

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,
ZŠ Hrnčiarska, Humenné – 24. 10. 2013**

ŠTYRI ROHY

Žiaci sa rozdelia do štyroch skupín. Jeden žiak zo skupiny bude vedúci. Ten si vytiahne lístok, na ktorom je napísaná nejaká úloha. Napr. *Vytvorte v skupine písmeno O, T, K...*

PÍSMENÁ Z KLOBÚKA

V klobúku sú kartičky s písmenami, ktoré žiaci poznajú. Vyvolaný žiak si vytiahne jednu kartičku. Jeho úlohou je priblížiť ostatným žiakom, ktoré písmeno to je (pomocou častí tela, mimiky, opisom).

NAJRÝCHLEJŠÍ V ČÍTANÍ

Dvaja žiaci sa postaví k zadným laviciam a čítajú písmená, slabiky, slová, ktoré im ukazuje učiteľ. Kto prvý a správne prečíta, urobí krok dopredu.

RYBNÍČEK

Rybníček je nakreslený alebo pripnutý na tabuli, v ňom sú napísané slabiky, slová. Žiaci ich po jednom čítajú (loví), po prečítaní ich prečiarknu.

PÍSMENKOVÝ DÁŽĎ

Na kartičkách sú napísané tlačené tvary písmen. Žiaci sedia v kruhu na koberci. Učiteľ do stredu z výšky spustí kartičky. Každý žiak si jednu vyberie a vymyslí čo najviac slov začínajúcich sa týmto písmenom.

POŠTÁRI

Jeden žiak má poštársku čiapku a nosí úlohy, ktoré pripravil učiteľ ostatným žiakom. Pritom hovorí: *Ja som poštár usilovný, nosím úlohy spolužiakom, červená pre Aničku, modrá pre Ferka...*

SMIECHOTY

Učiteľ napíše na kartičky slová veľkými tlačеныmi písmenami (napr. *SENO, KÁVA, PERO, DOM...*). Žiakom rozdá kartičky. Potom im kladie otázky, napr. *Čo vypadlo Hupsovi z vrecka? Čo mal Hups na raňajky?*

ČO JE TO?

Žiaci si prinesú svoju obľúbenú hračku. Učiteľ ich vloží do škatule. Jeden žiak vytiahne hračku, ostatní majú hlavy položené na lavici. Kladú otázky tak, aby sa dopátrali, ktorá hračka to je. Úloha sa dá aplikovať aj na hodine anglického jazyka.

NA RYBÁRA

Učiteľ pripraví rybky so slovami, v ktorých sa nachádza *i/y* (na každej je kovová spinka), a porozhadzuje ich po zemi. Žiaci majú udicu, na konci ktorej je magnetka. Postupne prichádzajú k rybníku a lovia si rybky. Musia povedať, aké *i/y* sa v danom slove píše a prečo.

SKÚS SI ZAPAMÄTAŤ

Žiaci na pokyn učiteľa vymyslia 10 slov alebo jeden žiak v duchu hovorí abecedu a na pokyn *stop*, povie hlásku. Žiaci na hlásku vymyslia slovo. Všetkých desať slov sa zapíše na tabuľu, žiaci si ich majú zapamätať. Potom učiteľ slová zakryje. Žiaci musia slová povedať v správnom slede, resp. sa môžu vymyslieť rôzne obmeny, napr. povedať len slová začínajúce spoluhláskou...

TY A JA, MY DVAJA

Učiteľ pripne na tabuľu dvoch trpaslíkov – menšieho a väčšieho. Na stôl rozloží kartičky s malými a veľkými písmenami abecedy. Potom povie básničku: *Ty a ja, my dvaja, ty si veľký a ja malý, volajú nás...* (doplní sa konkrétna hláska). Žiak podíde k stolu, vyberie malé i veľké písmeno a zastokne do trpaslíkov.

SLOVÁ

Učiteľ povie žiakom, aby hovorili slová, v ktorých je jedno *A*, dve *A*, tri *A*.

VLÁČIK

Žiaci sa rozdelia do dvoch radov. Prvú v rade dostanú úlohu, a keď ju splnia, presunú sa na koniec radu. Učiteľ dáva rôzne úlohy, napr. povedať slovo na danú hlásku, prečítať slabiku, určiť počet slabík v slove...

**Didaktické hry – seminár AITEC, HUPSOV šlabikár LIPKA®,
ZŠ Hrnčiarska, Humenné – 24. 10. 2013**

DVOJSMEROVKA

Žiaci sa rozdelia do dvoch skupín. Na oboch zadných častiach tabule sú napísané dvojsmerovky – iné, ale s rovnakým počtom slov. Skupina, ktorá nájde najviac slov, vyhráva.

IDE, IDE VLÁČIK

Učiteľ porozdáva žiakom kartičky s písmenami. Učiteľ je lokomotíva, kráča a spieva: *Ide, ide vláčik, ide, ide vlak. Rýchlo, milé deti, rýchlo nasadať. Potom zastane a povie: Nasadnú všetci, čo majú napr. písmeno i.* Žiaci sa pripoja ako vagóny. Učiteľ zapíska a vlak odchádza...

ŠIKOVNÍ POŠTÁRI

Na lavicu učiteľ rozloží kartičky s písmenami. Každý žiak dostane obrázok, ktorý pomenuje. Potom ho priradí k správnej písmenu (roznáša pohľadnice).

ČAROVNÝ KLOBÚK

Žiak si vytiahne z čarovného klobúka slovo. Jeho úlohou je utvoriť s týmto slovom vetu. Vety môžu tvoriť príbeh. Príbeh možno napísať na veľký výkres.

HĽADAJ OBRÁZOK

Učiteľ zadá žiakom, aby pripli na magnetickú tabuľu obrázok s ovocím (zvieratkom, oblečením...), ak v jeho názve počujú danú hlásku.

CESTUJEME NA VÝLET

Hra sa začína slovami: *Cestujeme na výlet a do batoha si zabalíme vybrané slová.* Prvý žiak povie napr. *ryba*, druhý žiak zopakuje vetu *Cestujeme na výlet...*, pridá slovo *ryba* a ešte svoje vybrané slovo, napr. *rýchly* atď.