: „Dobrý deň pán Hamáček!“ a dieťa mu odpovie zmeneným hlasom: „Dobrý deň pani Hamáčková!“ Dieťa podľa hlasu musí uhádnuť, kto pred ním stojí. Deti sa následne vymenia.

RYBIČKY Z OSTROVA

Deti si rozdelíme na chlapčenský a dievčenský ostrov – do dvoch kruhov, keď povieme „Rybičky plávame!“ – deti sa rozbehnú z ostrovov po celej ploche, keď povieme „Stop“ – rybičky obsadia svoj ostrov, musia sa po narátaní do troch vrátiť na svoj ostrov, ak na cudzí, musia sa vrátiť na cudzí, ak to po narátaní do troch nestihnú, vypadávajú z hry. Je to spojenie pohybu, rýchlosti a obratnosti.

KTO MÁ NA SEBE

Hrajú minimálne 2 žiaci – 100...

Učiteľ sa pýta: „Kto má na sebe (napr. ružové ponožky)? Deti, ktoré ich nemajú, musia splniť nejakú úlohu, ktorú si učiteľ vymyslí (napr. vymyslieť básničku, skákať ako žaba), deti majú rady hlavne pohybové úlohy, väčšinou túto hru hrávame vonku.

PRÍBEH

Každé dieťa vysloví iba 1 slovo v prvom kole, spoločne vytvárame príbeh. Príbeh môže byť tematický, podľa preberaného učiva – napr. príbeh, kde použijeme čo najviac vybraných slov, príbeh gradujúci podľa počtu slabík (1, 2, 3, 1, 2, 3...), resp. príbeh k sviatku, ktorý sa blíži. Tiež je zaujímavý príbeh, v ktorom každé slovo sa začína rovnakým písmenom.

HRA NA NEVIDIACEHO

Vyberie sa dvojica, jeden má zviazané oči, druhý naviguje spoluhráča pokynmi dopredu, dozadu, vpravo, vľavo, krok, dva kroky, až ku stoličke, ktorá je umiestnená vo voľno priestore. Spoluhráč sa musí posadiť na stoličku, vtedy je úloha splnená.

KARTIČKY

Pripravíme si fotografie alebo obrázky predmetov, ktoré deti dobre poznajú (TV, ceruzka, pohár...). Dve deti sedia oproti sebe tak, že jednému držíme nad hlavou kartičku, čo znamená, že ju nevidí, vidí ju len dieťa sediace oproti, ktorého úlohou je opisom vysvetliť spoluhráčovi, čo je na kartičke. Dieťa, ktoré má nad hlavou kartičku, musí opisovaný predmet identifikovať.

ÁNO – NIE

Myslím si nejakú vec, zvieru, osobu, len jedno, deti dávajú otázky, odpovedám áno pri správnej otázke, nie pri zlej otázke. Otázkami sa deti dopracujú k tomu, čo som si myslela.

DH slová s rovnakou samohláskou: topoľ, popol, oco, motor, sokol...

DH – slová so slabikou or: motor, more, or, Orava...

KUKUČKA

Obmena klasickej kukučky. Deti sedia, hlavy si položia na lavicu. Vychovateľka hovorí vybrané slová napr. po m + slová, v ktorých sa po m píše i. Ak to bude vybrané slovo, deti zdvihnú hlavy, ak nie, zostávajú vo východiskovej polohe. Dieťa, ktoré nesprávne odpovie, vypadáva.

FAREBNÁ PRESADAČKA

Nastrihať štvorčeky 4 farieb, striedavo rozdať deťom, ktoré sedia na stoličkách v kruhu. Vychovateľka má v ruke 4 štvorce tých istých farieb, vykrične farbu, ukáže, a deti, ktoré držia štvorček tej istej farby si sadnú na miesto vedľa, čiže na susedove kolená, tak sa stane, že na jednom mieste sedia dvaja. traja, atď.

NA REMESLNÍKOV

Vyberú sa dve deti, ktoré idú za dvere a dohodnú sa, aké povolanie budú predstavovať. Hovoria: My sme dvaja remeselníci, pracujeme vo dne, v noci a naše remeslo sa začína na písmeno (napr. z - záhradníci.). Kto uhádne ide za dvere a vyberá ďalšie.

VARÍ SA TO, PEČIE SA TO

Deti stoja v kruhu, v strede je lopta. Každé dieťa má názov mesta (zvieratá...). Vychovateľka hovorí: „Varí sa to, pečie sa to a zje to napr. Modra. Dieťa s názvom mesta chytí loptu, ostatné utekajú a vtedy povie. Stop. Ktoré dieťa trafí, vypadáva z hry . Hrá sa do posledného.

PYRAMÍDA

Na tabuli vyznačíme políčka do pyramídy. Vytvárame čo najviac slov. Slová tvorím podľa určeného písmena a z rôznej oblasti (podľa veku detí), zdravotníctvo, hračky, pomôcky v záhrade... Rozvoj slovnej zásoby, rýchlosti, pohotovosti, pestujeme zdravé súťaženie.

P				
P	Á			
P	Ä	Ť		
P	R	S	Ť	
P	O	Š	T	A

NÁMORNÍCKY POPLACH - POHYBOVKA

1x tlesknem, schováte sa pod lavicu
2x tlesknem, sadnete si na stoličku
3x tlesknem, postavíte sa vedľa lavice
4x tlesknem...

DOBRE POZERAJ

Deti hľadajú zmenu na spolužiakovi, ktorého poslala pani učiteľka za dvere. Za dverami dotýchnú urobí na sebe zmenu, rozopnutý sveter, strapaté vlasy, topánky naopak...). Vojde do triedy, deti odhaľujú zmeny.

OVOCNÍČEK

Dieťa si určí názov ovocia. Musí to byť viac detí a potrebujeme loptu. Postavíme sa do kruhu, vyhodíme loptu a voláme jedno z ovocí. Ak dieťa loptu chytí, volá hneď iné ovocie, ak loptu nechytí, deti sa rozprchnu, určené ovocie urobí tri kroky a vybíja najbližšie dieťa. Ak ho vybije, pamätá si postupne písmenká z ovocníčka.

ZLATÁ BRÁNA – 1. ROČNÍK, MATES – 3. ROČNÍK

Obmena Zlatej brány. Deti spievajú, kto sa dostane do brány, musí odpovedať na otázku napr. :Koľko je 2 + 2. alebo vymenuj 3 ihličnaté stromy...

Mates – na tabuľu napíšeme čísla od 1 – 5. Ku každému číslu si deti vymyslia jedno slovo. Potom si dieťa vyberie 3 čísla z klobúka a musí na tieto slová vymyslieť vetu.

DOMA MÁME

Vychovateľka upraví miestnosť. Uloží stoličky do kruhu podľa počtu detí. Vychovateľka začína prvá a povie: „Doma máme...(vec). Ak deti túto vec doma majú, vymenia si miesto. Kto si nevymení, hovorí: „Doma máme...“ Striedame sa, kým nevyčerpáme námety. Možno využiť aj ako telovýchovnú chvíľku.