

KOLOTOČ

Učiteľ si pripraví taký počet kartičiek, aký je počet žiakov v triede. Kartička je rozdelená na dve časti. V prvej časti je číslo (výsledok), v druhej časti je pokyn, ktorý D prečíta a posieľa ďalej.

| | |
|----|------------------|
| 10 | Kto má o 5 viac? |
|----|------------------|

Keď má hra správny priebeh, končí pri prvom žiakovi – kto hru začínal.

Použitie matematických pojmov o viac, o menej, -krát viac, -krát menej, raz toľko, polovica, tretina.

NA ŽRALOKA

Vytvoria sa 2 skupiny detí, učiteľka dáva príklady na sčítanie, odčítanie. Pri správanej odpovedi stúpajú hore, pri nesprávnej klesajú dole. Vyhráva to družstvo, ktoré žralok, číhajúci vo vode nezozerie.

ŠTAFETOVÉ POČÍTANIE

Žiaci sú rozdelení do 3 družstiev. Na tabuli sú napísané 3 stĺpce príkladov (napr. sčítanie a odčítanie bez prechodu cez základ). Na učiteľov pokyn začne súťaž – prví žiaci z družstiev vypočítajú prvé príklady zo stĺpcov, podajú kriedu ďalšiemu v poradí v jeho družstve, až kým sa nevystriedajú všetci žiaci. Za nesprávne vypočítaný príklad sa udeľujú trestné body. Vyhodnocuje sa nielen rýchlosť, ale aj správnosť vypočítaných príkladov.

KRÁČAME S PRÍKLADMI

Žiaci počítajú od 0 do 10. Pri každom čísle spravia krok vpred a zároveň tlesknú. Potom počítajú od 10 do 0 (zmena kráčajú vzad).

Obtiaž 1: Dopredu sa upozorní, ktoré číslo sa nahlas nevysloví, iba sa naň spraví krok a tleskne. Kto sa pomýli, ten vypadáva.

Obtiaž 2: Nevysloví sa súčet čísel.

DOMINO

Na dominových kartách je na jednej polovici príklad na násobenie, na druhej výsledok, ale k inému príkladu. Žiak si zoberie kartu, vypočíta príklad a priloží výsledok z druhej karty. Pokračuje ďalší žiak – príklad, výsledok...

ČIERNY PETER

Deti stoja, učiteľ hovorí príklady na +, -, :, ., podľa ročníka a situácie (možno kombinovať), kto povie správny príklad, posadí sa. Vyhráva ten rad, kde sedia všetci žiaci. „Čierny Peter“ dáva príklady – je nútený cibriť svoje vedomosti, cvičí sa pamäťové počítanie, rýchlosť a presnosť.

RYBÁR

Na tabuľu do rybičiek napíšem niekoľko čísel, napr. 7, 4, 12, 18, 9, ...

Potom si žiak uloví ľubovoľné dve čísla a urobí z nich príklady na sčítanie aj odčítanie. Žiak musí dávať pozor pri odčítaní, aby neodčítal od menšieho čísla väčšie.

Napr. čísla 4 a 12: $4 + 12$, $12 + 4$, $12 - 4$

Čísla volím podľa toho, v akom obore sa pohybujeme.

KRÁĽ MATEMATIKÁR

5 detí dáme ku dverám, zadávam príklady, kto prvá vykrične, postúpi o krok ku mne. Víťazom sa stáva ten kto je pri mne prvý.

KVARTETO (MATEMATICKÉ RODINKY)

Učiteľ pripraví kartičky – pre každé dieťa 4 – matematická rodinka (napr. $3 + 4 = 7$, $4 + 3 = 7$, $7 - 4 = 3$, $7 - 3 = 4$). Karty premiešame. Sedíme v kruhu. Každé dieťa dostane 4 karty. Ak medzi nimi nájde 2 z rodinky, snaží sa čo najskôr vyzbierať celú rodinku. Kartu ktorú nepotrebujeme, posúvame všetci naraz s „čarovným“ slovom. Raz, dva, tri „šup“, „čľup“, „kvak“. Kto vyzbiera celú rodinku zavolá MÁM a prečíta.

Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Matematika pre 1. stupeň, Banská Bystrica, 24.10.2012**RETIAZKA**

Deti sedia v komunitnom kruhu, každý si vezme 1 papier (na ňom je farebne napísaný výsledok – napr. červený, nový príklad zelenou). Učiteľ začne – ja mám 17, prečíta príklad $14 + 4$, žiak, ktorý má lístky červené 18 – povie: Ja mám 18 a prečíta príklad ... Lístky sú na počet detí, ak niekto chýba, môže si niekto zobrať 2 lístky.

Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Matematika pre 1. stupeň, Bratislava, 12.11.2012**NA ČÍSLO**

Učiteľ povie, že si myslí číslo (napr. 7). Žiaci hádajú tak, že môžu klásť otázky tak, aby odpoveď bola len áno alebo nie. Napr. Je to párne číslo?, Je väčšie ako 6?. Kto povie nesprávne číslo, vypadne z hry.

KOĽKO PLATÍŠ – OBCHOD

1. Žiakom ukazujem obrázky so sumou, čo si chcem kúpiť. Žiaci ukazujú sumu, koľko mi majú vydať v centoch alebo eurách.
2. Polovici žiakov rozdám obrázok so sumou, polovici výdavok v centoch do celého eura. Žiaci na pokyn utvoria dvojice

ELEKTRINA

Rozdeliť triedu na dve skupiny. Posadiť deti tesne vedľa seba, rukami sa držia za chrbtom. Učiteľ povie/ukáže príklad. Dieťa, ktoré sedí prvé pri učiteľovi si pomyslí výsledok, zároveň stlačí ruku ďalšiemu. Posledný, keď k nemu dôjde elektrina, zoberie z podložky malú loptičku. Hru vyhráva skupina, ktorá zoberie loptičku, ale výsledok nahlas až teraz odprezentuje prvý. Ak výsledok nie je správny, prezentuje ho prvý z druhej skupiny. Po overení výsledku sa deti posunú o jedno miesto a posledný sa stáva prvým.

Podmienka: elektrina sa posúva v tichosti, bez slov, skupiny sedia tvárou k sebe.

ZORAĐOVANIE ČÍSEL – HRA S KARTIČKAMI

Každé dieťa dostane čísla od 0 – 20 (učivo pre 1. ročník) a individuálne zoraďuje čísla na lavici podľa určených pravidiel – vzostupne, zostupne, párne, nepárne, vytvorí hodinový ciferník do kruhu, vyhľadávajú si k číslu predmety z peračníka, napr. $4 = 4$ ceruzky, pod číslo navrchu zoradí čísla, ktoré dávajú jeho súčet.

TLIESKAJ A DUPAJ: učivo na desiatky a jednotky.

Žiak príde pred tabuľu a znázorní číslo napr. 31 – 3-krát tleskne a raz dupne, ostatní hádajú číslo, môžu ho znázorniť na počítadle

UHÁDNI ZVIERATKO

Čierno-biely obrázok (omaľovanka) vo formáte A4 je pripevnený na magnetickej tabuli a zakrytý kartičkami s číslami (podľa číselného oboru). Žiaci spamäti počítajú príklady. Žiak, ktorý povie správny výsledok zoberie kartičku s číslom a obrázok sa začne postupne odkrývať. Čím viac kartičiek je odkrytých, tým je väčšia šanca na uhádnutie zvieratka. Žiak, ktorý uhádne, môže si obrázok zobrať a zvieratko vyfarbiť.

BLESK

Dávam príklady dvojiciam. Ten, kto povie správny výsledok skôr, ostane stáť, druhý z dvojice si sadne. Tento postup sa opakuje, kým nepoznáme víťaza = rýchly ako blesk.

Používam túto hru aj na hodinách SJ - vybrané slová.

NA OBCHOD

Hračky – plyšáky s cenami. Prídeme do obchodu, kúpime nejaké hračky.

Obmieňame:

1. Koľko zaplatím?
2. Koľko mi vydajú?
3. Zaplať iba mincami!
4. Čo môžem kúpiť za určitú sumu?

Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Matematika pre 1. stupeň, Bratislava, 12.11.2012

KUFOR

Žiaci píšú na čas (určí učiteľ – do kufra) príklady, aby výsledkom bolo nejaké vopred určené číslo. Potom sa vyhodnocujú a bodujú tieto príklady. Správne príklady (všetky) hovorí učiteľ a hneď aj určí bodovanie. Napr. ak je v triede 20 žiakov, bodovanie by bolo nasledovné: ak má rovnaký príklad 20-10 žiakov = 0 bodov, 9-6 žiakov = 1 bod, 5-2 žiaci = 2 body, 1 žiak = 3 body. Žiak, ktorý si našiel daný príklad sa prihlási, učiteľ zráta, koľko žiakov malo povedaný príklad a určí počet bodov. Žiak si tieto body zapíše k príkladu. Čím menej žiakov príklad má, tým sa dosiahne väčší počet bodov. Žiaci si body spočítajú, vyhráva žiak s najvyšším počtom bodov. Hra sa dá použiť aj na iných predmetoch.

NA HADA

Žiaci stoja v dvoch radoch. Učiteľ zadáva príklad. Kto z dvojice skôr povie výsledok, môže si sadnúť, kto nevie, ide na koniec radu. To družstvo, ktoré skončí skôr, vyhráva. Každý rad je had, kto je vpredu je hlava hada, kto je na konci je chvost.

MUCHOLAPKY

Na tabuli sú napísané čísla. Deti stoja v 2 – 3 radoch. Prví majú v rukách mucholapky. Učiteľ hovorí príklady, kto prvý vidí výsledok, buchne po ňom mucholapkou. Jeho družstvo dostáva bod. Hra vhodná od 1. – 4. ročník.

NA DETEKTÍVA

Pripraví sa kartičky – očíslované, rôznych druhov farieb. Na kartičkách sú príklady, učiteľ určuje napr. modrá 5, deti hovoria výsledok, alebo opačne – tvoria príklad. Druhá možnosť – deti si samé vyberú číslo a farbu.

Dá sa použiť na všetky predmety.

MATEMATICKÉ BINGO

1. Každé dieťa si vyberie svoj žreb – predtlačenu tabuľku s číslami (obmena: do prázdnej tabuľky si ľubovoľne umiestni určené čísla).
2. Diktujem príklady, deti si v tabuľke vyfarbujú výsledky.
3. Ak má dieťa vyfarbený plný riadok, stĺpec alebo diagonálu, získava body.
4. Body sčítavam postupne, za 5 získaných bodov majú deti odmenu – nálepku alebo hviezdičku.

HRNČEKOVÁ

Daný počet pasteliek – napr. 8.

Dva hrnčeky.

Deti prichádzajú ku stolu a menia počet pasteliek v hrnčekoch, zápis na tabuľu.

Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Prírodoveda pre 1. stupeň, Prešov, 7.11.2012

NAKUPOVANIE V PRÍRODNÝCH OBCHODNÝCH DOMOCH

Na začiatku hry sa so žiakmi dohodneme, že do úvahy budeme brať len to, čo reálne v danom ročnom období môžeme v prírode nájsť (nie v obchodoch). Postavíme štyri obchody (lavica, škatuľa a pod.) s názvami JAR, LETO, JESEŇ, ZIMA. Obchodníci sú štyria žiaci, ostatní sú zákazníci. Zákazník si pýta v obchode LETO napr. jahody, horúce slniečko, kúpanie v jazere a pod. Ak si pýta napr. sneh, cencúle a pod. predavač ho pošle do obchodu ZIMA. Žiaci sa tak veľmi radi hrajú a pretekajú sa v hľadaní viacerých indícií k jednotlivým ročným obdobiam.

VLAK – ROČNÉ OBDOBIA

Vytvoríme 4 zastávky, označené farebnými kužeľmi: jar – zelená, leto – červená, jeseň – hnedá, zima – modrá. Žiaci utvoria vlak s dvanástimi vozňami. Každý žiak – vozeň si vytiahne kartičku s názvom mesiaca. Vlak sa pohybuje so spevom po triede. Na zastávke zastaví a vystúpi mesiace – žiaci, ktorí do toho ročného obdobia patria, obmena – vlak = dni v týždni, zastávky pondelok, utorok...

Didaktické hry – seminár AITEC, MPC– Prírodoveda pre 1. stupeň, Prešov, 7.11.2012

NOEMOVA ARCHA

Rozdám žiakom kartičky s názvom zvierata (mačka, kocúr, mačiatko), pre mladších žiakov obrázky s názvami. Každý žiak si pozrie, prečíta, ale nikomu nič nehovorí. Žiaci majú za úlohu vytvoriť zvieracie rodinky, ale iba pomocou vydávania zvukov daného zvierata. Nájdené rodinky sa zoradia, nakreslia alebo napíšu názov svojej rodinky.

BÁBÄTKÁ NA PRECHÁDZKE

Žiaci dostanú makety bábätiek, alebo si z domu prinesú bábiky. Bábätká dostanú mená Január - December.

Možnosti využitia:

- žiaci hovoria, ako oblečú svoje bábätká na prechádzku von,
- žiaci vyberajú zo škatule lístočky s názvami oblečenia a priradujú ich k bábätkám
- žiaci majú reálne oblečenie a vyberajú vhodné kusy
- žiaci združujú do skupín bábätká, ktoré sa môžu spolu hrať a vykonávať vonku nejakú činnosť podľa ročných období
- žiaci hovoria, čo bábätká videli na prechádzke
- žiaci hovoria, čo mohli nájsť v záhrade a zjesť

POŠLI INFORMÁCIU ĎALEJ, ALEBO ČO SA STRATILO

Táto hra nenásilne núti žiakov byť pozornejšími, vedomosti si opakovať, triediť, lepšie počúvať druhých.

- a) Žiakov rozdelíme do 3 skupín. I. skupina si potichu číta nové učivo, 2. a 3. skupina robia inú činnosť tak, aby nerušili 1. skupiny –v určitom časovom limite.
- b) 2. a 3. skupina opustí triedu, 1.skupina kolektívne, bez učebníc urobí na polovicu tabule pojmovú mapu z nového učiva, tabuľu zatvorí
- c) dnu príde 2. skupina, žiaci 1. skupiny jej prerozprávajú učivo, mapu nevidia
- d) 1.skupina ide von, dnu ide 3. skupina,
- e) žiaci 2. skupiny jej prerozprávajú nové učivo a 2.skupina ide von
- f) 3. skupina urobí na tabuľu pojmovú mapu, mapu prvej skupiny nevidí
- g) dnu sa vráti 1. aj 2.skupina, porovnávajú si obe pojmové mapy, červenou kriedou doplnia pojmy do druhej mapy, potom si ich porovnávajú s učebnicou a inou farbou doplnia chýbajúce pojmy.

Kto nemá zatváraciu tabuľu, využije veľké hárky papiera a pod.

Hra „hecuje“ žiakov k lepšiemu výkonu, treba však citlivo hodnotiť najmä 2.skupinu, ktorá na 3.skupinu zvaluje vinu, pozície žiakov v skupinách treba obmieňať. Hra cibrí aj fotografickú pamäť a ukazuje žiakom, aké je dôležité pri učení do procesu osvojovania vedomostí zapojiť čo najviac zmyslov.

Poznámka: Učiteľ je na chodbe pri žiakoch, aby nerušili vyučovanie v iných triedach, potichu vykonávajú inú činnosť, samozrejme „jedným očkom a uškom“ sleduje aj dianie v triede.

Didaktické hry – seminár AITEC, MsÚ Martin – Prírodoveda pre 1. stupeň, Martin, 11.12.2012

MUCHY

Pomôcky:4 a viac mucholapiek, papierové mušky s číslami.

Hráči dostanú muchocapky na muchy. Papierové mušky sú rozložené medzi hráčmi (v kruhu, na stole). Učiteľ hovorí príklady na násobenie, delenie, sčítovanie, odčítanie, môže i pojmy. Žiaci príklady vyriešia a rýchlo reagujú – hľadajú –hľadajú výsledok – capnú. Žiak, ktorého muchocapka je prvá na muške ju získava.

HRA NA PAMÄŤ

Hra sa dá využiť vo všetkých vyučovacích predmetoch, na akékoľvek učivo.

Deti sedia v kruhu a pred sebou majú obrázky (napr. domáce zvieratá, samohlásky, vybrané slová, spoluhlásky, atď.). Každý žiak si zoberie 1 obrázok, zapamätá si, čo je na ňom a schová ho. Prvý v poradí povie svoje slovo, druhý v poradí povie prvé slovo + svoje slovo. Tretí v poradí povie prvé

dve slová + svoje slovo atď. Napr.: Janko – krava, Jurko – krava, pes, Peter – krava, pes, mačka ...atď.

CHYŤ SI BODY

Deti majú na tabuli hrací plány. V riadkoch je pod sebou názov témy:

| | | | | | |
|---------|----|----|----|----|----|
| RIEKY | 1b | 2b | 3b | 4b | 5b |
| POHORIA | 1b | 2b | 3b | 4b | 5b |

Vyberajú za koľko bodov chcú otázku. Čím je otázka za vyšší počet bodov, tým je ťažšia. Hrajú 2 družstvá. Na otázku odpovedá to družstvo, ktoré rýchlejšie zodvihne ruku. Ak neodpovie správne, odpovedá zástupca z 2. družstva. Vyhráva družstvo s najväčším počtom bodov. Témy môžu byť z rôznych predmetov, prispôsobené veku žiakov.

SKLADANIE SLOV – 1. ROČNÍK, ČÍTANIE

Každý žiak dostane kartu vo veľkosti A5 s písmenom. Učiteľ povie slovo napr. SAMO, žiaci, ktorí majú písmeno z tohto slova vyjdú dopredu a zložia slovo.

MATEMATIKÁR

Žiakov rozdelím na dve družstvá. Na tabuľu napíšem napr. príklady na + a – do 100 (čo práve preberáme). Žiak z prvého družstva má modrú kriedu a žiak z druhého družstva má zelenú. Úlohou je čo najrýchlejšie príklady vypočítať a odovzdať kriedu ďalšiemu. Ktoré družstvo vypočíta čo najviac príkladov a správne – vyhráva.

SKÚŠKA ZMYSLOV

SLUCH – žiaci so zatvorenými očami rozoznávajú sluchom rôzne zvuky, ktoré si po vypočutí zaznamenajú (napr. škrt zápalkou, tečenie vody, otvorenie dverí...).

ZRAK – pozorujú zrakové

ČUCH – so šatkou na očiach rozlišujú vône – káva, klinčeky, škorica...

CHUŤ – so šatkou na očiach rozlišujú chute – cukor, soľ, kyslé uhorky... Môžeme skúsiť situáciu pri nádche, zapcháme si nos a zisťujem, prečo necítim napr. chuť čokolády.

HMAT – so šatkou na očiach rozlišujú vlastnosti vecí a následne hádajú o aký predmet sa jedná.

KALENDÁR PRÍRODY

Základ tvorí veľký plagát s kruhom, ktorý je rozdelený na 4 časti, farebné, každá časť predstavuje 1 ročné obdobie vyfarbené charakteristickou farbou (zvolia deti). Zhotovíme kartičky: 12 kartičiek = mesiace, 4 kartičky = ročné obdobia a niekoľko kartičiek so znakmi počasia, asi 16, charakteristické pre dané ročné obdobie.

Postup: na koberec veľký plagát, okolo žiaci, ktorým náhodne rozdám kartičky a tie správne priradím do jednotlivých častí kruhu.

KOLOTOČ

Žiaci stoja v kruhu (aj s učiteľkou). Učiteľka dáva otázky – príklady, úlohy, každému žiakovi postupne v kruhu. Ak žiak odpovie správne, ostáva v kolotoči. Ak nie, z kolotoča musí vystúpiť. Späť sa vráti až vtedy, keď odpovie na otázku skôr ako iný žiak. Ten musí z kolotoča vstúpiť.

Didaktické hry – seminár – Spievanky, Trenčín, 29.10.2012

MÚMIE

Pravidlá hry:

1. Nepredbiehať sa
2. Kráčať do rytmu bubnovania učiteľa

Priebeh hry: Učiteľ nachystá na biely papier, ktoré predstavujú kúsky obväzu, slová s i/y, pritom i/y sú v slovách vynechané napr. b-lina, m-nca. Na zem položí učiteľ kartičky i/í a y/ý. Žiaci sa postavia do radu. Na jednej lavici sú pripravené slová na bielom papieri. Na pokyn „Múmie hýbte sa!“ učiteľ bubnuje rytmus, ako rýchlo sa majú múmie pohybovať. Žiaci podľa určeného rytmu prídu ku slovám, vezmú si jedno a priradia ho pod kartičky i/í, y/ý. Takto kráčajú dokola, až sa minú všetky slová. Zábavné pre deti je, ak učiteľ mení rytmus bubnovania a to, že napodobňujú zvuky múmie.

Didaktické hry – seminár – Spievanky, Trenčín, 29.10.2012

NAVLEKANIE KORÁLIKOV

V triede rozhodené „korálky“ – papierové s vybranými slovami a príbuznými. Deti navliekajú na šnúрку určenú slovnú rodinku.

MALOVANÉ ČÍTANIE

Utvor príbeh, vety majú obsahovať vybrané slová, ktoré treba nahradiť obrázkom.

Napr. Jožo chytil



Sedel pri zamrznutom



Kamarát príbeh prečíta

VLÁČIK S VAGÓNIKMI

Jednoslabičné vybrané slová

Dvojslabičné vybrané slová

Trojslabičné vybrané a príbuzné slová

ODOVZDANIE ŠTAFETY

Žiaci dostanú kartičky so slovami vybraných slov alebo príbuzných, alebo slov s i/í a magnetku. Na magnetickej tabuli sú dva domčeky na ktorých je znak i/í alebo y/ý. Žiaci si odovzdávajú kriedu ako štafetu a pripevňujú slovo do správneho domčeka. Súťažime v radoch. Rad, ktorý pripevní správne, vyhráva.

UHÁDNI PÍSMENO

Skupinová práca

Zástupca skupiny so zaviazanými očami hádajú „pomocou hmatu“ obojakú spoluhlásku. Po jej uhádnutí spolu v skupine píšú do lupeňov snečnice.

TVORBA PRÍBEHU

Deti písomne tvoria príbeh – rozprávku s využitím vybraných slov na jednu konkrétnu spoluhlásku.

VYBER I/Y

Učiteľ hovorí slová, deti majú na lavici kartičky s i/í y/ý. Po odznení slova dvíhajú kartičku s príslušným i/y, vyvolané dieťa odôvodní pravopis.

LUPENE KVETOV

Žiaci vytvoria skupiny. Každé skupine rozdám inej farby kvet. Do stredu kvetu napíšu vybrané slovo a do lupeňov príbuzné. Vyhráva skupina, ktorá prvá pripevní svoj kvet na magnetickú tabuľu.

HRA SO SLOVAMI

K základným vybraným slovám vymyslieť čo najviac slov, napísať krátky príbeh, v ktorom budú dané slová.

Nakresliť si rebrík, na každú paličku napíšeme hlásky – b, m, p, r, s, v, z. Deti, skupiny majú ku každému doplniť čo najviac vybraných slov. Každá skupina má inú farbu kriedy.

HÁDAJ SLOVÁ V OBRÁZKOCH

Obrázky – dom, záhrada s potokom, zvieratá, rozprávka...

Žiaci dopisujú k obrázkom vybrané slová, ktoré tam patria.

ČELOVKA – ALEBO HÁDAJ, ČO SOM (KTO SOM?)

Na korunke na hlave sa pripevní kartička s názvom, ktorý sa hľadá (najskôr len vybrané slová). Deti odpovedajú len áno – nie. Alebo napomáhajú opisným spôsobom.

FYZMINÚTOVKA

Stojíme, ak je v slove y/ý – pretože sme tvrdí.

Čupneme si, ak je v slove i/í – pretože sme mäkkí.

KUKUČKY

Žiaci majú sklonené hlavy (spia ako kukučky). Ja poviem napr.: Myslím, že v slove miska sa píše y. Ak si žiak myslí, že je to správne – prebudí sa. Ak nie, hlavu má sklonenú ďalej. Známa hra, deti ju majú rady.

Didaktické hry – seminár – Spievanky, Trenčín, 29.10.2012

RYBNÍČEK – CHYBNÍČEK

Na nástenke „Rybníček –Chybníček“, ktorý stráži vodník Chybníček. Pred hodinou do neho vloží slová, v ktorých robia najčastejšie chyby. Deti slová lovia a tvoria vety s týmito slovami. Najkrajšie vety napíšeme. Slovo z rybníčka farebne.

FOTÍME VYBRANÉ SLOVÁ

Aktivita sa hrá až po prebratí všetkých vybraných slov. Deti sa rozdelia do skupín. V každej je 1 fotoaparát. Chodia po škole a fotia vybrané slová. Na informatike ich sťahujú do počítača. Vytlačia a predstavujú ako svoj projekt.

BINGO

Dieťa si napíše 3-5 vybraných slov z danej skupiny. Učiteľka má napísané tiež, hovorí svoje, keď povie to, ktoré má dieťa napísané, prečiarkne si ho. Kto má prvý vyčiarkané, skriekne BINGO.

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

FUTBAL

Deti môžu hrať v dvojiciach, resp. v skupinách. Na stenu upevní 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 bránku. Vychovateľka zadáva matematické príklady, odpovedajú prví v družstve (zástup), ktorý vedie odpoveď (bez prihlásenia sa). Správna odpoveď = gól do súperovej bránky. Dieťa, ktoré odpovedalo správne, si sadne. Vystriedajú sa všetky deti. Vyhráva družstvo, ktoré strelilo najviac gólov do súperovej bránky.

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.

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

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

Vychovávateľka 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 stanovišťa. 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 prvé zozbiera podpisy.

OVOCIE

Deti sedia v kruhu na stoličkách. Určí sa ovocie – jablko, hruška, slivka, kompót. Vychovávateľ 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

Vytvoriť 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,

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

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.

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

DIRIGENT

Deti utvoria 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).

DOBRÝ DEŇ PÁN HAMÁČEK

Deti sú v kruhu, jedno dieťa v strede so zatvorenými alebo zaviazanými 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 zmenených 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.

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

HRA NA NEVIDIACEHO

Vyberie sa dvojica, jeden má zaviazané 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. Vychovávateľka 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.

Vychovávateľka má v ruke 4 štvorce tých istých farieb, vykrikuje 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 (zvieráta...). Vychovávateľka 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 trafi, 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.