



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

**VZDELÁVANÍM  
PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV  
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH  
RÓMSKÝCH KOMUNÍT**



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Kód ITMS: 26130130051

číslo zmluvy: OPV/24/2011

**Metodicko – pedagogické centrum**

**Národný projekt**

**VZDELÁVANÍM PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV  
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH RÓMSKÝCH KOMUNÍT**

**Alena Vargová Mgr.**

**ZAHRAJME SA NA ŠKOLÁKOV**

**Vydavateľ:** Metodicko-pedagogické centrum,  
Ševčenkova 11, 850 01  
Bratislava

**Autor UZ:** Mgr. Alena Vargová

**Kontakt na autora UZ:** ZŠ Veľký Šariš, Školská 29,  
082 21 Veľký Šariš,  
avargova@szm.sk

**Názov:** **Zahrajme sa na školákov**

**Rok vytvorenia:** 2014

**Oponentský posudok  
vypracoval:** Mgr. Miroslava Javorská

**ISBN 978-80-8052-849-2**

Tento učebný zdroj bol vytvorený z prostriedkov projektu Vzdelávaním pedagogických zamestnancov k inklúzii marginalizovaných rómskych komunit. Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov Európskej únie.

Text neprešiel štylistickou ani grafickou úpravou.

## Obsah:

Didaktická hra : Plný košík .....	4
DH : Opačné slová .....	4
Didaktická hra : Stoličky.....	5
DH: Rozprávaj ďalej .....	6
DH : Rozhádzané písmenká .....	6
DH : Týždeň .....	7
DH : Ocko kocúr a mačiatka .....	8
DH: Obor – trpaslík.....	8
DH : ZOO .....	9
DH: Na slabiky.....	10
DH: Vláčik .....	10
DH: Vpred a vzad.....	11
DH: Nájdi výsledok.....	11
DH: Hľadaj rým .....	12
DH: Červená čiapočka .....	13
DH: Kamaráti .....	13
DH: Rozprávka na jedno písmeno .....	14
DH : Kvietky .....	15
DH : Moje zvieratko.....	15
DH: Mačička .....	16
DH: Stonožky.....	17
DH: Obrázok – hláska .....	17
DH: Kocka.....	18
DH :Zostav vetu .....	19
DH: Deti sveta.....	19
DH: Leto.....	20
DH: Topiaca sa loď .....	21
DH: Múdra hlavička.....	21
DH – Skladačka.....	22

DH – Srdce .....	22
Zoznam bibliografických odkazov .....	23

### **Didaktická hra : Plný košík**

**Didaktický cieľ:** upevniť u žiakov poznatky o tvaroch hlások

**Vlastná hrová činnosť:** Žiak drží v ruke košík. Na magnetickej tabuli sú pripevnené obrázky písaných a tlačенých, veľkých a malých písmen.

Učiteľ: „Vlož do košíka všetky písmená j“.

Žiak: Vloží všetky štyri písmená /veľké a malé tlačené a veľké a malé písané hlásky „j“/.

**Záver:** Pochvala a vytvorenie 3 slov na danú hlásku. Potlesk.

Daný obrázok slúži na identifikáciu hry. Žiaci už podľa obrázku vedia, ktorú hru sa budeme hrať, prípadne si vyberú zo sady obrázkov inú, obľúbenejšiu hru .



### **DH : Opačné slová**

**Didaktický cieľ:** Povedať opak počutého slova

**Vlastná hrová činnosť:** Dieťa má za úlohu nájsť opozitum, slovo opačného významu

**Postup:** Pripravené sú slová :dievča - chlapec, mokrý- suchý, vysoký- nízky, tučný – chudý, biely- čierny, silný- slabý, malý –veľký, krátky –dlhý. Dieťa rozloží počuté slovo na slabiky - vytlieskávaním. Povie, akú hlásku počuje na začiatku slova. Pedagóg povie slovo po jednotlivých hláskach, dieťa to zopakuje ,povie celé slovo spolu. Postupujeme od jedno, dvojslabičných slov po troj a štvorslabičné slová.

Príklad: m-á = má

d-a-j = daj

m-a -m-a = ma-ma = mama

v-o-d-a = vo-da = voda

h-u-b-a = hu-ba = huba

j-e-s-e-ň = je-seň= jeseň

Nepokračujeme vo zvyšovaní náročnosti pokiaľ dieťa nezvládne ľahšie slová s menším počtom hlások. Používame stále názorné pomôcky.

**Záver:** Pochvala žiakov za aktivitu, sladká odmena- alebo nakreslené a vystrihnuté srdiečko.



Jeseň : j-e-s-e-ň = je-seň = jeseň

### **Didaktická hra : Stoličky**

**Didaktický cieľ:** Cvičiť priestorovú orientáciu a schopnosť rýchlo sa rozhodnúť

**Vlastná hrová činnosť:** Určovať podľa pokynov polohy predmetu: nad, pod, za, na, hore, dolu ,v, pri...). Pomôcky: 2 stoličky

**Postup:** Postavíme 2 stoličky vedľa seba. Pred nimi stoja 2 deti a majú hračku v ruke. Vykonávajú úkony podľa pokynov učiteľa ( polož hračku vpravo, na, hore, pred stoličku...) Uložia hračku podľa pokynu. Každý z úspešných pokynov sa boduje a po 5 bodoch sa určuje ďalší hráč.

**Záver:** Bodovanie zapíšeme do tabuľky a vyhodnotíme.



### **DH: Rozprávaj ďalej**

**Didaktický cieľ:** rozšíriť slovnú zásobu, fantáziu detí

**Vlastná hrová činnosť:** povedať vymyslený príbeh

**Postup:** Deti si posadajú do kruhu, niektoré z nich začne rozprávať príbeh a v najlepšom prestane. Potom na dej nadviaže ďalší žiak. Je možné sa vopred dohodoriť, či bude príbeh smutný, veselý, veršovaný a pod. Kto sa pomýli a zmení rás rozprávky, dáva zálohu alebo stráca bod. Každý z rozprávajúcich má najviac 1 minútu.

**Záver:** Za danú vylosovanú zálohu splní dieťa novú úlohu. Môžeme príbeh zdramatizovať.



### **DH : Rozhádzané písmenká**

**Didaktický cieľ:** vedieť rozkladať slovo na hlásky

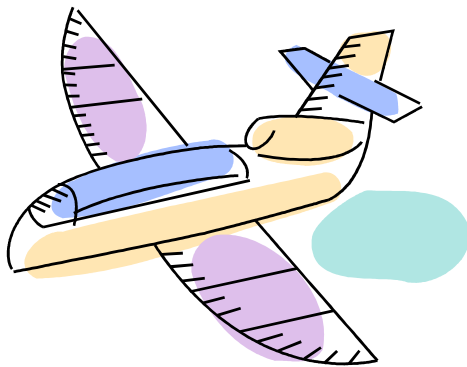
**Vlastná hrová činnosť:** Usporiadanie obrázkov a začiatočných písmen - utvorenie dvojíc

**Popis hry:** Pripravím si obrázky predmetov, ktorých názvy sa začínajú na známe hlásky. Obrázky rozostavím tak, aby na ne dobre videli všetky deti. Jednotlivým žiakom rozdám kartičky s hláskami, ktoré už poznajú. Postupne ukazujem na obrázky, žiaci ich pomenujú,

spoločne vyslabikujú / s tleskaním, plieskaním po nohách /. Žiak, ktorý má kartičku so začiatočnou hláskou daného predmetu, priloží ju k obrázku. Ostatní ho za správnu odpoveď odmenia potleskom.

Príklad: K obrázku lietadla priloží žiak hlásku : L

Po tejto príprave na vyučovanie žiaci pod dozorom pedagogických zamestnancov vypracujú zadané domáce úlohy napríklad zo Slovenského jazyka. Poskytnem individuálnu starostlivosť jednotlivým žiakom podľa ich potrieb. Povzbudzujem ich, usmerňujem, kontrolujem správne vypracovanie domácej úlohy.



Obrázok : Lietadlo



písmeno :L

**Záver:** Pochválím a povzbudím deti. Po ukončení práce žiaci odložia pomôcky, upravia triedu.

**DH : Týždeň**

**Didaktický cieľ:** Cvičiť obratnosť a pohotovú reakciu

**Vlastná hrová činnosť:** Naháňačka a vybíjaná detí s loptou

**Postup:** 7 hráčov si rozdelí názvy dní v týždni /najprv názvy dní v slovenčine, potom v rómskom jazyku, neskôr môžu byť aj v angličtine, nemčine ... ) Vylosovaný alebo určený hráč vyhodí loptu a zvolá názov jedného dňa: „streda“ – ten musí loptu chytiť skôr, ako spadne na zem. Keď sa mu to podarí, vyhodí loptu sám a zavolá meno iného dňa /hráča/. Keď sa mu nepodarí loptu chytiť, musí ju zodvihnúť a trafiť ňou niektorého hráča. Tí ale medzitým uniknú na všetky strany . Keď niekoho trafi loptou, má zlý bod ten, koho trafil, ale keď netrafi má zlý bod on. Po troch zlých bodoch vypadá z hry, zostávajúci víťazi.

**Záver:** Víťazov odmeníme potleskom.



### **DH : Ocko kocúr a mačiatka**

**Didaktický cieľ:** vedieť sa orientovať v priestore podľa zvuku

**Vlastná hrová činnosť:** Kocúr si hľadá svoje mačiatka podľa zvuku

**Postup:** Jedno vybrané dieťa : kocúr - sedí so zviazanými očami pred deťmi. Oproti nemu sedia ticho ostatné deti. Učiteľka chodí okolo detí a keď niekomu položí ruku na plece, dieťa vydá zvuk ako mača. Kocúr dá dole z očí šatku a ukáže , ktoré dieťa vydalo zvuk. Ak ukáže správne, dieťa si sadne za kocúra. Hra končí, keď si sadnú všetky deti ku kocúrovi.

**Záver:** Pochvala , zahráme sa pohybovú hru na mačku a myš.



### **DH: Obor – trpaslík**

**Didaktický cieľ:** vypočítať matematické príklady

**Vlastná hrová činnosť:** počítanie matematických príkladov a kontrola ich výsledkov

**Postup :** Žiaci stoja vo voľnom priestore -vedľa lavíc. Jeden z nich stojí pred nimi a hovorí príklady aj s výsledkami. Občas schválne povie nesprávny výsledok. Ak je teda výsledok správny, je to obor = žiaci stoja. Ak povie výsledok zlý, je to trpaslík = žiaci si čupnú. Keď majú stáť a niekto si čupne alebo naopak, ten žiak musí ukončiť hru.





**Záver:** Potlesk pre posledných najúspešnejších žiakov.

## **DH : ZOO**

**Didaktický cieľ:** rešpektovať a vykonávať činnosť podľa daných pravidiel

**Vlastná hrová činnosť:** Pomocou určených skupín zvierat spoznávať reč zvierat a nájsť svoje stádo

**Postup:** Deti sa rozdelia do skupín, pričom v každej skupine je najviac 5 členov. Jednotlivé skupiny navzájom predstavujú stádo kráv, koní, psov, mačiek a oviec. Môžeme vymyslieť aj iné zvieratká. V skupine sa dohodnú, aký zvuk vydávajú zvieratá, dobre si ho nacvičia. Potom sa deti pomiešajú a všetkým sa zaviažu oči šatkou. Každé dieťa vydáva zvuk zvieratka, ktoré predstavuje a hľadá svojho kamaráta. Ak sa nájdu, chytia sa za ruky a hľadajú ďalšie. Hra končí, ak sa nájde jedno "stádo". Ak sa do päť minút nenájde ani jedno, ukončíme hru, deti zostanú stáť na svojom mieste a rozviažu si oči. Popozerajú sa ako ďaleko boli od kamarátov.

**Záver:** Rozbor hry: prečo sa zvieratká nenašli? Prečo chcú byť spolu? Čo ich spája?

Kreslenie obrázkov zvierat.



## **DH: Na slabiky**

**Didaktický cieľ:** Rozvíjať koncentráciu a pohotovosť ,rozvíjať slovnú zásobu

**Vlastná hrová činnosť:** Tvorenie reťazových slov

**Postup:** Na začiatku určíme alebo vyžrebujeme hráča, ktorý bude hru začínať a určíme smer, ktorým bude hra pokračovať. Vhodné je, ak hráči sedia v kruhu. Určený hráč začne hru tým, že povie jedno slovo. Také, aby sa začínalo slabikou, ktorou sa končilo predchádzajúce slovo. Napríklad: kniha – haluška – kapor – porisko – kosa- sane- netvor- orba- bábika- atď...

Auto- topoľ – poľičko – kohútik – tikajú – Juliana – narodenie – niekam – kamarát- rátame – meter –tereza -.....

**Záver:** Hádanie hádanok , pochvala.



## **DH: Vláčik**

**Didaktický cieľ:** Osvojiť si delenie hlások

**Vlastná hrová činnosť:** Opakovanie rozdelenia hlások a priradzovanie ich do skupín.

**Postup:** Učiteľ rozdá žiakom lístky s hláskami. Určí na ktorej koľaji bude ktorý vlak stáť: na 1. koľaji stojí vlak samohlások, na 2. koľaji stojí vlak spoluhlások ... Hlásky sa pohybujú po peróne. Učiteľ hovorí: „Vlak so samohláskami dnes stojí na 3.koľaji a už odchádza – všetky samohlásky musia nastúpiť.

Vlak s mäkkými spoluhláskami dnes stojí na 2. koľaji, vlak s tvrdými spoluhláskami dnes stojí na 1.koľaji.“ Hlásky nastupujú do svojich vlakov. Kto sa pomýli, musí vystúpiť a hľadať svoj vlak.

**Záver:** kreslenie vlaku – výstavka všetkých prác.



### **DH: Vpred a vzad**

**Didaktický cieľ:** Upevniť pojmy vpred a vzad – cvičiť priestorovú orientáciu

**Vlastná hrová činnosť:** Cvičenie pohotovosti a rýchlej reakcie na povel učiteľa

Akceptácia chýb – vedieť správne zareagovať pri chybe iného, nepomýliť sa, stáť si za svojím a zároveň posilňujeme vedomie ohľaduplného správania sa k spolužiakom.

**Postup:** Deti počas spevu pochodujú v kruhu. Keď učiteľ zvolá: „Vzad!“, žiaci musia rýchlo zareagovať a po otočke čelom vzad pokračovať v pochode. Povely často striedame, a to v nepravidelných intervaloch.

**Záver:** Pochvala detí a potlesk.



### **DH: Nájdi výsledok**

**Didaktický cieľ:** naučiť deti správne komunikovať

**Vlastná hrová činnosť:** rozhovorom a primeranou komunikáciou nájsť svoju dvojicu

**Postup:** Pripravíme si kartičky s príkladmi a kartičky výsledkami. Deti zavrú oči a učiteľka im porozhadzovane poprilepuje kartičky na čelo. Potom deti oči otvorí a hra sa môže začať. Úlohou je nájsť si dvojicu, čiže k danému príkladu na svojom čele si musíme nájsť výsledok. Deti sa musia pýtať, komunikovať s kamarátmi, tipovať príklady tak, aby našli svojho kamaráta – výsledok. Hra končí, keď sú dvojice vytvorené.

**Záver:** Obmena : Kartičky s menami párov zvierat : srna - srnec, jeleň –laň, sliepka - kohút.

Kartičky s menami hrdinov z kníh: Rómeo a Júlia, Adam a Eva, Janka a Danka,....

Kartičky s opozitami : ráno- večer , deň-noc, veľký – malý, tvrdý- mäkký, čierny- biely.....

Kartičky s číslami: nájsť trojice - číslo 50 si hľadá 5 a 0, číslo 12 si hľadá 1 a 2, číslo 35 si hľadá 3 a 5.....



**DH: Hľadáj rým**

**Didaktický cieľ:** Vytvoriť vhodný rým na určené slova a vytlieskať slabiky

**Vlastná hrová činnosť:** delenie slov na rovnaký počet slabík ,hľadanie podobne znejúcich slov

**Postup:** Na určené slová tvoria žiaci vhodný rým a vytlieskávajú slabiky aj pomocou rytmických nástrojov, bubna, drevených paličiek, prstových činelov. Učiteľ povie prvé slovo- žiak vytvorí slovo, ktoré sa rýmuje.

Príklad: mamička- Anička, nohy- rohy, pero- Fero, palica - lavica, nôžky- rožky, kvet- svet

**Záver:** spev piesne



### **DH: Červená čiapočka**

**Didaktický cieľ:** Pomenovať hlásku pomocou nápovedných obrázkov

**Vlastná hrová činnosť:** Hľadanie známej hlásky v pomenovaných predmetoch

**Postup:** Do košíka vložíme obrázky rôznych predmetov. Červená čiapočka (žiak) chodí po triede s košíkom a dieťa, pri ktorom sa pristaví si z košíka vytiahne obrázok. Jeho úlohou je obrázok pomenovať a povedať, či sa v slove nachádza písmeno A, a. Ak áno, obrázok pripevní na tabuľu. Keď sú všetky obrázky pripevnené na tabuli, môžeme zadať ďalšiu úlohu. Napríklad :vložte do košíka, len tie predmety, ktoré by zanesla Červená čiapočka starej mame alebo vyberte tie obrázky ,v ktorých je hlásky :č.

**Záver:** Dramatizácia rozprávky .



### **DH: Kamaráti**

**Didaktický cieľ:** Písať veľké tlačené písmená

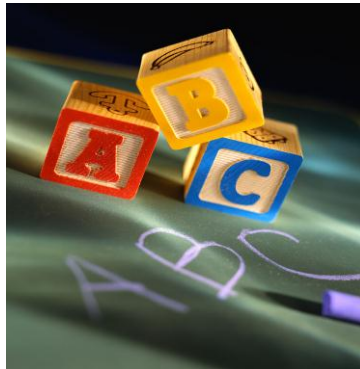
**Vlastná hrová činnosť:** Triedením obrázkov a písmen hľadať vhodné páry

Pomôcky: Karty s obrázkami a písmenami.

**Postup:** Učiteľ: „Každý obrázok má svojho kamaráta „písmenko“. Naši kamaráti sa nám pomiešali. Pokúsme sa im pomôcť. Úlohou žiakov je priradiť (kartičky s písmenami) k obrázkom alebo dopísať k obrázku veľké tlačené písmeno, ktorým sa slovo na obrázku začína ( A-a, B-b, C-c, D-d, E-e,...)

Pozn. Hru hráme vtedy, keď majú žiaci osvojených viac písmen.

**Záver:** Rozdelenie písmen abecedy na dve skupiny : veľké tlačené a malé tlačené písmená.



**DH: Rozprávka na jedno písmeno**

**Didaktický cieľ:** rozšíriť slovnú zásoby

**Vlastná hrová činnosť:** písanie textu na určenú hlásku

**Postup :** Jeden zo žiakov potichu pre seba hovorí abecedu. Druhý povie : dost! Žiak, ktorý hovoril abecedu povie písmeno, pri ktorom sa zastavil. Všetci ďalší žiaci napíšu krátku vetu, najviac zo 3-4 slov, v ktorých sa každé slovo začína na vyžrebované písmeno.

Napr.: Vylosované písmeno : P

Žiaci napíšu vety : Pán profesor prišiel poobede. Poskočil a potom pojedol polievku, pirohy, papriku. Pavlínka a Peter profesora pobožkali.

**Záver:** Čítanie viet a najkrajšiu vetu prepísať do zošitov.



## **DH : Kvietky**

**Didaktický cieľ:** upevňovať pamäť, postreh, citové väzby medzi žiakmi

**Vlastná hrová činnosť:** Hráme sa na kvety

**Postup :** Žiaci sa pomenujú ľubovoľnými kvetmi, predstavia sa, aby si ich ostatní žiaci zapamätali ako kvietky.

Hru začína záhradník – učiteľ: „Išiel záhradník po záhrade a stúpil na tulipán...“

Tulipán: „Jaj...“

Záhradník: „Čo je?“

Tulipán : „Ľúbim.“

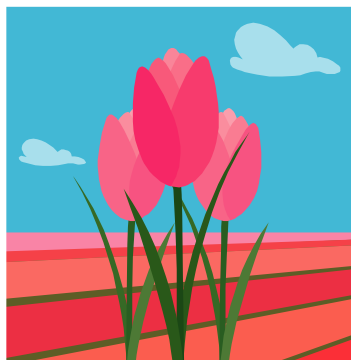
Záhradník: „Koho?“

Tulipán: „Fialku.“

Fialka sa ozve slovíčkom: „Jaj“ a ten istý rozhovor sa odohráva medzi fialkou a ružou.

Fialka pomenuje iný kvet... Hrá sa na vypadávanie – ak sa hráč neskoro ozve, alebo vyzve kvet, ktorý nemáme. V úvode hry majú žiaci problém s používaním slova „Ľúbim“, no zábrany sa rýchlo stratia.

**Záver:** povzbudenie detí, pochvala, vyzdvihnutie ich kladných vlastností - to, prečo ich iní majú radi.



## **DH : Moje zvieratko**

**Didaktický cieľ:** vysvetliť a opísať podmienky života domácich zvierat

**Vlastná hrová činnosť** : príbehmi o domácich zvieratkách priblížiť deťom vlastnú skúsenosť.

**Postup** - rozprávame si o domácich zvieratkách príbehy,

- kreslíme domácich maznáčikov,

- získavame informácie z kníh o zvieratkách alebo z internetu

- z farebných papierov skladáme orgiami

**Záver**: urobíme výstavku prác, fotiek, výrobkov z papiera



**DH: Mačička**

**Didaktický cieľ**: Riadiť prejavy kladných i záporných citov, vcítiť sa do problémov iných, nálad a stavov ľudí, či zvierat / empatia/.

**Vlastná hrová činnosť**: Prejavenie súcitu a pochopenia na verejnosti, v kolektíve detí.

**Postup**: Žiaci stoja, alebo sedia na stoličkách v kruhu, v strede je žiak –mačička, ktorý sa pohybuje ako mačka a je veľmi smutný a podíde k vyvolenému žiakovi. On sa prihovori slovami: „Moja malá, úbohá mačička“, súcitne, ale milo. K vete môžeme pridávať prívlastky, aby sme prejavili city, že mačičku máme radi: „Milá, chorá, zlatučká...“ Žiak, ktorý nepovie presvedčivo slová útechy (zasmee sa) stáva sa mačičkou.

**Obmeny** – zo života detí: žiak si zlomil nohu, leží doma,

žiak dostal päťtorku,

žiak si roztrhol košeľu...

**Záver**: Pochvala za milé správanie.



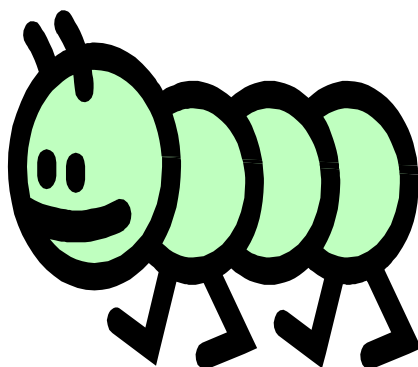


### **DH: Stonožky**

**Didaktický cieľ:** Vytvoriť kladné vzťahy medzi deťmi a schopnosť spolupráce

**Vlastná hrová činnosť:** Beh detí v skupinách

**Postup :** Niekoľko zástupov sa drží buď dlhého švihadla alebo tvorí viazaný zástup (každý člen drží pravou rukou ľavú ruku predchádzajúceho). Asi 5 – 10 metrov pred každým družstvom – stonožkou je méta. Stonožky medzi sebou súťažia pri prebiehaní méty. Víťazí družstvo – stonožka, ktorého posledný člen najskôr prekročí métu. Predpokladom pre priznanie víťazstva je, že sa družstvo pri prebehúvaní neroztrhne.



**Záver:** Pochvala detí za spoluprácu pri kolektívnej hre

### **DH: Obrázok – hláska**

**Didaktický cieľ:** vedieť rozkladať slová na hlásky

**Vlastná hrová činnosť:** pomenovať prvú hlásku v slove a určiť ju v grafickej podobe

**Postup:** Žiaci majú pripravené písmená zo skladacej abecedy. Učiteľ ukáže obrázok, na ktorom je napríklad bubon. Žiaci zdvihnú hlásku „b“.

Ukáže obrázok psa. Žiaci zdvihnú hlásku „p“.

**Záver:** Za najväčší počet správnych hlások dostáva dieťa sladkú odmenu.



### **DH: Kocka**

**Didaktický cieľ:** Sčítavať a odčítavať v obore do 10

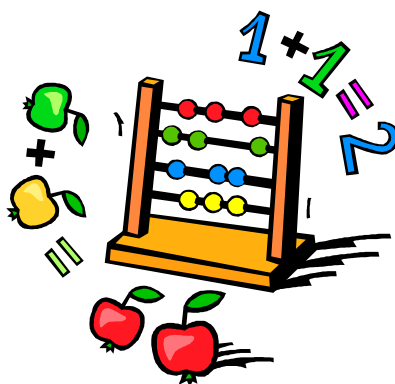
**Vlastná hrová činnosť:** výpočty jednoduchých matematických príkladov

**Postup:** Každý žiak má pripravené pero a papier. Učiteľ si pripraví kocku s číslami od jeden do šesť. Jeden žiak príde k stolu a hodí kocku tri razy. Čísla, ktoré si žiaci zapíšu, majú obmieňať v počtových úkonoch tak, aby boli hotoví čo najskôr. Pritom musia pracovať presne.

Napríklad: žiak hodí kocku. Získa čísla 3, 1, 6. Ostatní žiaci si tieto čísla zapíšu.

Čísla použijú v dvoch výkonoch. Sčítanie:  $6 + 3 = 9$ ,  $3 + 1 = 4$ ,  $3 + 6 = 9$ ,  $1 + 3 = 4$ ,  $1 + 6 = 7$ ,  $6 + 1 = 7$  Odčítanie:  $6 - 1 = 5$ ,  $3 - 1 = 2$ ,  $6 - 3 = 3$

**Záver:** Odmena žiakov kreslenými diplomami .



## **DH :Zostav vetu**

**Didaktický cieľ:** rozvíjať slovnú zásobu

**Vlastná hrová činnosť:** Tvorba viet na zadané hlásky

**Postup:** Pedagóg napíše 5-6 hlások na tabuľu. Žiaci majú za určitý čas napísať akúkoľvek zmysluplnú vetu na dané hlásky .

Napr.: J P U : Janko písal úlohu.

D Č K : Danko čítal knihu.

A A D K S D : Andrej a Danko kosili susedov dvor.

**Záver:** Pochvala najaktívnejších detí



## **DH: Deti sveta**

**Didaktický cieľ:** Špecifikovať spoločné záujmy, túžby všetkých detí sveta

**Vlastná hrová činnosť:** Rozhovor o deťoch rôznych národností

**Postup :** Učiteľ krátko vysvetlí žiakom, že im priniesol fotografie detí z mnohých krajín sveta. Deti majú hádať, čo deti na fotografiách robia, čo asi prežívajú. Čo majú s nimi spoločné (deti rady skáču, behajú, tancujú, spievajú, majú rady sladkosti, tešia ich, keď ich rodičia pochvália a pohladia, neznášajú bitku a krik dospelých, tešia sa na voľný čas s kamarátmi, rady sa kúpu...). Čo sa vám zdá na deťoch na obrázkoch zvláštne, iné (farba pleti, oči, vlasy, oblečenie)? Myslíte si, že pre tieto vonkajšie zvláštnosti sú tieto deti iné ako vy (túžby, obavy, očakávania, strach...)?

**Záver:**

Reflexia: Deti, počuli ste už niekedy o tom, že nejaké dieťa vášho veku nebolo rado:

- Keď sa ich mama a ocko majú radi?
- Keď dostane nejakú novú hračku?

- Keď môže ísť von za kamarátmi?

Učiteľ prostredníctvom otázok vedie besedu k cielenému záveru: Všetky deti sveta majú rovnaké túžby i obavy. Všetky deti sveta majú veľa spoločného.



## **DH: Leto**

**Didaktický cieľ:** zopakovať si hlavné znaky ročných období

Rozhovor so žiakmi o ročných obdobiach, ich znakoch / leto- vymenujeme lúčne kvety, oblečenie, vhodné športy, počasie, piesne o lete /

### **Vlastná hrová činnosť:**

Prečítam báseň o sedmokráske:

Sedmokráska: Ušila si sedmokráska sukničku,

Vyšila ju, vybielila celučku.

Zlatou niťou vyšila ju dokola.

Pekná som? Pýtala sa sokola.

Na magnetickú tabuľu pripevníme obraz sedmokrásky .

Rozdám každému žiakovi jeden lupienok na ktorom je napísaný príklad na sčítanie alebo na odčítanie do 10 bez prechodu typu:  $1+1, 1+3, 7+2, 2+3, 3+4, 9+1, 4+2$

Všimnite si, čo je napísané na lupienkoch sedmokrásky na tabuli / sú tam výsledky príkladov/.Kto bude vedieť výsledky svojho príkladu, prihlási sa a pôjde k tabuli pripnúť svoj lupienok k správne výsledku.

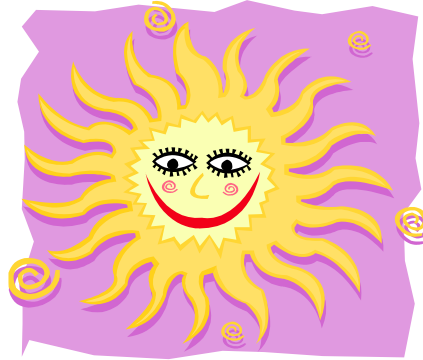
### **Druhá báseň: Tulipán**

Tulipán je veľký pán.

Miesto čiapky nosí džbán.

Na tabuľu pripneme obrázok tulipánu. Žiakom rozdáme kartičky s číslami do 10. Žiaci chodia postupne k tabuli podľa vzostupnosti svojich čísel a urobia hada.

Spoločne potom žiaci počítajú zostupne, odpájajú sa od hada a usádzajú sa do lavíc.



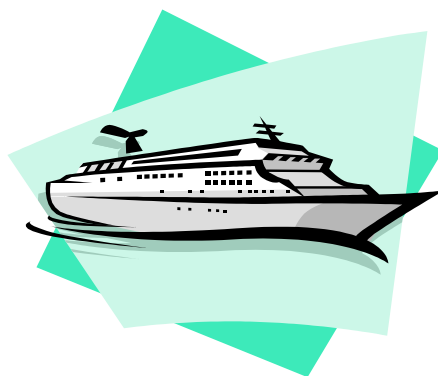
### **DH: Topiaca sa loď**

**Didaktický cieľ:** vedieť rýchlo a pohotovo reagovať na zadané úlohy

**Vlastná hrová činnosť:** vypočítať spamäti jednoduchý matematický príklad

**Postup:** Deti nastúpia do lode, ktorá je nakreslená na zemi ako ovál. Loď sa potápa a zachráni sa len ten, kto povie správny výsledok. Zadá sa jednoduchý matematický príklad a deti ho spamäti vypočítajú. Kto sa prihlási so správnym výsledkom, vystúpi z lode na breh a zachráni sa. Súťaživosť detí usmerňuje učiteľ povzbudzovaním.

**Záver:** V závere deti pochválime a kladne zhodnotíme spoločnú prácu potleskom.



### **DH: Múdra hlavička**

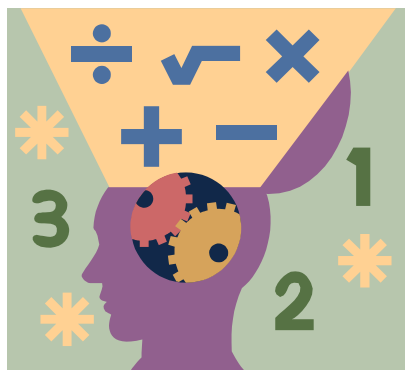
**Didaktický cieľ:** Povedať čo najviac slov na hlásku M, m

**Vlastná hrová činnosť:** Vymysli čo najviac slov začínajúcich sa na M, m.

**Postup:** Práca vo dvojiciach: deti diktujú a učiteľ zapisuje počet slov za 1 minútu.

Potom súťaží ďalšia dvojica, učiteľ opäť zapisuje slová vyslovené za 1 minútu / len čiarkami/. Vyhráva dvojica, ktorá vysloví najviac slov za 1 minútu.

**Záver:** Dobrovoľné čítanie jednotlivcov. Pochvala a pečiatky za pekné čítanie.



## DH – Skladačka

**Didaktický cieľ:** zostaviť obrazce podľa vlastnej fantázie

**Vlastná hrová činnosť:** Zostaviť puzzle - obrázok z rozstrihaných detských namaľovaných obrázkov alebo geometrických tvarov, obrazcov dopravných značiek, zvierat, predmetov a útvarov. Komplikovanejšie obrazce deti zložia podľa predlohy. Môžu ich nalepiť a vystaviť. Pomôcky: výkres, lep, obrázky...

**Postup:** Žiaci pracujú vo dvojiciach, pomáhajú si a komunikujú o vhodnom výbere

**Záver:** pozitívne vyhodnotenie prác a výstava žiackych prác.



## DH – Srdce

**Didaktický cieľ:** učiť sa empatii

**Vlastná hrová činnosť:** Deti stoja v kruhu. Hádzu si loptičku a zároveň si hovoria povzbudivé slová chvály. Hovoria to, čo by aj im spôsobilo radosť a bolo príjemné, zároveň si upevňujú priateľské vzťahy, zvyšujú sebavedomie. Vedíme ich k tomu, aby používali len pozitívne hodnotenia .

Príklad: - máš pekný sveter – hodia loptičku kamarátovi, ktorý má pekný sveter, ktorého si sami vybrali.

- si veľmi dobrý v matematike
- si kamarátsky, požičal si mi pero
- nikdy si ma neklamal
- si pekný
- si priateľský a iné

**Záver:** pochválím deti za príjemné správanie a nasleduje kreslenie malých darčiekov pre kamarátov.



### **Zoznam bibliografických odkazov**

Obrázky zo súboru ClipArt na lokalite Office Microsoft Word