



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

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

Alena Vargová Mgr.

ZAHRAJME SA NA ŠKOLÁKOV 3

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 3**

Rok vytvorenia: 2014

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

ISBN 978-80-565-0170-2

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

Text neprešiel štylistickou ani grafickou úpravou.

Obsah:

Didaktická hra : Čísla	4
Didaktická hra : Počítanie s loptou	4
Didaktická hra: Rozmýšľame a tvoríme	5
Didaktická hra : Pletieme venček	6
Didaktická hra : Číslovaná	6
Didaktická hra : Kvety	7
Didaktická hra : Číselný rad	7
Didaktická hra : Počítač	8
Didaktická hra : Chytaj a premýšľaj	8
Didaktická hra : Rozbité okno	9
Didaktická hra : Dávaj, ber!	10
Didaktická hra : Myslím si číslo	10
Didaktická hra : Čo si pamätáš?	11
Didaktická hra : Pokladník	11
Didaktická hra : Povedz opak	12
Didaktická hra : Najlepšia pamäť	12
Didaktická hra : Obálka s popletenými vetami	13
Didaktická hra : Na farby	13
Didaktická hra : Hľadanie cesty	14
Didaktická hra : Absolútny neporiadok	15
Didaktická hra : Prechádzka lesom	15
Didaktická hra : Včielky a kvety	16
Didaktická hra : Súťaž	17
Didaktická hra : Obrázkový príbeh	17
Didaktická hra : Zasad' kvet	18
Didaktická hra : Hra s bábkou	18
Didaktická hra : Na rybára	19
Didaktická hra : Písmenková polievka	20
Didaktická hra : Obálka	21
Zoznam bibliografických odkazov	22

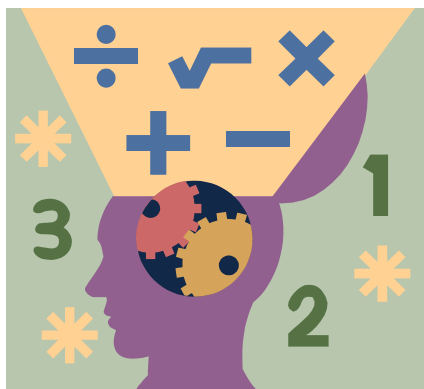
Dané hry slúžia na motiváciu, upevňovanie poznatkov, precvičovanie a opakovanie učiva žiakov mladšieho školského veku. Sú pestré, slúžia na učenie, rozvoj detskej fantázie a prinášajú im radosť. Motivačný obrázok slúži na identifikáciu hry. Žiaci už podľa obrázku vedia, ktorú hru sa budeme hrať, prípadne si vyberú zo sady obrázkov inú, obľúbenejšiu hru

Didaktická hra : Čísla

Didaktický cieľ: rozvíjať numerické zručnosti žiakov v obore prirodzených čísel do 20

Vlastný priebeh hry: Učiteľka rozdá žiakom výkresy na ktorých sú napísané farebné cifry (čísla na výkresoch nie sú v rovnakom poradí). Úlohou žiakov je k daným číslam nakresliť taký istý počet prvkov (geometrické tvary, hračky, rôzne predmety), aby boli zhodné z číslom na výkrese.

Záver: Spolu s učiteľkou vyhodnotia žiaci správnosť vyriešených úloh.



Didaktická hra : Počítanie s loptou

Didaktický cieľ: Precvičovanie pamäťového počítania do 100 odčítanie, delenie, násobenie.

Vlastný priebeh hry: Hráči sa postavia do kruhu. Jeden z hráčov je v prostriedku kruhu a drží v ruke loptu. Premyslí si nejakú úlohu, hodí loptu kamarátovi, ktorého si vybral a povie

mu úlohu. Napríklad $20+70$. Žiak, ktorý chytil loptu musí urýchlene odpovedať. Ak odpovie správne, ide do stredu kruhu a hra pokračuje. Ak nie, vypadáva z hry a pokračuje ten istý žiak. Hru opakujeme, kým nezostanú napr. traja víťazi – najlepší počtári. Úlohy zadávame podľa učiva, ktoré sa práve preberá. Striedame úlohy na sčítanie a odčítanie

Záver: Vedeli ste pohotovo reagovať? Podarilo sa vám vypočítať každý príklad?



Didaktická hra: Rozmýšľame a tvoríme

Didaktický cieľ: rozvíjať fantáziu a tvorivosť detí

Vlastný priebeh hry: Vymeň v slovách hlásky tak, aby vznikli nové slová .

Príklad: Pera (repa), Ruka (kura), Kahan (Hanka), Lomoz (mozol'), Rároha (horára),
Tak (kat), Kamarát (ráta mak), Rátal (táral), Láska (skala), Líška (kašli), Pekár (repka),
Drevo (vedro), Cibuľa (Lubica), Skáče (sekáč),

Záver: Kto patril medzi najtvorivejších a prečo? Pochvala pre najlepších.



Didaktická hra : Pletieme venček

Didaktický cieľ: Precvičiť jednoduché matematické úkony

Vlastný priebeh hry: V škatuli máme papierové kvietky, na ktorých sú napísané čísla v obore od 0 – 20. Žiaci si z nich postupne vyberajú, pričom každý vymyslí a povie vhodný príklad na sčítanie alebo odčítanie tak, aby jeho výsledkom bolo číslo z kvietka. Ten potom položí na zem pred seba, čím vzniká venček z papierových kvetov.

Záver: Výstava venčekov.



Didaktická hra : Číslovaná

Didaktický cieľ: Precvičovanie reakcie na signál, pamäť a počítanie

Vlastný priebeh hry: Deti vytvoria dva zástupy a sadnú si do tureckého sedu. Prvý v zástupe je jednotka, druhý dvojka atď. Deti reagujú na pokyn učiteľky, ktorá vyvoláva čísla, úlohou dieťaťa s príslušným číslom je, čo najrýchlejšie obehnúť zástup a sadnúť si na svoje miesto. Hra sa končí keď sa vystriedajú všetky deti v zástupe.

Záver: Pohybová hra, pochvala.



Didaktická hra : Kvety

Didaktický cieľ: Doplniť krátku a dlhú samohlásku podľa významu slov. Precvičiť si písanie samohlások a/á, i/í, o/ó, u/ú, y/ý.

Vlastný priebeh hry: V triede máme upevnené farebné kvety z kartónu alebo výkresu, či už na stene, pod oknami, na dverách, na nástenkách. Na opačnej strane kvetu sú upevnené rôzne úlohy pre žiakov. Cvičenia, ktoré obsahujú slová alebo krátky text so zameraním na ochranu prírody. Žiaci dopĺňajú chýbajúce dlhé alebo krátke samohlásky tak, aby slová mali zmysel. Samohlásky, ktoré majú žiaci dopĺňať, si prečítajú zo zadania úlohy, ktorá je tiež na kartičke. Žiaci vypracúvajú úlohy do svojich zošitov.

Záver: Vyzdvihnúť význam zelene v živote človeka.



Didaktická hra : Číselný rad

Didaktický cieľ: Zopakovať a upevňovať si stúpajúci a klesajúci číselný rad v obore do 20.

Vlastný priebeh hry: Deti sedia v kruhu a hovoria postupne po jednom čísla od 0 do 20 vzostupne a zostupne. Kto sa pomýli, vypadáva.

Záver: Rozhovor o tom, prečo potrebujú poznať čísla a kde to v praktickom živote použijú.



Didaktická hra : Počítač

Didaktický cieľ: vedieť pohotovo reagovať ,cvičenie pozornosti

Vlastný priebeh hry: Učiteľ dá každému žiakovi lístok s číslom a hovorí: „Do počítača som vložil príklady: $8 + 20 + 36 - 14 - 40$ a z počítača mi vyšlo číslo“ – nepovie ho, ale vystúpi žiak s číslom 10/ žiak ,ktorý vypočítal správne reťaz príkladov/.

Záver: Rozhovor o tom, kde môže pracovať človek, ktorý je výborný matematik.



Didaktická hra : Chytaj a premýšľaj

Didaktický cieľ: Cvičiť rýchle reakcie

Vlastný priebeh hry: Deti stoja v kruhu, učiteľka v strede, hádže deťom loptu. Povie hlásku. Dieťa musí rýchlo loptu chytiť, odhodiť naspäť a zároveň povedať slovo, v ktorom je na začiatku požadovaná hláska. Keď tak neurobí, vypadá z hry alebo dá zálohu a podobne.

Záver: Za vytiahnutú zálohu žiaci plnia určité jednoduché úlohy.



Didaktická hra : Rozbité okno

Didaktický cieľ: Správna výslovnosť a písanie prípony – ou na konci slova.

Vlastný priebeh hry: Na magnetickej tabuli sú rozmiestnené „črepiny“ okna/ nepravidelné kúsky z papiera, na ktorých sú napísané slová/. Črepiny z ľavej strany okna sú uložené na ľavej strane tabule, pod sebou. Črepiny z pravej strany okna sú porozhadzované na pravej strane tabule. Na ľavej strane sú slovesá, na pravej strane sú podstatné mená s príponou - ou. Žiaci hľadajú 6 dvojíc črepín, čiže skladajú okno.

Príklad: šijem ihlou, zametám metlou, umývam handrou...

Jednotlivé dvojice črepín do seba zapadajú rovnakým tvarom. Keď vytvoria dvojice, zakrúžkujú príponu – ou, na ktorú sa končia všetky pridané podstatné mená. Pri čítaní dvojíc slov, dbajú žiaci na správnu výslovnosť.

Záver: Výchovné využitie námetu hry-chrániť spoločný i osobný majetok.



Didaktická hra : Dávaj, ber!

Didaktický cieľ:

Vlastný priebeh hry: Každé dieťa si pripraví krabičku. Učiteľ vysype na stôl fazuľky. Žiaci postupne hádžu upravenou hracou kockou a podľa jej symbolov (+... , - .. , +- , ...) si berú alebo odovzdajú zo stola alebo zo svojej krabičky fazuľky + ... = zoberiem si 3,

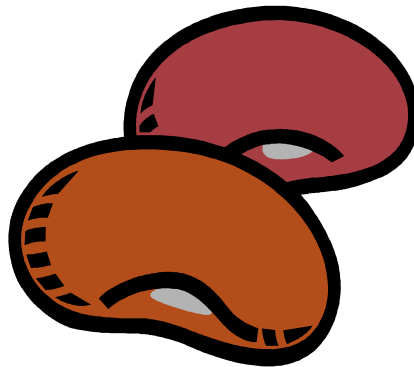
- .. = vrátim 2,

+ - = stojím 1 kolo

... = dostanem prémiu 1 fazuľku

Ak padne + - , dieťa stojí 1 kolo. Hra pokračuje dovtedy, kým máme fazuľky na stole. Potom si každý hráč prepočíta svoj zisk uložený v krabičke. Víťazom je ten, kto ho má najväčší.

Záver: Rozhovor o sadení a využití fazule.



Didaktická hra : Myslím si číslo

Didaktický cieľ: Precvičovanie matematických operácií

Vlastný priebeh hry: Učiteľ hovorí: „Myslím si číslo, keď k nemu pripočítam 20 vyšiel mi súčet 50. Ktoré číslo som si myslel?“ Za správnu odpoveď získava žiak bod. Obmenou počítame rozdiel, podiel, súčin dvoch čísel.

Záver: Vyhodnotenie hry a vyhlásenie víťazov.



Didaktická hra : Čo si pamätáš?

Didaktický cieľ: Precvičiť si pamäť a zapamätávanie

Vlastný priebeh hry: Učiteľka si pripraví 10-15 slov s y – ý po obojakých spoluhláskach, alebo slová určí z článku, ktorý čítajú. Jeden – dva razy ich pomaly prečíta, aby si ich hráči zapamätali. Len čo skončí, žiaci ich v tomto poradí píšu. Víťazí ten, kto najlepšie napísal poradie čítaných a zapamätaných slov.

Záver: Porozprávajme si príbeh, ktorý si pamätáme z prvého dňa v škole.



Didaktická hra : Pokladník

Didaktický cieľ: Precvičovanie matematických úkonov.

Vlastný priebeh hry: Jeden žiak je pokladník. Žiaci si kupujú lístky. Jeden žiak 3, iný 6 lístkov... Úlohou pokladníka je povedať sumu, koľko kto zaplatí za lístky a zapíše si daný zisk z predaja. Ak sa pomýli, pokladník je ďalší žiak.

Záver: Rozhovor o úlohe peňazí v živote človeka. Povedz svoj názor.

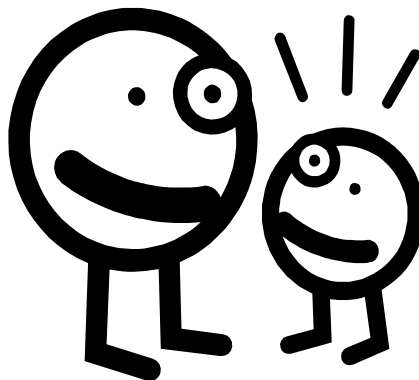


Didaktická hra : Povedz opak

Didaktický cieľ: Upevniť slová opačného významu

Vlastný priebeh hry: Učiteľ hodí niektorému dieťaťu loptu a povie napríklad "vysoký". Dieťa hodí loptu späť a povie protikladné slovo "nízky". Ďalej pokračuje hra s inými slovami, napríklad: dlhý- široký, hlboký-plytký, tučný –chudý, dobrý-zlý, čierny-biely a pod. Deti majú odpovedať vždy prídavným menom opačného významu

Záver: Vymenuj dobré vlastnosti svojho spolužiaka.



Didaktická hra : Najlepšia pamäť

Didaktický cieľ: Rozvoj mechanickej pamäti. Pomôcky: Papier, ceruza.

Vlastný priebeh hry: Deti sedia pri stole. Učiteľka im prečíta 10-30 slov, najskôr pomaly, potom rýchlo. Dá hráčom 3 minúty na to, aby napísali slová, ktoré si zapamätali. Kto ich

napíše najviac, vyhráva. Nemusia dodržať poradie slov, len sa snažiť o čo najvyšší počet vymenovaných slov.

Záver: Rozhovor ako možno precvičovať dobrú pamäť. Povedz tvoj nápad.



Didaktická hra : Obálka s popletenými vetami

Didaktický cieľ: Viesť deti k správne mu slovosledu.

Pomôcky: V obálkach rozstrihané vety na slová, magnetická tabuľa, magnetky.

Vlastný priebeh hry: Učiteľka rozdá obálky so slovami a vyzve žiakov, aby z nich utvorili vetu so správnym slovosledom. Napríklad: s loptou, sa, hrajú, Deti (Deti sa hrajú s loptou.)

Záver: Spoločná kontrola správnosti utvorených viet.



Didaktická hra : Na farby

Didaktický cieľ: Poznávanie farieb

Vlastný priebeh hry: Jeden hráč povie akúkoľvek farbu a na niekoho ukáže. Ten musí povedať akúkoľvek predmet, pre ktorý je daná farba typická, ale musí tiež povedať inú farbu a zadať úlohu ďalšiemu hráčovi. Kto dlho rozmýšľa, vypadáva z hry alebo stráca bod.

Záver: Maľba pomenovaných vecí.



Didaktická hra : Hľadanie cesty

Didaktický cieľ: Vedieť priradiť počet k číslu. Upevňujeme číselný rad stúpajúci i klesajúci v obore od 1 do 10.

Vlastný priebeh hry: Hrajú sa 12 – 20 hráči, vždy však párny počet.

Deti sa rozdelia do 2 družstiev . Každé dieťa má číslo od 1 – 10, ktoré ukazuje na prstoch zdvihnutých rúk, a to zhodne v oboch skupinách. Rozostúpia sa voľne po vopred vymedzenej ploche. Na pokyn učiteľa, kapitáni vybehnú na svoju plochu a hľadajú deti s číslami danými číselným radom (stúpajúcim/ klesajúcim). Idú od prvého, ťapnú ho a on dá ruky dolu a postaví sa na stranu svojho majiteľa. Idú k druhému, ..., až kým nedôjdu k najvyššiemu (10)/ najnižšiemu (1/0) číslu. Vyhráva prvá celá skupina detí (pričom dbáme na kontrolu správneho poradia).

Záver: Spev piesne o číslach / jeden, dva, tri, štyri, päť ,spočítam to všetko hneď.../



Didaktická hra : Absolútny neporiadok

Didaktický cieľ: Precvičiť rozklad slov na hlásky

Vlastný priebeh hry: Dvaja súťažiaci si vyžrebujú písmená z abecedy - napríklad K a L. Ich úlohou je v danom časovom limite doniesť na dohodnuté miesto /na lavicu / predmety, ktoré sa danou hláskou začínajú a v danom časovom limite ich predstaviť. Vyhráva ten, kto v časovom limite stihne predstaviť najviac prinesených predmetov.

Potom sa hráči vymenia za iných. Výhercom zatlieskame.

Záver: Spoločné vymenovanie abecedy v slovenčine a angličtine.



Didaktická hra : Prechádzka lesom

Didaktický cieľ: Vedieť priradiť veci slová ku skupine podľa charakteristických znakov.

Vlastný priebeh hry: Učiteľ rozdá žiakom lístky so slovami napr. srnka, veverička, jeleň, medveď, vlk, smrek, jedľa, borovica dub, buk, breza a pod. Učiteľ povie: "Zvieratká poďte sem!" Vystúpia žiaci, ktorí majú na lístkoch mená zvierat. Hra pokračuje s listnatými stromami, ihličnatými stromami, s menami mláďat, vtákov, rastlín a iné.

Obmena: na lístkoch je napísaný tovar z rôznych oddelení obchodného domu. Na pokyn majú vystúpiť napr. všetky hračky, odevy, potraviny ,nápoje a pod.

Záver: Hra na obchod

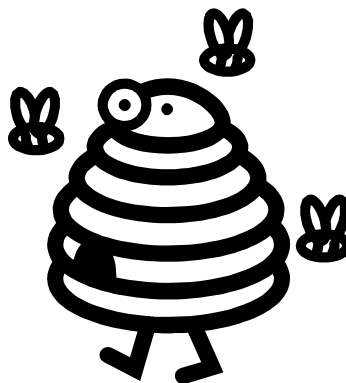


Didaktická hra : Včielky a kvety

Didaktický cieľ: Precvičovanie pamäte a sústredenosti.

Vlastný priebeh hry: Žiaci rozprávajú, na ktoré kvety si včielka sadla a vety rozširujú. Napr. Včielka letela a sadla si na fialku. Druhý žiak vetu zopakuje a pridá: Z fialky odletela a sadla si na margarétku. Tretí žiak opakuje prvé dve vety a pridá: Z margarétky odletela a sadla si na ružu a pod. Ak sa niektorý žiak pomýli, musí si sadnúť. Hru začíname znovu.

Záver: Vymenovanie znakov jarného obdobia.



Didaktická hra : Súťaž

Didaktický cieľ: Precvičovanie jednoduchých matematických operácií

Vlastný priebeh hry: Žiaci stoja v dvoch zástupoch – dvojice sa otočia oproti sebe. Jeden z dvojice dá druhému príklad na sčítanie, ten ho vypočíta a z toho istého príkladu utvorí príklad na odčítanie. Ak obidvaja správne vypočítali, sadnú si. Ak nie, postaví sa na koniec zástupu.

Záver: Pochvala detí.



Didaktická hra : Obrázkový príbeh

Didaktický cieľ: Rozvíjať tvorivé myslenie

Vlastný priebeh hry: Učiteľ vyberie 10 obrázkov, ktoré sa upevnia na magnetickú tabuľu.

Žiaci majú vytvoriť príbeh, aby v ňom boli použité slová zobrazené obrázkom v uvedenom poradí. Príbeh môže byť vtipný. Nevylučuje sa ani absurdita. Pri tvorení viet sa nemôžu použiť ďalšie podstatné mená iba ostatné slovné druhy, aby vety mali zmysel.

Obrázky: okno – včela – kvet – uhorka – lietadlo – Afrika – batéria – ruža – Indián – bocian

Riešenie: Keď som sa zobudil a pozrel som z okna, uvidel som včelu, ako si sadá na kvet uhorky. Zazrel som aj lietadlo. Možno letí do Afriky. Vtom som si uvedomil, že musím ísť kúpiť 9 Voltovú batériu. Keď sa vrátim, polejem ruže a budem sa hrať s tým naším Indiánom, alebo sa pôjdeme pozrieť na bociany.

Záver: Publikovať tento vhodný text do školského časopisu.



Didaktická hra : Zasad' kvet

Didaktický cieľ: Triediť podstatné mená na všeobecné a vlastné.

Vlastný priebeh hry: Žiaci pracujú v dvoch skupinách rozdelení na dve polovice. Jednu skupinu postavíme pred tabuľu, druhú na opačnú stranu triedy. Spoločne budú sadiť kvety – tvoriť dvojice. Jedna skupina dostane „papierové nakreslené kvetináče“, na ktorých sú napísané všeobecné podstatné mená a druhá skupina dostane „nakreslené kvety“, na ktorých sú napísané vlastné podstatné mená. Úlohou žiakov je zasadiť kvet do správneho kvetináča. Tvoria dvojice, kvetináč – kvet, t.j. všeobecné a vlastné podstatné meno. Utvorená dvojica si sadne do lavice.

Záver: Rozhovor o tom, čo potrebuje rastlina k životu.



Didaktická hra : Hra s bábkou

Didaktický cieľ: Vhodne spájať prídavné meno s podstatným menom.

Vlastný priebeh hry: Žiaci sedia v kruhu. Jeden žiak stojí v strede kruhu a v ruke drží bábku. Hru začíname tým, že bábka na ruke povie podstatné meno a podá sa ďalšiemu žiakovi. Ten pripojí vhodné prídavné meno k podstatnému menu. Ak žiak vytvorí vhodné spojenie, prichádza do stredu kruhu a hra pokračuje pridaním slovesa, alebo iných slovných druhov. Ucelená veta sa zapíše na tabuľu. Každý žiak v kruhu musí vymyslieť nové podstatné meno, sediaci žiaci nové prídavné meno či sloveso. Hra sa končí, až sa vystriedajú všetci žiaci.

Záver: Pochvala za aktivitu žiakov.

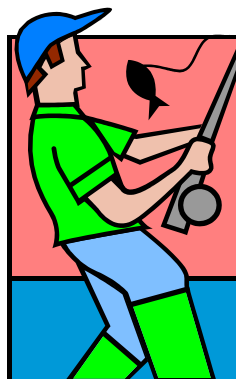


Didaktická hra : Na rybára

Didaktický cieľ: Precvičovanie správnosti písania hlások : i ,y

Vlastný priebeh hry: Na magnetickej tabuli je nakreslený rybník , v ňom plávajú rybky (makety) .Na rybkách je z opačnej strany napísané slovo , v ktorom treba správne doplniť i ,y ,í , ý . Žiak si vyloví jednu rybku , prečíta slovo , povie aké i doplní a prečo . Slovo napíše na tabuľu .Táto hra sa dá využiť aj na matematike ,slová nahradiť príkladmi.

Záver: Prepis slov do zošitov.



Didaktická hra : Poznáš rozprávky?

Didaktický cieľ: Rozvíjanie slovnej zásoby

Vlastný priebeh hry: Deň s rozprávkou- kvíz . Deti si pripravlia kratučký úryvok z neznámej rozprávky a povedia ho ostatným ako hádanku. Žiaci hľadajú správny názov rozprávky.

Záver: Kresba ich obľúbenej rozprávky. Výstavka prác.



Didaktická hra : Písmenková polievka

Didaktický cieľ: Rozvíjať predstavivosť, rozširovať slovnú zásobu, vnímanie krásy slova.

Vlastný priebeh hry: Na tabuli je nakreslený veľký tanier , v ktorom plávajú písmená . Úlohou žiakov je vytvoriť a napísať čo najviac slov za určitý čas . Písmená sa môžu v slovách opakovať .

To isté sa dá využiť aj v matematike ,ale je to „ číselná polievka“ .V tanieri sú aj znaky, plus , mínus , násobenie, delenie. Tvoria príklady , ktoré vypočítajú . Táto hra je vhodná aj na prácu vo dvojici ,jeden tvorí a druhý píše .

Záver: Vyhodnotenie najúspešnejších dvojíc a ich pochvala.



Didaktická hra : Obálka

Didaktický cieľ: upevňovanie a opakovanie poznatkov o delení hlások

Vlastný priebeh hry: Žiaci sedia v kruhu. Učiteľ podá žiakovi obálku, ktorú potom on podáva ďalej. Keď povie učiteľ STOP, komu zostane v ruke, otvorí ju, vytiahne si jeden lístok s úlohou na ktorú musí odpovedať.

Napr.: - vymenuj obojaké spoluhlásky

- vymenuj ďalších 5 slov začínajúcich slabikou ly

- povedz rým k slovám hruška , lavica

- povedz opačné slová k slovám pekný, zlý, múdri

- vymenuj zo slova priemysel obojaké spoluhlásky

- vymenuj dvojhlásky

- vymenuj krátke samohlásky v slove najmodernejší

Žiak, ktorý nesplní úlohu vypadáva z hry a hra pokračuje ďalej.

Záver: Pochvala a sladká odmena.



Zoznam bibliografických odkazov

Obrázky zo súboru ClipArt na lokalite Office Microsoft Word