

METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM V PREŠOVE

Ľubomír Hvozdovič
Sylvia Lehoczka
Ivan Pavlov
Viera Skoumalová
Edita Šimčíková

CELODENNÉ VÝCHOVNÉ PÔSOBENIE

*(so zameraním na hry rozvíjajúce osobnosť dieťaťa
a jeho kognitívne zázemie)*

OBSAH

PREDHOVOR.....	3
ÚVOD.....	5
1 CELODENNÉ VÝCHOVNÉ PÔSOBENIE A JEHO MIESTO V PODMIENKACH ROZVÍJAJÚCEJ SA SPOLOČNOSTI.....	7
2 ORGANIZÁCIA PRÁCE – REŽIM DŇA.....	9
3 DIDAKTIKA PRÁCE V RÁMCI CVP.....	12
3.1 Zásady.....	12
3.2 Metódy.....	13
3.3 Formy.....	15
4 DIDAKTICKÉ HRY.....	17
4.1 Pojem, znaky, klasifikácia.....	17
4.2 Didaktické hry ako prostriedok rozvoja žiaka.....	20
4.3 Jazyková výchova v didaktických hrách.....	21
4.4 Didaktická hra ako metóda upevňovania a prehľbovania učiva.....	24
5 REALIZÁCIA CELODENNÉHO VÝCHOVNÉHO PÔSOBENIA.....	26
5.1 Rekreačno-výchovná činnosť.....	26
5.2 Príprava na vyučovanie.....	26
5.3 Príprava učiteľa v rámci CVP.....	27
6 PRAKTICKÉ NÁMETY.....	29
6.1 Rekreačno-výchovné didaktické hry.....	29
6.2 Didaktické hry zo slovenského jazyka.....	40
6.3 Didaktické hry z čítania.....	49
6.4 Didaktické hry z prvouky.....	50
6.5 Didaktické hry z matematiky.....	57
6.6 Didaktické hry z hudobnej výchovy.....	64
6.7 Didaktické hry z výtvarnej výchovy.....	67
6.8 Didaktické hry z pracovného vyučovania.....	69
6.9 Didaktické hry z telesnej výchovy.....	70
6.10 Didaktické hry k učivu ochrana človeka a prírody.....	72
Zoznam bibliografických odkazov.....	75

PREDHOVOR

Rozvoj každej spoločnosti počíta s rozvojom vzdelania a preto je prirodzené, že aj naša spoločnosť v súčasnosti primeranú pozornosť venuje starostlivosti o mladú generáciu a zamýšľa sa nad jej prípravou na život v blízkej i vzdialenej budúcnosti.

Potrebu vzdelania plne doceňoval už pred 300 rokmi Ján Amos Komenský, keď požadoval, aby sa každému človeku dostávalo plné vzdelanie. Aj v súčasnosti nadnárodné dokumenty (Listina ľudských práv a slobôd, Deklarácia práv dieťaťa a iné) naznačujú, ako je právo na vzdelanie zabezpečené. Význam vzdelania sa chápe ako významný parameter ľudských zdrojov výrazne sa prejavujúci vo výrobných technológiách i v živote občianskej spoločnosti.

Toho času končí vo východoslovenskom regióne povinné školské vzdelanie jedna pätina žiakov v nižších ročníkoch. Značná časť týchto detí je z málo podnetných, ohrozených a z rizikových rodín s nedostatočnými domácimi podmienkami. Preto týmto deťom treba venovať zvýšenú pozornosť, novými formami a metódami výučby a výchovy znižovať školskú neúspešnosť žiakov. Veď žiadnej spoločnosti nemôže byť ľahostajné, v ktorom ročníku žiak skončí základnú školu. Neúplné základné vzdelanie škodí samotným jedincom i celej spoločnosti. Obmedzuje a znevýhodňuje ich uplatnenie sa na trhu práce i v budúcom spoločenskom živote. Preto nesmieme pripustiť zanedbávanie žiadnej časti mladej generácie, ale v potrebnej miere pripravovať dorastajúce pokolenie pre život a prácu vo vyspelej spoločnosti.

Analýzy základných problémov na základnej škole vedú k prijímaniu podporných opatrení zameraných na systém zvýšenej podpornej starostlivosti na vybraných školách. Uskutočňovanie takýchto opatrení v minulosti i v súčasnosti prináša mnoho pozitívnych výsledkov. Najväčšie problémy sa vyskytujú v tých činnostiach, ktoré vyplývajú z nedostatku vhodnej literatúry, v ktorej by bola spracovaná metodika výchovno-vzdelávacej práce a didaktickej hry. Preto školské orgány už v minulosti uvítali a ocenili úsilie Holčeka a Havrana (1976), ktorí sa podujali túto medzeru aspoň čiastočne vyplniť spracovaním didaktických hier v rámci celodenného výchovného systému pre 1. a 2. ročník ZŠ. Podľa ohlasov z praxe bola táto práca metodickou a didaktickou pomôckou pre školskú i mimoškolskú činnosť nielen na vybraných školách, ale aj na ostatných školách a v školských kluboch detí.

V poslednom desaťročí aj prax v uskutočňovaných projektoch „nultých ročníkov, v aktivitách „Školy dokorán“ i v prejavovaných aktivitách mnohých ďalších pedagogických zamestnancov i občianskych združení potvrdzujú prínosy „školy

hrou". Preto tím ROCEPA pri MPC predkladá inovované „Celodenné výchovné pôsobenie“ všetkým učiteľom pôsobiacich v základných školách a výchovným pracovníkom školských klubov. Zároveň ich žiada o zhodnotenie naznačených hier, ako aj o ich rozširovanie a skvalitňovanie novými formami výchovného pôsobenia. Svoje pripomienky a príspevky zasielajte ROCEPU pri MPC.

PaedDr. Ivan Pavlov, PhD.
riaditeľ MPC v Prešove

ÚVOD

V centre pozornosti školskej praxe v súčasnom období je modernizácia vyučovania (obsahu, metód, foriem a prostriedkov) a celodenné výchovné pôsobenie, na ktorom participujú aj mimoškolské inštitúcie a rodina. Na túto problematiku upriamujú pozornosť aj viaceré výsledky našich a medzinárodných monitoringov. Vyzdvihuje sa akcelerácia vývinu, podnetnosť prostredia, kvalita rodinnej starostlivosti, emocionalita, inovácie vyučovania a pomoc deťom z ohrozených a rizikových rodín v príprave na vyučovanie. Aj v minulosti sa viacerí autori zaoberali otázkami celodenného výchovného systému (CVS) na niektorých školách východného Slovenska, napríklad Holček a Havran (1976), ktorí vypracovali prácu Didaktické hry v rámci celodenného výchovného systému v 1. a 2. ročníku ZDŠ. Ich práca bola rozdelená na štyri časti. V prvej časti zdôvodňujú potrebu inštitútu CVS. V druhej časti po určitých skúsenostiach predvýskumu podali náčrt režimu práce, v tretej časti uvádzajú rozsiahlejšiu metodiku didaktických hier – teoretické zdôvodnenia. V štvrtej časti, po organizačných a metodických, nasledujú vlastné didaktické hry, ktoré sú zamerané na rekreačno-výchovné aktivity a na jednotlivé predmety 1. a 2. ročníka ZDŠ. Systémom CVS v Čechách sa zaoberal R. Opata v práci Celodenní výchovní systém publikovanej v roku 1973.

Predkladaná práca je spracovaná literárnou metódou zo skúseností, ktoré sa získali počas predvýskumu CVS. Didaktické hry sú prevzaté jednak z literatúry, ktorá je v závere práce uvádzaná a z vlastných prameňov primerane potrebám spoločenskej praxe. Uvedené didaktické hry nie sú dogmou, možno ich upraviť. Majú pomôcť učiteľom pri príprave detí na vyučovanie pre budúci deň v rámci celodenného výchovného pôsobenia (CVP). Význam predkladanej práce je ďalej v tom, že učitelia majú k dispozícii väčšiu zásobu aktualizovaných didaktických hier, ktoré môžu používať po celý rok. Pri nich deti hravou činnosťou riešia úlohy rôznej náročnosti, ktoré majú vplyv na rozvoj ich myslenia i emócií.

autorský kolektív

1 CELODENNÉ VÝCHOVNÉ PÔSOBENIE A JEHO MIESTO V PODMIENKACH ROZVÍJAJÚCEJ SA SPOLOČNOSTI

Aktuálnym problémom nášho školstva sú postupné organizačné a obsahové premeny, ktoré sa vo veľkej miere dotýkajú povinnej školskej dochádzky. Na základnej škole sa dlhodobo vyskytujú veľké problémy, lebo ešte stále vyše 20% žiakov neukončí najvyšší ročník. Veľké nedostatky sa javia v logickom myslení, v jemnej motorike, vo vyjadrovacích zručnostiach, v samostatnej práci, v rovesníckych vzťahoch, v uskutočňovaní individuálneho prístupu ku žiakom v rámci niektorých foriem vyučovania a podobne.

Veľa neprospiievajúcich žiakov je z menej podnetného prostredia. Nechceme tým povedať, že tieto deti sú menej schopné, ale že tradičným vyučovaním je prenášaná veľká časť školskej práce domov (v niektorých prípadoch aj na rodičov). Veľa rodičov týchto detí je s nižším vzdelaním a nielen vo vyšších ročníkoch základnej školy nedokážu pomôcť svojim deťom. Tento problém, považovaný za dočasný, nebude celkom prekonaný. Aj napriek tomu, že sú vytvárané predpoklady na stieranie rozdielov medzi duševnou a telesnou prácou vyskytuje sa časť rodičov neplniacich si základné výchovné funkcie rodiny. Na školské zlyhávanie časti detí zo sociálne menej podnetného prostredia sa nemôžeme ľahostajne prizerať, pretože ich počet v našich školách je nezanedbateľný. V rómskej minorite je situácia v tomto smere nepriaznivá, ba až alarmujúca.

Mnoho detí, hlavne v prvom až štvrtom ročníku, javí veľký záujem o učenie. Individuálny prístup ku žiakom môžeme najlepšie uplatňovať samostatnou prácou, skupinovým vyučovaním, vnútornou diferenciaciou, ukladaním úloh rôznej obtiažnosti, predĺženým výkladom, rozhovorom, problémovými situáciami, zážitkovým učením a podobne. Pre tento účel treba dôkladne poznať žiaka, s akým vnútorným potenciálom disponuje. Zároveň treba poznať jeho zdravotný stav a rodinné prostredie. Vyučovanie nemá zaošávať za vývinom, ale naopak má ho podnecovať prostredníctvom rôznych činností, v ktorých prejavuje svoju aktivitu. Na zlepšenie tohto stavu i my chceme prispieť obohatením tohto výskumu „Celodennej starostlivosti o deti“ a o nové poznatky z uskutočňovaných projektov zameraných na nulté ročníky. Za týmto účelom predkladáme prepracované a doplnené didaktické hry s príslušnou metodikou. Naším cieľom je podporiť úsilie učiteľov, aby podľa možnosti všetky deti bez ujmy na zdraví, bez preťažovania školskými povinnosťami, úspešne prospievali a aby sa urýchlil duševný vývin týchto detí, pokiaľ to je možné synchronne s ich vekom. Rodičia často zaneprázdnení existenčnými povinnosťami sa nemusia trápiť s deťmi do neskorých večerných hodín nad úlohami. Ostane im viac času na neformálne rozhovory

s deťmi. Voľné soboty a nedele môžu využiť na spoločné aktivity. Aj toto prispeje k tomu, že citové vzťahy medzi deťmi a rodičmi sa prehĺbia a obohatia.

V občianskej spoločnosti je priestor aj pre alternatívne organizačné formy výchovno-vzdelávacích služieb poskytovaných tretím sektorom. Ako potvrdzujú skúsenosti z praxe, na pilotných školách, pozitívny prínos podporných aktivít podchytenej populácie je výrazný.

V publikácii Vzdelávanie Rómov (2002) uvádza autorský kolektív výhody a nevýhody, ktoré súvisia so zavedením CVS v praxi.

Výhody CVS:

- intenzívna vzdelávacia práca s deťmi z málo podnetného prostredia,
- intenzívna mimovyučovacia, voľnočasová starostlivosť a práca s týmito deťmi,
- zlepšenie zdravotných podmienok, hygieny, stravovania, režimu dňa detí,
- ich zdokonaľovanie vo vlastnej organizácii času a činnosti, výstavba autoregulácie, zodpovednosti za seba samého, racionálne využívanie voľného času.

Nevýhody CVS:

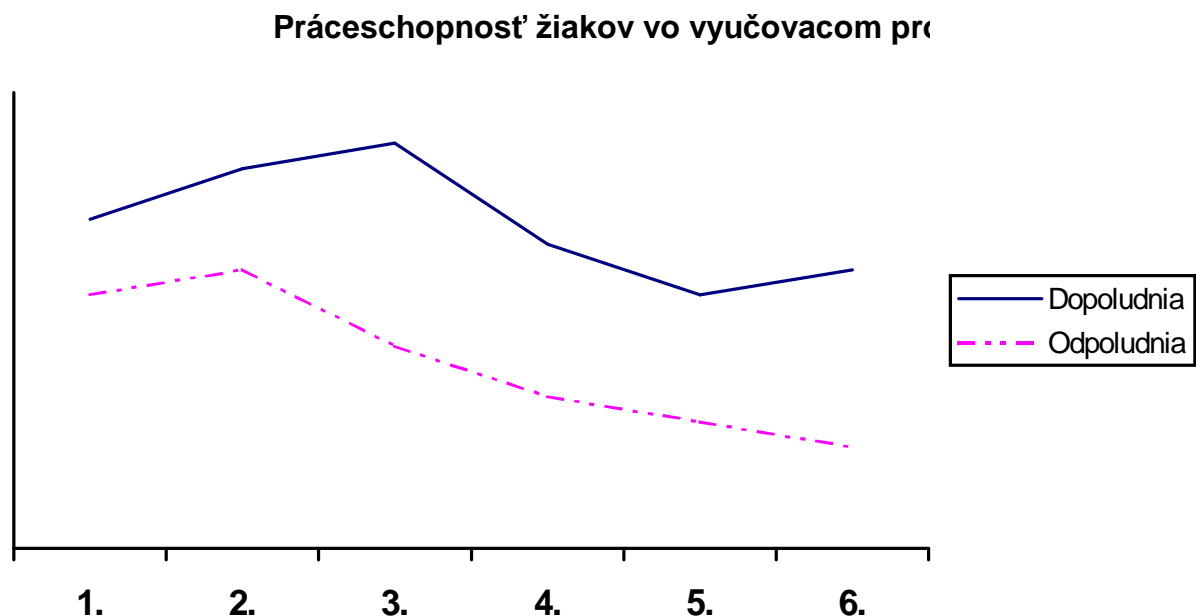
- relatívne drahý systém, náročný na financie, na personálne a materiálne zabezpečenie,
- obmedzuje sa rodinná výchova pri celodennom pobyte v škole,
- preťaženosť žiakov, lebo sa „učia“ „od rána do večera“.

2 ORGANIZÁCIA PRÁCE – REŽIM DŇA

Na každom pracovnom úseku vo veľkej miere rozhoduje o kvalitnom výsledku organizácia práce. Uvedieme viaceré varianty organizácie práce a režimu dňa vzhľadom na:

- smennosť vyučovania,
- rešpektovanie práceschopnosti žiakov v dopoludňajších a v popoludňajších činnostiach (vplyv únavy na pamäťové procesy graf 1 A. Asejev),
- realizátora činnosti (učiteľ – učiteľ, učiteľ – vychovávateľ)

Graf 1



Na základe uvedeného grafu možno vyčítať, že najvyšší výkon vo vyučovaní podávajú žiaci v dopoludňajšej smene, v odpoľudňajšej smene nedosahujú žiaci ani priemer dopoludňajšej smeny. V dopoludňajšej smene podávajú žiaci najvyšší výkon v priebehu 2., 3., a 1. vyučovacej hodiny. Po tretej vyučovacej hodine výkonnosť klesá a začne stúpať až po 5. vyučovacej hodine. V odpoľudňajšej smene najvyšší výkon podávajú žiaci v priebehu 1. a 2. vyučovacej hodiny, potom výkonnosť klesá. Únava, ktorá vzniká v dôsledku duševnej činnosti žiakov, ovplyvňuje najmä proces pamäti. Ak je celkovo organizmus žiaka v neunavenom stave, potom aj tvorba asociácií je rýchlejšia, to znamená, že rýchlejšie si zapamätá učivo.

Pamäť neunaveného žiaka je kvalitatívne lepšia než u žiaka unaveného. U neunaveného žiaka sa prejavuje logická pamäť. Unavený žiak je nútený učiť sa

učivo naspamäť, pretože jeho logická pamäť už nepracuje primerane, žiak sa viac oddáva mechanickej pamäti. Takéto učenie sa už nezakladá na pochopení zmyslu učiva, ale vedie k formálnemu osvojeniu si učiva.

Možnosti organizácie práce v rámci CVP

Variant I:

Dopoludňajšie i odopoludňajšie činnosti realizujú dve učiteľky tak, že sa po týždni v daných činnostiach striedajú. Túto organizáciu práce je vhodné realizovať v nultom, 1. a 2. ročníku. Tento variant má kladné i záporné stránky.

Kladné stránky:

- + obidve učiteľky cítia väčšiu zodpovednosť za vykonanú prácu vo všetkých činnostiach,
- + lepšia nadväznosť dopoludňajších i odopoludňajších činností,
- + lepšia možnosť spoznávania osobnosti každého žiaka,
- + skvalitňovanie spolupráce s rodičmi a pod.

Záporné stránky:

- učiteľky môžu v tých istých predmetoch pôsobiť na žiakov inými metódami, inými požiadavkami, na ktoré sa žiaci ťažšie prispôbujú,
- každá učiteľka pri týždennom striedaní musí k žiakom prejavovať iný postoj vo vyučovacích činnostiach a iný v odopoludňajších činnostiach.

Vzhľadom na organizáciu práce v tomto variante možno uviesť dva subvarianty prác a režimu dňa.

Subvariant I (A):

7.30 – 8.00 hod.:	príchod žiakov do školy,
8.00 – 12.00 hod.:	vyučovanie,
12.00 – 13.00 hod.:	obed, obedňajšia prestávka,
13.00 – 14.30 hod.:	rekreačno-výchovná činnosť prostredníctvom didaktických hier,
14.30 – 16.30 hod.:	príprava žiakov na vyučovanie, záujmová činnosť žiakov,
16.30 hod.:	odchod žiakov domov,

Subvariant I (B):

Od subvariantu I A sa líši tým, že poslednú vyučovaciu hodinu v danom dni pracuje každá učiteľka s polovicou triedy. Výchovné predmety realizuje učiteľka v dobe prípravy na vyučovanie na nasledujúci deň.

Variant II:

Organizácia práce i režim dňa je podobný ako pri subvariante I (A), ale činnosť realizujú učiteľka (vyučovanie) a vychovávateľka (odpoludňajšia činnosť – príprava žiakov na vyučovanie atď.)

Variant III:

Má inú organizáciu i režim dňa vzhľadom na smennosť vyučovania, ktoré sa realizuje popoludní. Činnosť realizuje učiteľka – vychovávateľka. Pri vyučovaní v prvej zmene odporúčame režim podľa variantu I. Pri vyučovaní v druhej smene nasledujúci režim dňa:

7.30 – 8.30 hod.:	príchod žiakov do školy, záujmová činnosť,
8.30 – 10.00 hod.:	príprava žiakov na vyučovanie, krúžková činnosť,
10.00 – 10.15 hod.:	desiata,
10.15 – 12.00 hod.:	rekreačno-výchovná činnosť,
12.00 – 13.00 hod.:	obed, obedňajšia prestávka,
13.00 – 16.00 hod.:	vyučovanie.

Variant IV:

Vyučovanie a prípravu na vyučovanie vedie učiteľka. Výchovnú činnosť a vyučovanie výchovných predmetov vedie vychovávateľka. Podrobnejšie spracovanie metodiky práce v rámci CVS sa nachádza v práci Š. Holček a J.Havran, ktorí napísali príručku Metodika práce v rámci celodenného výchovného systému ZDŠ (1977).

3 DIDAKTIKA PRÁCE V RÁMCI CVP

Zásady

Didaktické zásady sú základné pravidlá o tom, ako má učiteľ vyučovať, aby čo najkvalitnejšie a najrýchlejšie dosiahol vyučovacie ciele na telesný a duševný vývin žiakov a psychologické osobitosti ich poznávania. Vzhľadom na špecifické zvláštnosti práce v CVP uplatňujeme najmä tieto výchovné a didaktické zásady:

Ø Zásada spojenia školy so životom

vyžaduje, aby učiteľ organizoval také činnosti, ktoré vyplývajú zo spoločenského života, z prirodzených životných podmienok a tak ich pripravoval pre život a prácu v spoločnosti. Túto zásadu v našich podmienkach možno realizovať v elementárnej forme didaktickými hrami, zážitkovým učením. Týmto činnosťami deti spoznávajú skutočný reálny život a svet.

Ø Zásada vyzdvihovania kladných čŕt osobnosti

vyžaduje od učiteľa (vychovávateľa), aby sa v činnostiach opieral o kladné stránky osobnosti jednotlivca. V činnostiach sa vytvárajú kladné charakterové, vôľové, pracovné a intelektuálne vlastnosti a súčasne odstraňujú sa ich negatívne vlastnosti. Tieto negatívne vlastnosti odstraňujeme tým, že vyzdvihujeme kladné vlastnosti osobnosti. V tomto smere kladne pôsobí aj povzbudzovanie zo strany učiteľa.

Ø Zásada názornosti

V školskej praxi už v minulosti bolo známe, že použitie konkrétnych predmetov, zobrazení, ilustrácie a pod. vedie na základe sústredeného pozorovania k lepšiemu osvojeniu si učiva, hlbšiemu pochopeniu a trvalejšiemu zapamätaniu a k zvýšenému záujmu o učivo. Zásada názornosti vyžaduje, aby žiak získaval poznatky o svete priamym stykom s vecami bezprostredným všestranným vnímaním predmetov a javov alebo ich obrazov. Zásadu názornosti uplatňujeme vo všetkých etapách vyučovacieho procesu, teda i pri skúšaní a hodnotení žiakov a najmä pri upevňovaní a spresňovaní učiva (týka sa to i odpoľudňajšej činnosti). Používaním učebných pomôcok sa rozvíjajú u žiakov predstavy, vytvárajú sa pojmy a rozvíja sa logické myslenie.

Ø Zásada aktívnosti

vyžaduje od učiteľa, aby navodzoval činnosť žiakov vo výchovných činnostiach tak, aby v nich vyvinuli maximálne úsilie – aktivitu a tak dosiahli želateľné ciele. Človek je bytosť aktívna, preto učiteľ (vychovávateľ) má poznať pri výchovných

činnostiach, v ktorých smeroch prejavujú žiaci aktivitu (o čo javia záujem). Pri spoznávaní aktivity je potrebné vychádzať z toho, že tá sa rozvíja na základe záujmu. Záujem je najväčší motív v získavaní poznatkov. Pri upevňovaní a prehľbovaní učiva viesť žiakov tak, aby poznatky získavali vlastným úsilím. Viesť žiakov predovšetkým k riešeniu problémových situácií.

Ø Zásada primeranosti

vyžaduje od učiteľa, aby pri výchovných a vzdelávacích činnostiach prihliadal na vekové osobitosti a individuálne zvláštnosti žiakov. Každé vekové obdobie má svoje zvláštnosti, ktoré žiaci prejavujú navonok. Predpubertálne obdobie (8 – 11 rokov) podľa je to obdobím detského realizmu. Rozvíjajú sa tu zmyslové funkcie, pamäť, pozornosť, inteligencia. Prejavujú sa aj niektoré negatívne javy (dočasné), ako napríklad prirodzený egoizmus a mravná ľahostajnosť. Je to obdobie nepokoja, uličníctva, deti v tomto období sú veľmi aktívne. Pozornosť je nestála, prevláda veselosť, dobrá nálada, optimizmus, city priateľstva sú málo rozvinuté. Začína sa u nich vytvárať cit pre spoločenskú solidaritu. Pre dobrý úspech v práci je nutné, aby učiteľ (vychovávateľ) dôkladne poznal každého žiaka a na základe toho mohol k nemu voliť individuálny prístup.

Ø Zásada postupnosti

vyžaduje, aby sa nové poznatky opierali o predchádzajúce, zaraďovali sa do sústavy skôr osvojených poznatkov a aby vyučovanie smerovalo k vytvoreniu ucelenej sústavy poznatkov. Uvedenú zásadu rozviedol už J. A. Komenský vo svojej Veľkej didaktike. Realizuje sa najmä vtedy, ak pri vyučovaní, teda i pri odpoľudňajších činnostiach sa postupuje od ľahšieho k ťažšiemu (keď sa postupne zvyšujú požiadavky na žiakov napríklad prostredníctvom didaktických hier), od známeho k neznámemu (ak sa nové poznatky opierajú o prv osvojené poznatky) a od blízkeho k vzdialenejšiemu (ak sa pri činnostiach vychádza zo skúseností žiakov, ktoré sa rozširujú a obohacujú o nové poznatky. Aj nami uvedené varianty režimu dňa sa opierajú o túto zásadu.

Uvedené výchovné a didaktické zásady sa v priebehu výchovy navzájom dopĺňajú. Majú vplyv na výber vhodných metód a prostriedkov.

3.2 Metódy

Vo výchovno-vzdelávacom procese učiteľ ako riadiaca zložka riadi a usmerňuje činnosť žiaka. Spôsob, ktorým učiteľ túto činnosť navodzuje a riadi, označujeme ako metóda. Pod pojmom metóda rozumieme systematickú postupnosť činností smerujúcu k dosiahnutiu cieľa (Hutta – Turek, 1990).

V odpoľudňajších činnostiach, ktoré majú charakter výchovný a vzdelávací, používame najčastejšie tieto metódy:

1. Didaktickú hru, ktorú ako metódu podrobne opisujeme v kapitole 4.1. Z uvedeného dôvodu od jej definovania na tomto mieste upúšťame.

2. Samostatnú prácu ako metódu používame vo všetkých etapách dopoludňajších i odpoľudňajších činností. Jej dominantné postavenie je najmä pri upevňovaní a prehľbovaní učiva. Človek sa s takouto vlastnosťou pružne orientuje v rozmanitých situáciách, rýchlejšie získava vedomosti a kriticky vie zaujať stanovisko k vlastným skutkom i skutkom iných. „Samostatnú prácu definujeme ako duševnú alebo fyzickú činnosť, pri ktorej žiak pracuje vlastnými silami, aktívne a uvedomene získava vedomosti, zručnosti a návyky, alebo si utvára určité materiálne hodnoty, a to buď celkom samostatne, alebo na základe programovaného riadenia.“ (J. Velikanič, 1967, s. 189 – 190). Vo vyučovacom procese dávame dôraz na samostatnú prácu žiakov, pri ktorej žiaci individuálne riešia úlohy, osvojujú si praktické zručnosti. V súvislosti so samostatnou prácou žiakov sa dôraz kladie na diferencovanie úloh. Samostatná práca má byť účelná, pretože sa žiaci učia samostatne riešiť úlohy. Pritom však netreba zabúdať na syntetizujúcu úlohu učiteľa.

3. Problémovú metódu používame vo všetkých formách práce v dopoludňajších i odpoľudňajších činnostiach. Problémový charakter majú aj viaceré didaktické hry. Problém definujeme ako ťažkosť teoretickej alebo praktickej povahy, ktorá vyvoláva skúmavý postoj subjektu a vedie k obohateniu jeho vedomostí (J. Velikanič, 1967. s. 101). Ide teda o riešenie problémových situácií, prekážok. Pri riešení problémových situácií je možné použiť heuristický návod DITOR, ktorého autormi sú M. Zelina a M. Zelinová (1990). DITOR znamená:

D - definuj problém,

I - informuj sa o probléme,

T - tvor riešenia,

O - ohodnoť riešenia,

R - realizuj vybrané riešenia.

Pri riešení problémových úloh žiak v plnej miere samostatne pracuje, mobilizuje všetky vnútorné sily a tak prichádza postupne k stanovenému cieľu. Pri problémových úlohách sa rozvíja myslenie žiakov a i ich emócie.

4. Metódu rozhovoru používame vo všetkých etapách v dopoludňajších i odpoľudňajších činnostiach. Možno ju použiť vo forme otázok a odpovedí alebo ako metódu heuristickú (vyvodzovaciu). Metódou rozhovoru aktivizujeme žiakov

v jednotlivých skupinách, resp. celý kolektív do výchovnej a vzdelávacej činnosti. Z tohto aspektu má veľký význam, pretože žiaci sa stávajú spolutvorcami edukačného procesu.

5. Metóda práce žiakov s učebnicou a knihou je jednou z najzaužívanejších metód pedagogickej praxe. Pomocou nej pripravujeme žiakov na samoštúdium, preto patrí medzi najťažšie a zároveň najpotrebnejšie vyučovacie metódy. Zvládnutie techniky samostatnej práce s knihou si žiada pomalé, intenzívne pôsobenie. Touto metódou sa dá pracovať takmer na všetkých predmetoch.

6. Inscenačná metóda má veľké uplatnenie vo výchovných činnostiach. Žiaci si prostredníctvom článkov, rozprávok, úryvkov z diel osvojujú nové vedomosti, učia sa vystupovať pred verejnosťou, obohacujú si slovnú zásobu, lepšie sa vedia vyjadrovať. V týchto činnostiach sa rozvíja emocionálna stránka u žiakov – radosť z prednesu pred spolužiakmi, pred rodičmi a pod.

7. Diskusiu ako metódu používame po ukončení určitej činnosti, napr. po prečítaní knihy, premietnutí filmu, po návšteve divadelného predstavenia a pod. Touto metódou dosahujeme u žiakov to, že spontánne formulujú otázky. Ďalej túto metódu možno použiť pri riešení problémových situácií. Žiaci tu majú možnosť vyjadriť svoj názor, ako riešiť problém, pokúšajú sa vytvoriť algoritmus riešenia úlohy a pod.

8. Inštruktáž ako metóda. Žiakom popíšeme, ukážeme postup práce. Touto metódou spájajú žiaci teóriu s praxou, so životom. Prehlbujú sa u nich intelektuálne zručnosti – schopnosť pozorovať daný jav a pod.

3.3 Formy

Všetka činnosť žiakov sa realizuje v určitých organizačných formách. J. Velikanič (1967) charakterizuje organizačnú formu ako organizačné usporiadanie podmienok na realizovanie obsahu vyučovania pri uplatňovaní jedného alebo viacerých vyučovacích prostriedkov a pri rešpektovaní didaktických princípov. V odpoľudňajších činnostiach používame najmä tieto organizačné formy:

1. Individuálna práca. Každý žiak pracuje samostatne, individuálne, nezávisle od ostatných žiakov. Je vhodná najmä na prehľbovanie a upevňovanie základného učiva, na osvojovanie nového učiva obsahujúceho kauzálny vzťahy, najmä ak úlohy majú konvergentné riešenie.

2. **Skupinové vyučovanie**, pri ktorom možno vytvárať homogénne a heterogénne skupiny. Uvedené skupiny môžu byť dvojčlenné, štvorčlenné, poprípade triedu si rozdelíme na dve – tri skupiny. O počte žiakov v skupine rozhoduje predovšetkým charakter učiva, schopnosti jednotlivých žiakov a počet žiakov v triede. Vytváranie skupín má svoje uplatnenie i v odpoľudňajších činnostiach, najmä v rámci rekreačno-výchovných hier a pri didaktických hrách v rámci prípravy žiakov na vyučovanie.

3. **Besedy** organizujeme pri rôznych príležitostiach a k rôznym témam súvisiacich s učivom, napr. o prečítanej knihe s jej autorom, o filme s hlavným predstaviteľom, o relácii v televízii, v rozhlase a pod. Aby beseda mala dobrý priebeh, musíme jej vopred určiť názov, cieľ, obsah, koho pozveme, resp. o akom deji budeme hovoriť. Žiaci si môžu vopred pripraviť otázky.

4. **Vychádzky** sa realizujú v rekreačno-výchovných činnostiach, resp. v rámci prípravy na vyučovanie. V rekreačno-výchovných činnostiach plnia zložku rekreačno-výchovnú a v rámci prípravy na vyučovanie výchovnú aj vzdelávaciu. Umožňuje žiakovi poznávať predmety a javy, ktoré sú v blízkosti školy.

5. **Výlety** na I. stupni organizujeme v blízkosti okolia školy obyčajne na jeden deň, resp. na pol dňa. Výlety plnia podobne ako vychádzky rekreačno-výchovné a vzdelávacie ciele.

6. **Exkurzie** je mimoškolská organizačná forma, ktorá umožňuje žiakovi poznávať predmety a javy priamo v pôvodnom prostredí a v typických podmienkach.

4 DIDAKTICKÉ HRY

4.1 Pojem, znaky, klasifikácia

Hra, ako činnosť človeka, je stará ako samo ľudstvo. Aj keď sa s hrou stretávame u dospelého človeka, hra je typickým prejavom dieťaťa, v ktorom sa odráža jeho samostatnosť v styku s okolím, je prostriedkom poznávania sveta a prejavom realizácie vlastných možností. Vychádzajúc zo skúseností, charakter hier závisí od rôznych skutočností (vek dieťaťa, prostredia, v ktorom sa hra realizuje, od materiálu, ktorým sa hra uskutočňuje, od rozumového a telesného vývinu, od celkovej výchovnej práce v škole, v rodine a v nemalej miere aj od pohlavia), ktoré značne ovplyvňuje jej štýl i priebeh. Ak je pre človeka typická hravosť, zvlášť pre dieťa, prečo tento fakt nevyužiť v školách v rámci vyučovacích hodín. Veď prostredníctvom hry sa deti učia vnímať tento svet, chápať jeho zložitost', ale usilujú sa stať aj jeho súčasťou podieľajúcou sa na jeho rozvoji. Takže aj učenie sa môže stať jednou krásnou hrou.

Školská prax potvrdzuje, že ak žiakovi niečo nie je jasné, nemá to rád. Ale keď mu učiteľ ukáže, resp. naznačí cestu hľadania riešenia, napr. prostredníctvom hry, žiak to nebude chápať ako príťaž, alebo námahu, ale skôr ako zábavu. Hra sa však nesmie považovať za akýsi umelý doplnok vyučovacej hodiny, keď „zvýši čas“. Nesmie sa chápať ani ako niečo, čo dostanú žiaci za odmenu, ak sú „dobrí“. Hra musí byť zakomponovaná do vyučovacej hodiny ako jej súčasť, čiže sa využíva s jasným didaktickým cieľom, so zrejším úmyslom, ináč by stratila na význame, znehodnotila by sa možnosť jej využitia, nepriniesla by efekt. Táto skutočnosť vyžaduje však od učiteľa maximálnu pripravenosť na každú vyučovaciu hodinu. Vhodná hra, použitá na vhodnom mieste počas vyučovacej hodiny sa pre žiakov stáva výborným stimulom do ďalšieho učenia a zároveň im pomáha vytvárať pocit hrania sa.

Ak slovo motivácia znamená podnietiť, dávať podnet k niečomu, potom tvorivý učiteľ počas vyučovacej hodiny neustále motivuje žiakov v práci. A práve hra je jedným z prostriedkov motivácie, ktorý mu pomôže u žiaka vzbudiť záujem o predmet, o učenie vôbec. Hrou sa podporí ich aktivita, tvorivosť a fantázia. Aj tí, - tzv. neaktívni žiaci sa usilujú prejaviť svoje schopnosti. V neposlednom rade hra ako motivačný prostriedok nenásilne pomáha učiteľovi pri upevňovaní jeho prirodzenej autority a obľúbenosti. Keďže žiaci počas hry komunikujú nielen s učiteľom, ale aj medzi sebou, tým sa rozvíja ich slovná zásoba, logické myslenie, ale aj prosociálne vzťahy a postoje. Závisí však od učiteľa, aký didaktický cieľ si vytýči, či popri verbálnej komunikácii bude rozvíjať aj komunikáciu neverbálnu. Po prebratí učiva môže učiteľ hru využiť na precvičovanie učiva, pričom získa spätné informácie, ako žiaci učivo pochopili, ale zároveň zábavnou formou núti žiakov

zmobilizovať všetky svoje schopnosti a demonštrovať, čo si zapamätali. Hra môže poslúžiť aj ako prostriedok upevňovania učiva, keď žiak logicky spája poznatky, kombinuje ich a zatrieduje do systému. Formy a obsah hier nie sú nemenné. Sú determinované okolím, v ktorom dieťa žije. Zmeny v sociálnom, ekonomickom a kultúrnom živote spoločnosti zasahujú aj do hry, pomocou ktorej dieťa aktívne preniká do spoločenského prostredia. Hra umožňuje dieťaťu prejaviť svoje dojmy, city, fantáziu. Je dôležitá pri formovaní sociálnych vzťahov, rozvíja záujmy a umožňuje napodobňovať svet dospelých.

Rozmanitosť hier, s ktorou sa u detí stretávame, sa stala pre pedagógov a psychológov zložitou otázkou pri ich členení, klasifikácii. V pedagogickej praxi sa zaužívalo delenie na dve hlavné skupiny:

1. hry spontánne alebo nazývané tiež aj tvorivé,
2. hry s pravidlami, kde zaraďujeme didaktické a pohybové hry.

Medzi hry tvorivé patria hry rolové, námetové, hry dramatizujúce a hry konštruktívne. Našou úlohou je zamerať sa na hry, ktoré patria do skupiny hier s pravidlami, ktoré umožňujú systematické cvičenie, dôležité z hľadiska fyzického a rozumového vývinu, z hľadiska formovania charakteru a vôle. Tieto hry sa stávajú pevnou súčasťou výchovnej práce na škole, predovšetkým v ročníkoch prvého stupňa základnej školy. Podstatu didaktickej hry tvorí rozumová úloha, ktorá sa rieši hrovou činnosťou a tým samotný jej priebeh, ako aj splnenie úlohy, stávajú sa pre deti zaujímavé a príťažlivé. Každá didaktická hra musí mať určitý pedagogický zámer, ktorý stanovujú dospelí.

Didaktickou hrou rozumieme takú činnosť, ktorej zmyslom a cieľom je poskytnúť deťom určité poznatky a vedomosti pomocou hry. Didaktické hry sú teda hry, ktoré spĺňajú úlohy rozumovej výchovy. Cieľom didaktických hier je učiť deti, cvičiť, ako aj rozvíjať ich rozumové schopnosti a vstúpovať kladné charakterové črty. Didaktické hry sú hotové hry, ktoré deti už ako hotové preberajú a uskutočňujú. Sú organizačne jednoduché, ich pravidlá sú ľahké a deti ich chápu. Majú osobitnú štruktúru. Štruktúru didaktickej hry tvorí niekoľko typických znakov, ktoré sú zároveň podstatou didaktickej hry. Ide predovšetkým o tieto:

A. Hrová úloha, ktorej hovoríme aj didaktická hra, tvorí ju vlastne didaktický obsah hry. Vzbudzuje záujem detí, aktivizuje ich pozornosť a obohacuje o nové schopnosti. Veľmi často býva hrová úloha vyjadrená aj názvom hry. Riešením hrovej úlohy sa rozvíja detské myslenie, uplatňuje detská pamäť, pozorovacie schopnosti a predstavivosť. Hrová úloha má vyžadovať od detí určité duševné úsilie a má nielen aktivizovať ich pozornosť, ale vzbudzovať ich celkový postoj k didaktickej hre.

B. Ďalším znakom didaktickej hry je **hrová činnosť**, ktorá je osobitnou zložkou v jej štruktúre. Tvorí jej najpodstatnejšiu časť a robí z didaktickej hry hru. V každej didaktickej hre sa úloha spĺňa hrovou činnosťou, ktorá určuje a organizuje počínanie každého žiaka v nej a tým stmeluje žiakov do jedného kolektívu. Činnosť je zameraná na splnenie konkrétneho didaktického cieľa formulovaného v úlohe hry. Úloha musí byť zaujímavá, podnecujúca, aby strhla a upútala pozornosť žiaka v celom jej priebehu až po jej ukončenie. Keď chceme doceliť uvedenú požiadavku musíme túto hru, v ktorej sa žiaci učia podať primeranou a zaujímavou hrovou formou. Ved' sú to hry, ktoré si vytyčujú za cieľ osvojiť si nový poznatok, prípadne ho precvičiť a upevniť, čo je úloha pomerne „málo zaujímavá“ málo prítiažlivá. Jej prítiažlivosť práve zabezpečuje hrová činnosť, ktorá prebieha podľa jednotného deja v zmysle vytýčeného námetu a umožňuje osvojiť si nový poznatok -zábavnú činnosť. Žiaci si ani neuvedomujú, že si osvojujú niečo nové. Hrová činnosť sa stáva prostriedkom osvojenia nových poznatkov a odstraňuje stereotypné a nezaujímavé vyučovanie.

C. Charakteristickou črtou v štruktúre didaktickej hry sú **pravidlá**, ktoré sa podriaďujú hrovej úlohe. Pomocou nich sa organizuje a usmerňuje hrová činnosť tak, aby bezpečne a nevyhnutne smerovala k uskutočneniu úlohy v hre. Pravidlá didaktickej hry tvoria inštrukcie o tom, ako má hra vyzeráť, ako má prebiehať, čo sa pri hre môže robiť a čo nie, ako si žiak pri hre má počínať. Dôležitosť pravidiel sa hodnotí nielen z hľadiska splnenia didaktickej hry, ale aj ako dôležitý výchovný činiteľ na žiaka. Tým, že sa žiak správa podľa pravidiel, je to vlastne aj výsledok pôsobenia slova na jeho činnosť vzhľadom na cieľ hry. Zvyšuje sa zaujímavosť a prítiažlivosť hrovej činnosti. Dodržiavanie pravidiel v didaktickej hre je pre žiakov kritériom, podľa ktorého hodnotia hru, svoje počínanie a účasť v nej.

D. Dôležitým znakom didaktických hier je **výsledok hry**, v ktorom sa prejaví jej ukončenie, jej záver. Záver hry môže byť posudzovaný z dvoch hľadísk: z hľadiska žiakov a z hľadiska učiteľa. Ak sa hodnotí z hľadiska žiakov, je treba brať do úvahy, či hra priniesla deťom morálne, rozumové a citové uspokojenie, do akej miery vzbudila a podnietila ich celkovú činnosť. Ak sa hra hodnotí z hľadiska učiteľa, treba brať do úvahy, ako sa v hre splnil predpísaný didaktický úkon, či priniesla očakávaný výsledok. Ak áno, potom jej hodnotenie nemôže byť iné než kladné.

Úlohy didaktických hier v ročníkoch prvého stupňa základnej školy sú rôzne. Môžeme ich rozdeliť podľa vyučovacích predmetov a podľa cieľov, ktoré sa nimi sledujú. Ak berieme do úvahy posledné kritérium, rozdeľujeme ich do dvoch skupín:

- a) úlohy zamerané na osvojovanie nových poznatkov,
- b) úlohy, ktorými sa sleduje upevnenie a precvičenie osvojených poznatkov.

Pri didaktických hrách je potrebné sa pridržiavať niektorých zásad. Veľmi dôležitou súčasťou didaktických hier je ich výber. Túto stránku nikdy nesmieme podceňovať, pretože len správnym výberom môžeme docieľať to, čo sa od hry správne formulovanej a volenej očakáva. Dôležitým činiteľom pri používaní didaktických hier je vek detí. Tá istá hra nemusí byť zaujímavá v rôznom veku dieťaťa. Náročnosť hry, zložitosť pravidiel, musí byť úmerná veku dieťaťa. Pri výbere hry nesmieme zabudnúť na záujmy a záľuby detí. V súlade s tým je potrebné rešpektovať ich celkovú životnú skúsenosť a predtým osvojené poznatky.

4. 2 Didaktické hry ako prostriedok rozvoja žiaka

Už pri vymedzení pojmu didaktickej hry a jej charakteristike sme sa dotkli niektorých pedagogických aspektov a cieľov, ktoré umožňujú didaktické hry plniť. Ak sa má dieťa rozvíjať po telesnej a duševnej stránke, potrebuje uskutočňovať nejakú činnosť. Neodmysliteľnou činnosťou u detí je hra, ktorá je dôležitým prostriedkom ich rozvoja. V hrách si dieťa obohacuje svoj duševný obzor, učí sa samostatne vystupovať, konať, získava prípravu, zručnosť, pohyblivosť, rozvahy a vedomosti. O didaktickej hre treba povedať, že je veľmi dobrým prostriedkom pri rozvíjaní poznávacích schopností u detí nielen v predškolskom období, ale spĺňa aj dôležité poslanie u detí v mladšom školskom veku. Úlohy, plnené hrou, umožňujú prechod od celostného, zámerného vnímania k analytickému a napomáhajú aj pri rozvíjaní vnímania priestoru. Na základe vhodne volených hier sa rozvíja u žiaka pamäť a predstavivosť, vníma kauzálne vzťahy medzi predmetmi, ich vzájomnú podobnosť, rozdielnosť i vnútornú podstatu.

Veľký význam v didaktických hrách má slovo. Deti pomenúvajú vlastnosti a znaky predmetov, opisujú ich a klasifikujú. Primeraná zložitosť a náročnosť didaktických hier umožňuje rozvoj myslenia a reči, rozširuje sa skúsenosť žiaka, prehĺbujú sa rozumové schopnosti (pozornosť, vynachádzavosť, dôvtip). Pri didaktických hrách dôležitú úlohu plní vôľová a citová stránka žiaka. Žiaci sa učia vytrvalosti, snažia sa prekonávať prekážky a nevzdávajú pri prípadnom neúspechu. Tým, že si dieťa v hre osvojuje aj spôsoby a návyky konania, priaznivo to pôsobí na jeho správanie.

Mravný význam hier vyplýva z ich obsahu, v ktorom sa odrážajú nové prvky, tvoriace základ spoločnosti, vstúpajú deťom záujem o spoločnú činnosť, o prácu a vzťahy ľudí. Dieťa v hre spoznáva svoje schopnosti a porovnáva ich so schopnosťami svojich spolužiakov. Učí sa aj statočne znášať prehru, uvedomuje si,

že je súčasťou kolektívu. Pri správne organizovaných hrách sa vytvárajú dobré podmienky pre vytváranie sociálnych vzťahov medzi žiakmi a formovanie vzťahu medzi učiteľom a žiakom.

V didaktických hrách sa dieťa podriaďuje určitým záväzným pravidlám, čo v značnej miere vyvíja tlak na jeho vôľu. Vytvára sa disciplinovanosť, sebaovládanie, sebakontrola. Pedagogický význam týchto hier spočíva aj v tom, že podporujú samostatnosť, sebadôveru. Pretože pri hre odpadajú často zábrany, ktoré za istých situácií znemožňujú dieťaťu aktívne sa zapájať do riešenia úloh, v hrovej činnosti sa upevňuje istota a mizne nerozhodnosť. Každá didaktická hra ma za cieľ rozvíjať rozumové schopnosti. S týmto rozvojom sa súčasne formujú u detí kladné charakterové vlastnosti ako sú čestnosť, pravdovravnosť, trpezlivosť, svedomitosť, ohľaduplnosť, teda vlastnosti, ktoré sú nepostrádateľné pre život človeka.

4.3 Jazyková výchova v didaktických hrách

Pri didaktických hrách a ich význame pre jazykovú výchovu je potrebné zamerať sa predovšetkým na tieto ciele:

- § na rozvoj slovnej zásoby,
- § na rozvoj myslenia,
- § na rozvoj súvislého rečového prejavu,
- § na rozvoj gramatickej stavby reči,
- § na rozvoj hodnotového potenciálu.

• Rozvoj slovnej zásoby

Rečový prejav dieťaťa pri didaktických hrách je závislý priamo na obsahu hry a je determinovaný celkovým vývinom dieťaťa. Čím je dieťa mladšie, tým je obsah hier jednoduchší a jednoduchší je aj komentár, ktorým dieťa hru sprevádza. Hrou je dieťa podnecované, aby pohotovejšie vyjadrilo aj zložitejší dej, čo vynucuje pohotovejšie vyjadrovanie a použitie slovnej zásoby. V tomto smere didaktické hry plnia dôležitú funkciu aktivizátora reči. Pri rozvíjaní slovníka dieťaťa je úloha učiteľa tá, aby pri hrách dieťa zvýrazňovalo čo najväčšiu časť svojich predstáv, skúseností, zážitkov zo skutočného života. Pri usmerňovaní hier dbá učiteľ o to, aby sa deti pri hre čo najviac vyjadrovali, aby podľa možností každú hrovú činnosť doprevádzali primeraným komentárom. Pri hre je potrebné vychádzať zo skúseností žiakov, z poznatkov, ktoré získali z iných učebných predmetov a viesť žiakov k tomu, aby aktívne používali také výrazy, s ktorými sa stretli v iných situáciách. Z hľadiska rozvíjania slovnej zásoby, učiteľ má pripomenúť ich predchádzajúcu bezprostrednú skúsenosť i slovné označenia, ktoré s ňou súvisia.

Navádza im situáciu tak, aby zopakovali a hrovou formou aktívne použili niektoré názvy a slová, s ktorými prišli do styku v spojitosti s konkrétnym zážitkom.

Učiteľ pri usmerňovaní didaktických hier dbá o to, aby sa reč dieťaťa rozvíjala tak do šírky, ako aj do hĺbky. Rešpektuje pritom ich vývinové osobitosti, ktoré sa prejavujú v tom, že deti mladšieho školského veku vzhľadom na svoju rozumovú vyspelosť sa lepšie orientujú vo svojom okolí a vnikajú viac do vzťahov medzi vecami, objavujú ich súvislosti, zaujímajú sa o podrobnejšie stránky skutočnosti. Preto pri usmerňovaní hier záleží najmä na tom, aby v nich deti odrážali skutočnosť čo najúplnejšie a mali možnosť zvýrazniť nielen názvy predmetov, osôb a javov, ale aj ich vlastnosti a vzájomné súvislosti. Tým, že dieťa prakticky využíva slovné výrazy, získava rutinu v ich používaní, čo je dôležitým prostriedkom na precvičovanie a rozširovanie slovnej zásoby. Didaktické hry vedú k tomu, že žiaci presnejšie chápu význam slov a slovných spojení. Tento proces uvedomenia je závažná a zložitá myšlienková činnosť, ktorá vyvrcholí s vytváraním pojmov. Od slovných označení predmetov dochádza dieťa postupne k zložitému myšlienkovému útvaru, k pojmom.

Jednou z najdôležitejších podmienok vytvárania pojmov je vnímanie. Vnemové zážitky, ktoré dieťa získava pri hre, sú prirodzenou cestou uskutočňovania zložitého procesu od zmyslovej skutočnosti k pojmom. Učiteľ pri didaktických hrách používa nové slová. Deti počujú nové slovo, rozširujú sa ich predstavy a sami s nim začínajú narábať. Začínajú chápať, kedy ho môžu vhodne použiť. V priebehu hry si dieťa osvojuje nové slová nielen od učiteľa, ale aj od iných detí. Pri didaktických hrách riešenie hrovej úlohy nie je možné bez účasti druhej signálovej sústavy. Spojenie reči a činnosti má veľký význam pri rozvoji myslenia.

- **Rozvoj myslenia**

S rozvojom slovnej zásoby, ako sme už vyššie naznačili, rozvíja sa aj myslenie detí. Hrová úloha si priamo vyžaduje, aby dieťa uplatňovalo svoje rozumové schopnosti, dôvtip a vynaliezavosť. V hrovej činnosti hľadá riešenie, aby dosiahlo cieľ, ktorý hra vytyčuje. Na základe vlastných skúseností a najrozličnejších asociácií, spojmi medzi predstavami, dieťa nachádza východisko z danej situácie. Vhodným zásahom do hry sa učiteľ môže kedykoľvek pričiniť o to, aby sa predstavy dieťaťa spájali v určitom poriadku súvisle a nie chaoticky. Učiteľ napomáha triediť predstavy dieťaťa do správneho myšlienkového celku. Postupne s vekom sa rozvíja u detí druhá signálová sústava. V rannom školskom veku sa zreteľne prejavuje úsilie v hrách rozvíjať logickú a cieľavedomú činnosť. Myslenie detí býva už také vyspelé, že poznajú jednotlivé veci, predmety a javy okolo seba, ba aj súvislosti medzi nimi. Didaktické hry napomáhajú u detí rozvíjať uvedený proces a na základe myšlienkového činnosti vytvárať správne sudy, úsudky. Tým, že

sa deti dostávajú s predmetmi a javmi do nových situácií, umožňuje to vystihovať čoraz hlbšie a širšie ich vzájomné súvislosti. S rozvíjaním myšlienkových operácií sa skvalitňuje učebná činnosť žiakov. Čím je myslenie dieťaťa na vyššej úrovni, tým je proces osvojovania nových poznatkov efektívnejší, poznatky sú trvácnejšie a možnosti ich uplatnenia v praktickej činnosti bohatšie.

- **Rozvoj súvislého rečového prejavu**

S rozvojom myslenia sa rozvíja aj vyjadrovacia schopnosť detí. Je preto potrebné uvedomiť si túto súvislosť a didaktickými hrami plniť aj uvedený cieľ jazykovej výchovy, ktorým je práve súvislý rečový prejav dieťaťa. Plynulé vyjadrovanie je dôležitým predpokladom dorozumievania sa medzi ľuďmi. Tak, ako sa rozvíjajú ostatné schopnosti a funkcie dieťaťa, rozvíja sa v hrách aj súvislý jazykový prejav. V hre je dieťa neustále v styku s inými deťmi, čo je predpokladom súvislého rečového dorozumievania, ku ktorému ho podnecuje splnenie vytýčeného cieľa hry. Dieťa je nútené dorozumievať sa so spolužiakmi, vyjadrovať sa presne, zrozumiteľne a pohoťovo. Súvislé rečové vyjadrovanie je v úzkej spätosti so slovnou zásobou. Bohatšia slovná zásoba umožňuje vhodný výber slov a bezprostredný myšlienkový prejav. V tomto smere je dôležité, aby slová z pasívnej slovnej zásoby prechádzali do aktívnej, aby sa slovník dieťaťa čoraz viac rozširoval.

Zo strany učiteľa je dôležité, aby pri hre dával primeraný priestor súvislej reprodukcii dieťaťa. Rozhovor, kladenie otázok a odpovedí účinne rozvíja súvislé vyjadrovanie. Myšlienky dieťaťa je potrebné usmerňovať, aby ich vyjadrovalo súvisle, v logickej nadväznosti, aby sa zabezpečila ich plynulosť. S otázkou plynulého vyjadrovania úzko súvisí aj ďalšia úloha jazykovej výchovy pri didaktických hrách.

- **Rozvíjanie gramatickej stavby reči**

Napodobňovaním reči dospelých si dieťa postupne osvojuje aj gramatické kategórie (rod, číslo, pád, čas). Tento proces sa deje spočiatku živelne a neuvedomene. Rastúcou skúsenosťou v reči počúvanej a hovorovej sa jazykové zovšeobecnenia upevňujú a vytvárajú trvalé návyky. Kým k tomu dieťa dospeje, prechádza takým charakteristickým momentom vo vývine svojej reči, že isté zovšeobecnenie jazykové javy automaticky prenáša nevhodne aj na iné slová, ktoré sú majetkom jeho slovnej zásoby.

U detí predškolského veku, ale aj v rannom školskom veku, sa často stretávame so spomenutými chybami, kedy nevhodne používajú gramatické kategórie a dopúšťajú sa gramatických nesprávností. Treba zdôrazniť, že didaktické hry sú vhodným prostriedkom pri osvojovaní si správnej stavby jazyka. V slovenskom jazyku sa môžu vhodne využiť so zameraním na osvojovanie si

správnych gramatických kategórií, správnej výslovnosti a pravopisu. Dieťa v rannom školskom veku si gramatickú stavbu osvojuje uvedomene, niekedy sa samo pozastaví nad tým, či isté slovo používa správne, alebo sa dopustilo chyby. Tento proces uvedomenia napomáha tomu, aby sa jeho prejav po gramatickej stránke stal postupne bezchybným. Vhodne volené didaktické hry s cieľom osvojenia si správnej gramatickej stavby jazyka môžu byť dobrým prostriedkom pri uvedomovacej činnosti dieťaťa. Hrami, zameranými na precvičovanie správnych gramatických tvarov, dospievame k tomu, že u detí sa postupne vytvárajú trvalé návyky v ich používaní.

Na záver možno z toho, čo sme povedali, celkove konštatovať, že vývin reči dieťaťa je plynulý a dynamický proces. Jazykový prejav dieťaťa sa postupne zdokonaľuje, je zložitejší, presnejší a diferencovanejší. Didaktické hry, na význam ktorých sme stručne poukázali, sú aj na úseku jazykovej výchovy vhodným prostriedkom, ktorým možno úspešne plniť niektoré z jej cieľov.

- **Rozvíjanie hodnotového potenciálu**

Hry na rozvíjanie hodnotového potenciálu sú také hry, ktoré podporujú komunikáciu a rozvoj osobnosti žiaka. Tieto hry sú dobrou možnosťou, ako podporovať sebauvedomenie tak, že ho dieťa dosiahne pomocou citovej roviny. Je dôležité podporovať morálny rozvoj žiakov, napomáhať rozoznať hodnoty. **Interakcia, pravidlá správania, kooperácia** – z týchto troch východísk sa odvíjajú hry na rozvíjanie hodnotového potenciálu.

Interakcia – Ja, My. Sú vo vzájomnom vzťahu a treba ich prispôbiť podmienkam okolia. Rovnováha medzi nimi nie je absolútna, ale vyžaduje si relatívne dynamickú vyváženosť.

Pravidlá správania – určujú smer individuálneho rozvoja i medzilidskú spolupatričnosť.

Kooperácia – hry nie sú všeliekom, ale môžu, podľa toho ako ich použijeme, predchádzať konfliktom alebo konflikty riešiť, prípadne podporovať schopnosť kooperácie. Každý učiteľ si vyvinie vlastný štýl, ako s hrami zaobchádzať počas celodenného výchovného pôsobenia.

4.4 Didaktická hra ako metóda upevňovania a prehľbovania učiva

Vyučovacia metóda, najvšeobecnejšie povedané, je spôsob, ktorým učiteľ dosahuje splnenie výchovno-vzdelávacích cieľov na vyučovacej hodine. Didaktickú

hru pokladáme za metódu, ktorou si žiaci môžu osvojovať nové učivo, ale predovšetkým je vhodnou metódou (prostriedkom) pri upevňovaní a prehľbovaní učiva.

Deti si osvojujú značný okruh predstáv o okolitom svete, hoci nemožno predpokladať, že tieto predstavy sú vždy správne a presné. Pomocou didaktických hier ich môžeme úspešne rozvíjať a upresňovať. Proces rozvíjania predstáv najprirodzenejšie prebieha pri aktívnej činnosti detí v plnení hrovej úlohy. V tomto procese má dôležité miesto slovo učiteľa, ktorým usmerňuje poznávaciu činnosť dieťaťa, vyzdvihuje podstatné znaky predmetov a javov. Je potrebné, aby učiteľ vychádzal z predstavy, ktorú má dieťa vytvorenú na základe jeho životných skúseností. Didaktickými hrami možno predstavy zdokonaľovať a v tomto smere sú vhodným učebným prostriedkom. Didaktická hra, pri ktorej sa maximálne zapája zrakový a sluchový analyzátor dieťaťa, je predpokladom vytvárania správnych a presných predstáv.

Pevné osvojovanie predstáv, vedomostí a zručností prispieva spätne k rozvoju pamäti a poznávacích schopností žiakov, lebo vyžadujú pozorné vnímanie a pozorovanie predmetov, hlbšie chápanie vzájomných súvislostí javov a ich vzťahov, zovšeobecnenie. Požiadavku trvácnosti je možné dosiahnuť iba neustálym precvičovaním a opakovaním. Práve pre tento účel je určené množstvo didaktických hier, ktorými možno plniť uvedený cieľ. Didaktické hry umožňujú podržať si osvojené učivo dlhšie v pamäti a sú dobrým prostriedkom v boji proti zabúdaniu a v boji proti formálnym vedomostiam. V porovnaní s inými učebnými metódami ich prednosťou je skutočnosť, že proces upevňovania a prehľbovania učiva prebieha v hravej, zábavnej činnosti. Tento proces je sprevádzaný kladnými emóciami, čo je jednou z dôležitých podmienok pri trvalom osvojení si učiva.

5 REALIZÁCIA CELODENNÉHO VÝCHOVNÉHO PÔSOBENIA

5.1 Rekreačno-výchovná činnosť

Najväčšia únava žiakov prichádza po obede okolo 13.00 hodiny. Neodporúčame preto, aby sa žiakom v tomto čase premietali filmy, diafilmy a pod, ktoré silne pôsobia na zrak, v dôsledku čoho sa dostavuje únava. Najvhodnejším začiatkom odpoľudňajšej činnosti je rekreačno-výchovná činnosť, v ktorej sa žiaci venujú primeraným spoločenským a pohybovým hrám na čerstvom vzduchu. Po tejto časti si jednotlivé centrá v mozgovej kôre oddýchli. Správne realizovaná rekreačno-výchovná činnosť priaznivo vplýva na prípravu na vyučovanie na nasledujúci deň.

5.2 Príprava na vyučovanie

Je to jedna z najťažších etáp v rámci celodenného výchovného pôsobenia. Máme tu na zreteli predovšetkým, aby sa žiaci hravou činnosťou (didaktickými hrami) pripravovali na vyučovanie na nasledujúci deň. Prípravu na vyučovanie riadi učiteľ alebo vychovávateľ, ktorý na základe pokynov vyučujúceho (v dopoludňajšej činnosti vyučovania) riadi prípravu na vyučovanie. Učiteľia, pôsobiaci v dopoludňajšej a odpoľudňajšej činnosti si musia v práci dôverovať, nie sú zodpovední za úspech nielen jednotlivých žiakov, ale i celej triedy. I v tejto etape je potrebné voliť k žiakom individuálny prístup. Môžeme im didaktické hry interpretovať na zložitejších úlohách, viac zameraných na problémové situácie. Žiakov, ktorí úspešne zvládli učivo, môžeme nechať voľne sa hrať, riešiť rôzne zaujímavé situácie, umožniť im pracovať s knihami, časopismi, encyklopédiami a pod.

V celodennom výchovnom pôsobení v odpoľudňajších činnostiach musíme v práci ináč postupovať než v dopoludňajšej činnosti vo vyučovacom procese. Prostredie, kde sa žiaci pripravujú na vyučovanie, by malo pripomínať rodinné prostredie (napríklad nábytok). Naladenie pracovného prostredia sa má líšiť od prostredia školy. Teda príprava na vyučovanie má byť radostná, občas aj rušná a veselá. Nie je to narušenie disciplíny, šum v triede spôsobuje pracovný ruch žiakov.

5.3 Príprava učiteľa v rámci CVP

Celodenné výchovné pôsobenie má viesť k dosiahnutiu daného cieľa. Má byť efektívne a má prispieť k všestrannému rozvoju a formovaniu osobnosti žiaka. Príprava učiteľa sa vykonáva v niekoľkých rovinách:

- Ø inštitucionálna,
- Ø časová,
- Ø obsahová,
- Ø materiálna,
- Ø kooperatívna,
- Ø moderné trendy.

Inštitucionálna:

- na úrovni metodických orgánov (MZ pre 1.stupeň, PK, MZ ŠKD),
- na úrovni vzdelávacích alebo poradenských inštitúcií (MPC, ŠPÚ, PPP, a. pod.)

Časová:

- dlhodobá (napríklad ročný projekt),
- krátkodobá (týždenný projekt),
- priebežná (návaznosť na predošlú hodinu, operatívne zasahovanie do ČTP),
- bezprostredná (na konkrétnu vyučovaciu hodinu, resp. celý vyučovací deň).

Obsahová:

myslíme tým jednotlivé predmety 1.stupňa ZŠ.

Materiálna:

- školské potreby,
- pomôcky,
- didaktická technika,
- a pod.

Kooperatívna:

- učiteľ – učiteľ,
- učiteľ – vychovávateľ,
- učiteľ – asistent učiteľa

Obsah a formy činnosti závisia vo veľkej miere od schopnosti týchto partnerov sa vzájomne dohodnúť a cieľavedome ich realizovať (využiť odbornosť a ochotu rodičov podieľať sa na príprave na vyučovanie).

Moderné trendy: na vyučovanie využívať moderné prvky, napr. integrované, blokové, kooperatívne, multikultúrne, komunitné vyučovanie.

6 PRAKTICKÉ NÁMETY

6.1 Rekreačno-výchovné didaktické hry

Hry z tejto oblasti sme zadelili do týchto okruhov činností:

- § pohybové hry,
- § rozumové hry – na rozvoj pamäti, myslenia, postrehu,
- § zmyslové hry – na rozvoj zraku, hmatu, sluchu,
- § orientačné hry – na rozvoj orientácie v prostredí a v čase podľa jednotlivých zmyslových orgánov,
- § hry na rozvoj hodnotového potenciálu.

1.

Názov: Čo sa zmenilo v miestnosti

Cieľ: Precvičiť pozornosť

Postup: Počet žiakov v triede rozdelíme na dve-tri družstvá. Za každé družstvo si žiaci zvolia zástupcu. Tí si počas minúty dobre obzrú zariadenie miestnosti. Potom ich pošleme za dvere. V miestnosti pozmeníme postavenie nábytku (posunieme obraz, pootvoríme oblok atď.). zavoláme hráčov späť a na tabuľu v určitom čase musia napísať zoznam zmien. Za každú zbadanú zmenu získavajú jeden bod.

2.

Názov: Zmenená kresba

Cieľ: Pestovať pozornosť a rozvíjať pamäť

Postup: Učiteľ predloží žiakom jednoduchý obrázok na väčšom hárku papiera alebo na výkrese. Žiaci si ho prezrú a obrátia sa na určitý čas chrbtom k obrázku. Zatiaľ učiteľ urobí na obrázku rôzne zmeny (niečo prikreslí alebo zotrie). Žiaci majú zapísať, aké zmeny sa na obrázku stali. Ktorý žiak uhádne najviac zmien, vyhráva.

3.

Názov: Poradie slov

Cieľ: Precvičovať pamäť

Postup: Učiteľ má pripravené na samostatných kartách slová. Postupne ukazuje karty žiakom. Žiaci majú napísať slová, ktoré si zapamätali na ukázaných kartách. Táto činnosť sa môže niekoľkokrát opakovať. Nakoniec si žiaci vymenia papiere a skontrolujú, či sú slová napísané správne a počet napísaných slov. Vyhrávajú tí žiaci, ktorí sa dopustili najmenej chýb.

4.

Názov: Pohyblivý chodník

Cieľ: Precvičovať pohybové schopnosti

Postup: Žiaci sa rozdelia na dve družstvá. Stoja v zástupe. Pred každým družstvom je označená výbehová čiara. Na znamenie vpred začne žiak ukladať noviny (alebo väčšiu časť papiera) na zem tak, že na jedných stojí a druhé si predkladá pred seba. Ďalší hráč môže vybehnúť až po prebratí novín. Víťazí družstvo, ktoré sa najskôr vystrieda.

5.

Názov: Na zvieratká

Cieľ: Upevňovať a prehľbovať vedomosti o zvieratkách

Postup: Učiteľ vysloví meno niektorého zvieratá. Ak je to voľne žijúce zviera, deti zostanú sedieť. Ak je to hospodárske zviera, deti vstanú a vzpažia. Kto sa pomýli, dá zálohu (pero, ceruzku, farbičku a pod.). Zálohy sa žiakom vrátia, ak porozprávajú, čo vedia o niektorom z prebraných zvierat. Nakoniec napodobí hlas príslušného zvieratá.

6.

Názov: Čo je to

Cieľ: Rozvíjať sluchovú pozornosť

Postup: Učiteľ má drevenú paličku a tou poklepkáva na predmety z rôzneho materiálu: sklo, drevo, železo, papier atď. Hráči sedia chrbtom k učiteľovi a píšú si na papier materiál, na ktorom bolo zaklopané. Každý hráč napíše v správnom poradí druh materiálu, na ktorý učiteľ zaklopal. Potom si lístky žiaci vymenia. Za každý správne určený materiál je jeden bod. Víťazia žiaci s väčším počtom bodov.

Obmena: Každý žiak môže v určenom časovom limite doplniť k materiálu predmet, o ktorom si myslí, že naň učiteľ zaklopal. Možno to považovať za prémiovú úlohu.

7.

Názov: Naháňaná za loptou

Cieľ: Upevňovať pozornosť a rozvíjať pohybové schopnosti

Postup: Žiaci vytvoria kruh čelom dnu (pri väčšom počte žiakov vytvoriť dva kruhy vedľa seba). Jeden hráč stojí mimo kruhu. Žiaci v kruhu si začnú ľubovoľným smerom podávať loptu (smie ju podávať len sused susedovi, nie hádzať, pričom sa smer môže meniť). Úlohou žiaka mimo kruhu je snažiť sa loptu niektorému hráčovi vyraziť, alebo sa jej aspoň dotknúť. Musí preto obiehať tak, ako sa pohybuje lopta. U koho sa lopty dotkne, ten ho vystrieda. Naháňača vystrieda aj žiak, ktorý poruší pravidlo (hodí loptu, podáva od hráča). Ak sa naháňačovi nepodarí v priebehu dvoch minút úlohu splniť, učiteľ ho vymení.

8.

Názov: Myšička

Cieľ: Rozvíjať pohotovosť a postreh

Postup: Deti sedia v tesnom kruhu na zemi, nohy majú prednožmo skrčené (chodidlá na zemi) a pod kolenami si podávajú „myšičku“ (nejaký menší predmet). Žiak, ktorý hľadá, je v strede kruhu a pozorne sleduje, kto ju má. Hráča, o ktorom si myslí, že má myšičku, vyvolá menom. Vyvolaný musí urobiť kolísku vzad. Keď je myšička uňho, vyhráva hľadač a môže sa zapojiť do hry. Na jeho miesto ide ten, u koho myšičku našiel. Keď vyvolaný myšičku nemá, hra pokračuje. Po troch neúspešných pokusoch hľadača vystrieda hráč, ktorého si zvolil ako nástupcu.

9.

Názov: Putujúci kamienok

Cieľ: Rozvíjať postreh

Postup: Hráči sedia v kruhu, podávajú si kamienok z ruky do ruky a robia pritom i klamné pohyby. Hľadač stojí uprostred nich a pozoruje ich pohyby. Keď vedúci hry zapíska, musí každý položiť zovreté päste na svoje kolená. Hľadač háda, kto má kamienok. Ak uhádne, vymení si s ním miesto. Ak neuhádne, hráči mu ukážu, kde kamienok práve je a začnú si ho podávať znova. Signály vedúceho sa ozývajú v kratších i dlhších intervaloch a nikto z hráčov nevie, kedy sa píšťalka znovu ozve.

10.

Názov: Kto má kamienok

Cieľ: Rozvíjať pozorovacie schopnosti

Postup: Hrajú dve družstvá. Družstvá sa posadia do radu čelom k súperom, jedno od druhého asi 5 metrov. Potom si družstvo A začne posielat' z ruky do ruky kamienok jeden druhému. Smie ho podávať len pred telom. Družstvo B ho ostro pozoruje. Keď kapitán družstva A povie hotovo, družstvo B sa chvíľku radí a potom vyšle jedného hráča zo svojho stredy. Vyslaný vyzvedač chvíľu skúma výraz tváre súperov i polohu rúk a nakoniec musí ukázať na toho, kto má podľa jeho mienky kamienok v ruke. Hľadať môže len raz. Ak uhádne, musí s ním onen hráč ísť ako zajatec. Ak držiteľa kamienka neuhádne, vráti sa späť naprázdno. Pred návratom mu musí ukázať kamienok ten, kto ho skutočne u seba mal. Potom si podáva kamienok družstvo B a súperu hľadajú, kto ho má v dlani. Hra pokračuje, dokiaľ nie je jedno družstvo zajaté. Ak zostane na niektorej strane už len jediný hráč, musí hádač uhádnuť ruku, v ktorej má kamienok (pravú alebo ľavú).

11.

Názov: Zachyť tyč

Cieľ: Precvičovať postreh a rýchlosť

Postup: Hráči sedia v kruhu. Určíme si vedúceho hry a časomerača. Vedúci hry postaví do stredu vyššiu tyč (môže to byť aj metla). V okamihu, keď tyč pustí, vyzve meno niektorého účastníka hry. Vyvolaný hráč musí bleskurýchle vyskočiť zo stoličky a zachytiť tyč prv, než spadne na zem. Kto je príliš pomalý, opustí hru na určený časový limit, ktorý sleduje časomerač. Po vypršaní limitu sa môže hráč do hry opäť vrátiť.

12.

Názov: Boj o kamienky

Cieľ: Rozvíjať rýchlosť

Postup: Vedúci rozloží doprostred stola do radu riečne kamienky. Má ich byť o jeden menej než hráčov. Účastníci hry sa rozostavia okolo stola a rukami pod stolnou doskou. Keď vedúci zapíska, každý siahne po kamienkoch a snaží sa získať aspoň jeden. Komu sa to nepodarí, je z ďalšej hry vyradený. Do druhého kola postupujú len tí, ktorí sa zmocnili kamienka. Niekedy vypadnú z hry naraz dvaja i traja hráči, ak niekto získa viac ako jeden kamienok. Nie je to však ľahké, pretože medzi kamienkami býva aspoň desaťcentimetrový rozostúp, nie sú na hromádke! Pred začiatkom druhého a každého ďalšieho kola rozložte na dosku o kamienok menej ako je počet hráčov, ktorí dosiaľ nevypadli z hry. Nakoniec stoja proti sebe na oboch stranách stola dvaja súper a uprostred medzi nimi leží posledný kamienok. Kto sa ho zmocní, vyhráva a dokáže, že má najšikovnejšie ruky.

13.

Názov: Hádzanie v kruhu

Cieľ: Pestovať postreh a rozvíjať obratnosť

Postup: Hráči sedia v kruhu a prihrávajú si medzi sebou loptičku (alebo čiapku). Uprostred kruhu sa pohybuje chytač, ktorý sa chce svojej úlohy čím skôr zbaviť. To sa mu podarí, keď sa loptičky zmocní. Môže ju zachytiť v letku alebo vytrhnúť pomalému hráčovi z ruky. Keď drží loptičku konečne v ruke, vymení si miesto s tým, kto sa loptičky dotkol naposledy.

14.

Názov: Na sultána

Cieľ: Rozvíjať pozornosť

Postup: Sultána predstavuje v hre vedúci. Sedí na čele hráčov, v najlepšom kresle. Ostatní sa rozsadia na obyčajné stoličky okolo stola. Sultán je typický orientálny vládca a často prejavuje svoje rozmory. Okrem iného občas neznáša niektoré písmeno. Povie napríklad: Dnes nemôžem ani počuť A! A hneď dodá: Čo teraz dáte svojmu najmilostivejšiemu sultánovi Tyrlovi Prvému na večeru? A hráči

hneď začnú v smere hodinových ručičiek odriekavať rôzne jedlá: žemľu, puding, ovocie, hrozno atď. Každý musí povedať jedno jedlo, v ktorého názve nie je žiadne písmeno a. Kto sa pomýli, zaváha dlhšie než tri sekundy alebo opakuje to, čo už povedal niekto pred ním, musí predstúpiť pred sultána a ten mu urobí na papier, pripevnený na odevu žiaka farebnou ceruzou čiarku. Sultánove otázky sú vždy iné a spravidla sa mu sprotiví iné písmeno a to nielen samohlásky, ale aj spoluhlásky. Niekedy chce, aby mu poddaní určili niektorého dobrého autora alebo knihu na čítanie, inokedy si pýta vtáka, kvetinu atď. Hráč, ktorý má najviac čiarok, musí splniť nejakú špeciálnu sultánovu požiadavku a tým sa vykúpiť.

15.

Názov: Obloha – zem – nos

Cieľ: Precvičovať pozornosť

Postup: Hráči sedia v kruhu a pozorujú vedúceho, ktorý rýchlejšie alebo pomalšie hovorí: Obloha – zem – nos. Poradie slov rôzne obmieňa a sprevádza ich pohybmi pravej ruky. Keď povie obloha, namieri ukazovákom na povalu, keď povie zem, ukáže na podlahu, keď povie nos, dotkne sa ukazovákom svojho nosa. Ostatní vykonávajú tieto pohyby s ním. Vedúci hry urobí občas nesprávny pohyb a kto sa zmýli a napodobní ho, dostáva bod. Záväzný je len slovný príkaz! Pri starších hráčoch idú slová za sebou rýchlejšie a vedúci robí klamné pohyby omnoho častejšie. S menšími deťmi môžeme hrať len dve slová – obloha a zem.

Hráč, ktorý dostane päť bodov z hry vypadáva.

16.

Názov: Kimova hra

Cieľ: Precvičovať pamäť a postreh

Postup: Vedúci položí na stôl 24 drobných predmetov: ceruzky, kamienok, kliniec, špendlík, strúhadlo, štetec atď. Stôl zakryje šatkou a zavolá hráčov. Hráči si majú zapamätať čo najviac vyložených vecí. Po minúte šatku vráti na miesto a každý hráč zapíše všetky predmety, ktoré na stole videl a ktoré si zapamätal. Kto odovzdá za päť minút úplný zoznam, zvíťazí.

17.

Názov: Kto sa stratil

Cieľ: Precvičovať pamäť a postreh

Postup: Žiaci sa rozsadia po celej triede alebo klubovni. Vedúci hry určí jedného detektíva, ktorý má na chvíľku vyjsť za dvere. Potom vyzve iného hráča, aby vyšiel za druhé dvere. Ostatní hráči si vymenia miesta a vedúci zavolá detektíva späť do miestnosti. Na prahu mu položí otázku: Kto sa stratil? A súčasne stopuje čas. Keď detektív správne pomenuje žiaka, ktorý sa „stratil“, zapíše mu vedúci čas a hra

začína znova s iným detektívom. Ak detektív vysloví nesprávne meno, zostane mu úloha aj pre ďalšiu hru. Kto z detektívov určí strateného hráča v najkratšom čase?

18.

Názov: Vyvolávanie čísel

Cieľ: Precvičovať pozornosť, pamäť a postreh

Postup: Hráči sa posadia do kruhu a očísľujú jednotlivé stoličky. Tá, na ktorej sedí vedúci, dostane číslo jeden, ďalšie v smere hodinových ručičiek. Každý hráč bude mať pri hre rovnaké číslo ako stolička, na ktorej sedí. Vedúci otvorí hru tým, že povie: Jednotka volá štvorku! Hráč, ktorý sedí na stoličke číslo 4, sa musí okamžite ozvať a vyvolať iné číslo – hoci aj štvorka volá sedmičku. A takto volá jeden hráč druhého, dokiaľ neurobí chybu. Za chybu považujeme, keď sa volaný hráč okamžite neozve, alebo keď sa ozve hráč, ktorý nebol vyvolaný, alebo keď niekto vyvolá neexistujúce číslo. Kto urobí chybu, ide na poslednú stoličku s najvyšším poradovým číslom. Ostatní hráči sa posunú o jednu stoličku, aby mu urobili miesto. A hra hneď pokračuje ďalej, niektorí hráči od tejto chvíle majú iné číslo. Práve v častých zmenách čísel je ukrytý zmysel hry.

19.

Názov: Kto si presadol

Cieľ: Rozvíjať pamäť a pozorovacie schopnosti

Postup: Žiaci sa rozsadia okolo stien triedy alebo klubovne. Dvaja vybraní detektívi pozorujú minútu, kto kde sedí, potom vyjdú za dvere. Za ich neprítomnosti si dvaja sediaci hráči vymenia miesto. Potom zavolajú detektívov naspäť. Kto z nich skôr uhádne, ktorí dvaja si vymenili miesta, vyhráva. Podmienkou je zistiť správne mená obidvoch žiakov.

20.

Názov: Triedenie geometrických tvarov

Cieľ: Rozvíjať hmat

Postup: Nastrihajte z tuhého papiera po desať malých trojuholníkov, štvorcov, obdĺžnikov a krúžkov. Potom ich vložte do ruky prvému hráčovi, ktorý má zaviazané oči. Za aký čas roztriedi obrazce na štyri kôpky podľa druhu? Za každý kus, ktorý položí na nesprávnu kôpku, mu pripočítame päť sekúnd. Kto z hráčov dosiahne najlepší čas?

Podobne môžeme postupovať aj s gombíkmi. Prvému súťažiacemu zaviažeme oči a dáme mu do vrecúška tridsať pomiešaných gombíkov – po desať rovnakej veľkosti. Za aký čas ich roztriedi podľa veľkosti? Za každý chybné položený gombík pripočítame desať sekúnd.

21.

Názov: Hra so sponkami

Cieľ: Zdokonaľovať hmat

Postup: Prinesieme krabičku kancelárskych sponiek. Každému hráčovi dáme desať kusov a zaviažeme im oči. Na znamenie začnú spájať sponky do dlhej retiazky. Kto bude hotový skôr? Učiteľ upozorní žiakov na bezpečnosť pri práci so sponkami.

22.

Názov: Stavba veže z kociek

Cieľ: Precvičovať hmat

Postup: Potrebujeme 10 – 15 kociek z detskej stavebnice alebo škatuľky od zápaličiek. Prvému súťažiacemu zaviažeme oči a povieme mu, aby z kociek alebo škatuliek postavil vežu. Ak mu rozostavená veža spadne, musí začať znovu. Kto postaví vežu v najkratšom čase?

23.

Názov: Kto určí správne

Cieľ: Precvičovať hmat a pamäť

Postup: Hráči sa posadia okolo stola tak tesne k doske, aby si navzájom nevideli ruky, ktoré majú pod stolom na kolenách. Vedúci vyťahuje zo škatuľky rôzne drobné predmety (gombík, kúsok látky, klinček, gumu, strúhadlo atď.) a podáva ich tomu, kto sedí po jeho ľavici. Hráč si predmet pod doskou ohmatá a podáva ho susedovi po ľavej ruke. Predmet tak obíde celý stôl bez toho, aby ho niekto uvidel a vráti sa k vedúcemu, ktorý ho opäť schová do škatuľky. Keď vedúci dostane späť poslednú z kolujúcich vecí, vyzve hráčov, aby si vzali papiere a ceruzky a zapísali všetky predmety, ktoré poznali a zapamätali si. Zvíťazí ten, kto odovzdá úplný zoznam. Počet predmetov závisí od vekovej kategórie žiakov a o ich schopnosti.

24.

Názov: Nebezpečná cesta

Cieľ: Rozvíjať orientáciu v priestore podľa hmatu

Postup: Rozostavíme po miestnosti rôzne prekážky – stoličky, lavice, prázdne fľaše, stojany atď. Potom privedieme prvého hráča z dosky s pokynom, aby si prehliadol rozostavené prekážky a potom so zviazanými očami prešiel k náprotivnej stene, dotkol sa jej a vrátil sa späť. Snaží sa neprevrútiť žiadnu prekážku. Meriame mu čas od štartu k cieľu (ktorý je opäť na prahu). Hra pokračuje s ďalšími súťažiacími.

25.

Názov: Hľadanie budíka

Cieľ: Precvičovať sluchovú pozornosť

Postup: K tejto hre nastupujú hráči postupne jeden za druhým. Posielame ich do miestnosti so šatkou na očiach, aby tam čo najrýchlejšie našli tikajúci budík. Každému meriame čas, ktorý uplynie od okamihu, kedy vstúpi do miestnosti, do chvíle, kedy sa dotkne budíka.

26.

Názov: Čo to bolo

Cieľ: Rozvíjať schopnosť rozlišovať zvuky

Postup: Hráči sa posadia tak, aby nevideli vedúceho, pripravia si ceruzky a papier a pozorne počúvajú. Majú poznať rôzne zvuky – trhanie papiera alebo plátna, škrtnutie zápalky, cengnutie lyžičkou, zatíkanie klinca atď. Keď vedúci dokončí sériu zvukov, žiaci si začnú zapisovať tie, ktoré poznali a rozoznali. V závere hry prebieha prezentácia žiakov v kruhu, kde si účastníci hovoria to, čo si napísali na papier. Nikto nevyhráva a nikto nie je z hry vylúčený.

27.

Názov: Skladanie pohľadnice

Cieľ: Rozvíjať kombinačné schopnosti

Postup: Rozstrihajte pohľadnicu na 10 nepravidelných dielov, ústrižky premiešajte a predložte ich postupne všetkým hráčom. Úlohou žiakov je podľa možnosti čo najskôr pohľadnicu uložiť.

28.

Názov: Na medveďa

Cieľ: Rozvíjať pohybové schopnosti

Postup: Jeden hráč predstavuje medveďa. Postaví sa asi tri metre pred radom ostatných hráčov. Potom vyzve niekoho po mene. Vyvolaný hráč má dobehnúť do bezpečia „domu“ bez toho, aby sa ho medveď dotkol. Dom predstavuje napríklad kameň, ktorý je položený vo vzdialenosti asi 20 metrov. Medveď pri vyvolávaní hráčov je obrátený ku kameňu chrbtom. Keď sa vyvolanému hráčovi podarí vykľučkovať, má nádej, že dobehne ku kameňu skôr ako medveď. Hráč, ktorého medveď chytí, alebo sa ho dotkne, stáva sa medveďom.

29.

Názov: Na strážnika

Cieľ: Rozvíjať pohybové schopnosti

Postup: Na školskom dvore alebo na lúke vyznačíme obdĺžnik 10 x 20 m. V obdĺžniku po celej ploche sa pohybuje strážnik. Blízko obdĺžnika určíme aj malú strážnicu. Ostatní hráči prebiehajú z jedného konca obdĺžnika na druhý. Koho strážnik chytí, dá ho do svojej strážnice. Ak sú už všetci žiaci zajatí, hra sa opakuje znova a strážnikom sa stáva hráč, ktorý bol chytený prvý.

30.

Názov: Na zvonára

Cieľ: Upevňovať orientačné schopnosti podľa sluchu

Postup: Všetci hráči majú zaviazané oči, iba jeden vidí. V ruke má zvonček a občas v krátkych intervaloch zacengá. Úlohou „nevidiacich“ je, aby ho chytili podľa sluchu. Kto sa ho dotkne, preberie zvonček a vymení si s ním úlohu.

31.

Názov: Na poštára

Cieľ: Cvičiť orientačné schopnosti podľa zvuku

Postup: Hráči sedia v kruhu. Každý si zvolí meno niektorého mesta. V strede je poštár, ktorý má zaviazané oči. Oznamuje, že vezie poštu z Prahy do Bratislavy, zo Žiliny do Košíc atď. Hráči, ktorí si zvolili mená týchto miest, si rýchlo vymenia miesta. Poštár sa snaží niektorého z nich chytiť. Ak sa mu to podarí, chytený je poštárom.

32.

Názov: Farby

Cieľ: Precvičovať schopnosť pohotovo reagovať

Postup: Jeden hráč povie akúkoľvek farbu a ukáže na niekoho. Ten musí povedať predmet na určenú farbu a ukázať na ďalšieho. Žiaci sa snažia pohotovo reagovať.

33.

Názov: Na jastraba

Cieľ: Rozvíjať pohybové schopnosti

Postup: Jeden z hráčov predstavuje jastraba, ostatní sú holuby. Organizátor hry sa postaví bokom a zavolá: holuby, do poľa. Holuby sa rozprchnu a jastrab ich naháňa. Keď zavolá organizátor hry: Domov! Holuby sa zbiehajú do holubníka (priestor niečím na ihrisku vopred vymedzíme). Koho jastrab chytí, než doletí do holubníka, ten sa stáva jastrabom.

34.

Názov: Pasca na myši

Cieľ: Precvičovať schopnosť reagovať podľa sluchu

Postup: Hráči sú rozdelení do dvoch družstiev. Jedno družstvo sa postaví do kruhu a utvorí pascu. Hráči druhého družstva predstavujú myši. Deti v kruhu vzpažia, čím sa pasca otvorí a myši voľne vbehujú a vybiehajú z pasce. Na znamenie vedúceho všetci pripažia a prejdú do drepu. Všetky myši vo vnútri sú pochytané. Hra pokračuje až dovtedy, pokiaľ nie sú všetky myši vychytané.

35.

Názov: Poľovačka na líšku

Cieľ: Zdokonaľovať postreh a presnosť

Postup: Hrá sa na ploche veľkej asi 25 x 15 m. Jedného hráča určíme za poľovníka. Poľovník má malú loptičku. Hra začína tým, že poľovník vyhodí loptu do vzduchu. V tej chvíli sa líšky rozprchnu na všetky strany. Poľovník chytá loptu, akonáhle sa mu to podarí, snaží sa niektorú z líšok zasiahnúť. Zasiagnetá líška stáva sa jeho pomocníkom. V priebehu hry poľovník má stále viac pomocníkov, čím sa počet líšok znižuje. Hra pokračuje dovtedy, kým na ihrisku nezostane posledná líška.

36.

Názov: Na kohúta

Cieľ: Pohotovo uchopiť predmet

Postup: Hráči stoja v otvorenom kruhu na upaženie od seba. Jeden z nich, ktorý stojí mimo kruhu je kohút. Hráči v kruhu si prehadzujú loptu jeden druhému. Žiadny sa nesmie vynechať. Ten, kto je kohút, stojí vo vnútri kruhu a snaží sa lopty zmocniť. Ak sa mu to podarí, vymení si miesto s hráčom, ktorý mal loptu naposledy v ruke a hra začína znovu.

37.

Názov: Holub a holubica

Cieľ: Cvičiť postreh na dohovorené slabiky

Postup: Uprostred ihriska urobíme čiaru. Hráči sa rozdelia na dve družstvá. Postavia sa do radu vo vzdialenosti 1 m od strednej čiary a otočia sa k sebe chrbtom. Oproti každému družstvu (na 15 – 20 krokov) nakreslíme ďalšiu čiaru. Obe družstvá stoja čelom k tejto svojej čiare. Jedno družstvo nazveme holub a druhé holubica. Vedúci sa postaví na okraj ihriska medzi družstvami. Jedno z nich sa otočí a snaží sa dotknúť hráčov druhého družstva, ktorí bežia za svoju čiaru. Názov družstva vyslovuje vedúci po slabikách, napríklad: „Ho-lub!“, „Ho-lú-bok!“ Až pri posledných slabikách si musia hráči uvedomiť, čo majú robiť: utekať alebo naháňať. Organizátor hry hovorí názvy družstiev niekoľkokrát a môže ich nepravidelne striedať. Víťazí družstvo, ktoré bude mať viac zajatcov, keď sa hra skončí.

38.

Názov: Žaby a bocian

Cieľ: Cvičiť rýchlosť

Postup: Veľký kruh predstavuje rybník, v ktorom sú zhromaždené „žaby“. Tieto vybiehajú z rybníka, kde sa ich snaží chytiť „bocian“. Žaby sa zachraňujú rýchlym unikom do rybníka. Kto je chytený, vystrieda bociana. Hra sa môže realizovať aj tým spôsobom, že vyznačíme aj druhy rybník a žaby prebehujú z rybníka do rybníka. Uprostred je hrádza, miesto, kde ich bocian chytá.

39.

Názov: Rozohriatie

Cieľ: Cvičiť empatiu

Postup: Deti sa postaví do kruhu. Počas tejto hry nič nehovoria. Dostanú pokyn, aby sa prechádzali po miestnosti ako veľmi starí ľudia (pomaly a zhrbení). Asi po 30 sekundách začnú mladnúť a sú vo veku svojich rodičov. Narovnajú sa a chodia rýchlejšie, mávajú si, usmejú sa. Opäť po 30 sekundách mladnú a menia sa na deti. Chodia ešte rýchlejšie, môžu si poskakovať, smiať sa, sú nezbední. Po 30 sekundách na povel zastanú v takej polohe, ako boli, zavrú oči a sú ticho. Potom diskutujú o tom, ako sa cítili v rôznych rolách.

40.

Názov: Lodivodi

Cieľ: Dôverovať iným

Postup: Jednému hráčovi zaviažeme oči a pomocou tlieskania ho vedieme cez prekážkovú dráhu. Dbáme pritom na bezpečnosť žiakov.

41.

Názov: Slepý had

Cieľ: Vzbudiť dôveru, nieť zodpovednosť, senzibilizácia

Postup: Členovia skupiny sa postaví do zástupu, chytia predchádzajúceho za plece a zatvorí oči. Prvý má oči otvorené a vedie hada cez ozajstné alebo myslené prekážky. Každú prekážku „ohlási“ nasledujúcemu v zástupe zdvihnutím pleca. Ten, keď prekážku obíde, podá výstrahu takým istým spôsobom ďalej. Po skončení hry nasleduje rozhovor detí o tom, ako sa im hra páčila, ako sa cítili v pozícii slepcov, či bolo ťažké viesť skupinu.

6.2 Didaktické hry zo slovenského jazyka

Z jazyka slovenského sme zaradili didaktické hry z nasledujúcich oblastí:

- § na upevňovanie a zdokonaľovanie čítania,
- § hry zamerané na osvojovanie, precvičovanie a upevňovanie gramatických javov,
- § na rozširovanie slovnej zásoby a zdokonaľovanie vyjadrovacích schopností.

1. Názov: Pridaj správne písmeno

Cieľ: Rozvíjať fonematický sluch

Postup: Každý žiak má 4 - 6 obrázkov, ktoré sa začínajú poznanými hláskami. Každý žiak má aj kartičky s tými istými písmenami. Učiteľ povie nejaké slovo, na príklad "lietadlo". Kto má zo žiakov obrázkov lietadla priloží k obrázku písmeno "l". Túto hru môžeme robiť s obmenou. (Žiaci majú rad písmen. Jeden žiak ukazuje žiakom obrázky, ostatní zakrývajú písmená, ktorými začína meno zobrazovaného predmetu).

2. Názov: Kto vie, doplní

Cieľ: Pohotovo a presne dopĺňovať chýbajúce písmená

Postup: Učiteľ vyvesí niekoľko nástenných tabulí, na ktorých sú slová s chýbajúcimi hláskami. Ako materiál použije písmená zo skladacej abecedy. Úlohou žiakov bude správne doplniť chýbajúce písmená. Napríklad k slovu: "-isa" doplní sa chýbajúce písmeno "m" "misa", alebo "Anč-", doplní chýbajúce a. Učiteľ vyvoláva žiakov k nástennej tabuli tak, aby sa vystriedali viacerí. Tí, ktorí nedoplnili písmená, čítajú spoločne na konci hodiny slová z nástenných tabulí. Žiaci si upevnia vedomosti o písmenách a zároveň správne čítanie.

3. Názov: Čo kto má?

Cieľ: Upevniť analýzu slova

Postup: Žiaci dostanú kartičky s písmenami, ktoré už poznajú. Každý zo žiakov má na dané písmeno na svojej kartičke utvoriť vetu, v ktorej sú obsiahnuté aspoň dve slová začínajúce sa na danú hlásku, napríklad:

K - Karol má rád koláče.

O - Oľga má orechy.

Žiaci, ktorí si už vytvorili vetu, môžu dostať novú kartičku s iným písmenom. Každý zo žiakov má na dané písmeno svojej kartičky utvoriť vetu, v ktorej budú aspoň dve slová končiace sa na danú hlásku.

Napríklad: A - Mama volá.

E - Máme koláče.

V tomto prípade žiaci dostanú kartičky so samohláskou.

4. Názov: Kto zaspí, nevyhrá

Cieľ: Analyzovať hlásku "z" v slove

Postup: Žiaci spia - hlavy majú sklonené na lavici. Keď učiteľ začne hovoriť slová s hláskou z, žiaci sa prebudia- zodvihnú hlavy. Hlásku z použije učiteľ v slovách na konci i v prostriedku slova.

Poznámka: Hra je vhodná po prebratí hlásky z - na záver hodiny.

5. Názov: Prišla loď

Cieľ: Rozvíjať slovnú zásobu

Postup: Prišla loď a priviezla písmeno Z a hodí malú loptičku niektorému žiakovi. Keď ju chyť, musí hneď povedať slovo, ktoré sa začína uvedeným písmenom. Potom loptu hodí späť učiteľovi. Takto pokračujeme ďalej s ďalšími písmenami.

6. Názov: Chytanie lodiek

Cieľ: Upevňovať syntézu slov zo slabík.

Postup: Na tabuľu nakreslíme obrysy jazera. Na hladine plávajú loďky s menami (sú pripnuté so špendlíkmi). Okrem lodiek sú napísané rozdelené slová - mená lodiek, napríklad: Fe - ro. Slabiky sú vzdialené od seba a zmiešané. Úlohou žiaka je nájsť slabiky, ktoré patria spolu a spojiť ich. Žiak, ktorý nájde - chyť lodičku, musí nájsť aj lodičku s menom. Odmenou za námahu je loďka, ktorú našiel.

7. Názov: Kto je rýchlejší

Cieľ: Precvičiť poznávanie písmen a skladanie slov

Postup: Každý žiak má obálku, v ktorej sú nastrihané písmená abecedy. Triedu rozdelíme na dve skupiny. Každý žiak má z obálky čo najrýchlejšie vybrať písmeno, ktoré určíme. Vyhráva skupina, ktorej všetci žiaci skôr nájdu dané písmeno.

Hru možno obmeniť tak, že žiaci majú poskladať z písmen nejaké slovo alebo vetu.

8. Názov: Nájdi slabiku

Cieľ: Upevniť spájanie slabík do slov

Postup: Na magnetickú tabuľu učiteľ pripraví slabiky, ktoré použije pri tvorbe slov. Žiaci prečítajú všetky slabiky z tabule. Slabiky potom odloží a na magnetickej tabuli nechá iba jednu slabiku. Žiaci majú za úlohu nájsť druhú slabiku takú, ktorá by tvorila s prvou slabikou slovo. Žiaci ďalej hľadajú inú slabiku, ktorá po priložení k poslednej slabike utvorí znovu iné slovo.

Napríklad: Ko - sa, sa - ne, ne - vie, Vie - ra, ra - na,, na - ša, Ša - ňo ...

Ak sa všetky slabiky využili, prečítame si slová, ktoré si potom odpíšeme do zošita. Slabiky obmieňame a tvoríme iné slová.

9. Názov: Na slabiky

Cieľ: Precvičovať schopnosť analyzovať slovo na slabiky

Postup: Žiaci majú pred sebou na kartičkách napísané slabiky. Učiteľ bude hovoriť slová a žiaci ukazujú slabiky, z ktorých sa jednotlivé slovo skladá. Vyhrávajú tí žiaci, ktorí urobia najmenej chýb.

10. Názov: Dopĺňovačka

Cieľ: Precvičovať pohotovosť v dopĺňovaní chýbajúcich písmen v slovách

Postup: Žiaci majú napísané slová. Chýbajú v nich písmená. Žiaci musia jednotlivé písmená dopĺňať. Napríklad m - ma, k - ety, m -tor. Vyhrávajú tí žiaci, ktorí sa dopustili najmenej chýb.

11. Názov: Slabiková štafeta

Cieľ: Precvičovať analýzu slov

Postup: Učiteľ povie deťom slovo. Napríklad: mama. Žiaci ho rozložia na slabiky: ma - ma a ďalej na hlásky m - a - m - a. Na poslednú hlásku vždy utvoria nové slovo. Posledná hláska je a. Utvoria slovo na hlásku a: auto. Potom rozkladajú slovo auto: au - to, a - u - t - o a na poslednú hlásku o utvoria nové slovo. A hra pokračuje ďalej.

Žiaci si tak hrovou formou osvoja učivo, pojmy slovo, slabika, hláska.

12. Názov: Čo som videl?

Cieľ: Rozvíjať schopnosť pohotovo sa vyjadrovať a tvoriť vety

Postup: Žiaci si majú zapamätať niekoľko slov. Počet slov sa po čase zväčšuje. Učiteľ začne: "Bol som pred školou. Videl som strom a kvety". Ukáže na ďalšieho žiaka. Tak každý žiak opakuje všetko, čo bolo skôr povedané a pridáva ďalšie vhodné slovo. (Obmena hry: Čo som videl zo školy? Čo máte v triede?)

13. Názov: Na slabiku

Cieľ: Precvičovať schopnosť tvorenia slov

Postup: Učiteľka povie akúkoľvek slabiku a ukáže na niektorého žiaka. Ten musí slabiku doplniť tak, aby vzniklo slovo. Príklad: Učiteľka povie la a hráč na ktorého ukáže, ten dopĺňuje ... lavica. Potom ukáže na ďalšieho, ten odpovie: Lampión, atď.

14. Názov: Pokračuj za mnou

Cieľ: Tvoríť vety na základe asociácií

Postup: Jeden žiak začne vetu, druhý dopovie (pomáha vyučujúci). Zasadil som zrnko, zo zrnka vyrástli klasy. Zrelé obilie stroje pokosili. Pokosené klasy vysušili, potom vymlátili. Mlynári zrno pomleli. Pekári z neho chlieb upiekli. Atď.

15. Názov: Na slabiky

Cieľ: Rozvíjať koncentráciu a pohotovosť v tvorení slov

Postup: Na začiatku určíme alebo vyžrebujeme hráča, ktorý bude hru začínať a určíme smer, ktorým bude hra pokračovať. Výhodné je, ak hráči sedia v kruhu. Určený hráč začne hru tým, že povie akékoľvek slovo. Jeho sused musí rýchlo povedať iné slovo. Také, aby sa začínalo slabikou, ktorú sa končilo predchádzajúce slovo.

Napríklad: kniha – haluška – kapor – porisko – kosa atď.

16. Názov: Na poštára

Cieľ: Tvoríť slová na určené písmeno alebo slabiku

Postup: Žiaci poznajú pieseň "Nie je chlapa nad poštára". Poštár má obálky, v ktorých je lístok a na ňom sú napísané písmená, slabiky, slová - podľa prebraného učiva. Žiaci spievajú pieseň, poštár rozdáva obálky. Každý, kto dostal obálku, na pokyn vyučujúceho najprv potichu prečíta svoj lístok, potom pred celou triedou povie na písmeno, slabiku slová.

17. Názov: Spoznávanie hlások

Cieľ: Analyzovať začiatkové písmeno slova

Postup: Túto didaktickú hru sa hráme so žiakmi, keď už poznajú hlásky. Učiteľ si vopred pripraví obrázky rôznych predmetov, napríklad: auto, bubon, stôl, ľava, noha, ihla atď. Pre žiakov pripravíme štvorčeky papiera, na ktorých budú začiatkové písmená nakreslených predmetov, napríklad bubon - b. Učiteľ ukazuje žiakom predmety na obrázkoch - žiaci zdvihnú štvorček s príslušným začiatkovým písmenom. Všetci písmeno pomenujú nahlas, potom písmeno zapíšu do písanky. Hru sa hráme na začiatku vyučovania a pri opakovaní učiva.

18. Názov: Rebríček

Cieľ: Rozvíjať slovnú zásobu

Postup: Treba zostaviť rebríček, ktorý má 5 priečok. Rebríček zostavíme zo slov. Každé slovo sa musí začínať na rovnaké písmeno. V každom nasledujúcom slove musí byť na začiatku znovu rovnaké písmeno, napríklad:

A M
Ak má
Ale med
Anna mama
Astra mačka

Hra môže mať niekoľko spôsobov:

- učiteľ určí jedno písmeno pre všetkých žiakov,
- každý žiak píše slová na iné písmeno,
- žiak si vyberie písmeno sám.

19. Názov: Povedz, kam sa položili

Cieľ: Precvičiť používanie predložiek

Postup: Jedno dieťa ide von z miestnosti. Ostatné deti medzitým skryjú hračku (predmet) na stôl, pod stôl, za skriňu a pod. Na signál sa dieťa vráti do miestnosti a hľadá predmet. Keď predmet nájde, povie, kde je položený (na, pod, za a pod.).

Obmena: hráči sa dohovoria, že prezradia, kde položili vec, ale nepovedia úplne všetko. Napríklad: "Lopta je pod ..., lopta je za ..." . Dieťa má hľadať podľa určenia detí, ktoré ho sledujú, či správne hľadá.

20. Názov: Povedz opak

Cieľ: Upevniť slová opačného významu

Postup: 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 a pod. a deti majú odpovedať vždy prídavným menom opačného významu.

21. Názov: Písmenkové loto

Cieľ: Zdokonaľiť poznanie abecedy

Postup: Učiteľ si pripraví obrázky predmetov, ktorých názvy sa začínajú na známe hlásky. Obrázky rozostaví tak, aby na ne dobre videli všetky deti. Jednotlivým žiakom rozdá kartičky s hláskami, ktoré už poznajú. Učiteľ postupne ukazuje na jednotlivé obrázky, ktoré žiaci pomenúvajú. Žiak, ktorý má kartičku so začiatočnou hláskou daného predmetu, priloží ju k obrázku (napríklad k obrázku lietadla pripevní hlásku "l" a pod.).

(Obmena hry: Každý žiak dostane kartičky so všetkými už známymi hláskami. Učiteľ postupne ukazuje žiakom pripevnené obrázky s nakreslenými predmetmi. Žiaci zo svojich kartičiek berú tú, na ktorej je písmeno, ktorým sa začína názov predmetu. Pri tejto didaktickej hre môžeme veľmi dobre využiť pomocou magnetickej tabule známu učebnú pomôcku - magnetickej abecedy).

22. Názov: Jeseň

Cieľ: Precvičiť učivo o číslovkách

Postup: Učiteľ postaví žiaka na vyvýšené miesto s košíkom gaštanov v ruke. Rozprávač (učiteľ): V poli stál košatý gaštan. Vetrík sa prehánal poľom. Oprel sa o jeho konáriky a hýbal nimi. (Žiaci ukazovákou kývu z boka na bok.) Zafúkal silnejší

vietor, rozhybal konármi a ráňal gaštany. (Žiaci robia tie isté pohyby pažami.) Prihnal sa víchor a klátil celým stromom. (Žiaci robia tie isté pohyby a úkony z boka na bok.) Vybraný žiak (gaštan) medzitým rozsýpa gaštany okolo seba na zem. Učiteľ rozpráva ďalej. Vietor ustal. Pribehli deti a zbierali gaštany. (Deti vybehnú lavíc a zbierajú gaštany, buď ľubovoľný počet, alebo počet, aký určí učiteľ). Už sa stmievalo, keď sa vrátili deti domov. Mamička sa ich spytovala: "Kde ste boli deti?" Deti odpovedali: "Mamička, zbierali sme gaštany". Potom sa chválili, ktorý koľko nazbieral. Ako sa chváli x? "Mamička, nazbieral som 5 gaštanov". (Vystrieda sa viacej žiakov.) Potom sa deti hrali s gaštanmi na stolíku, rozkladali si ich (žiaci si na laviciach rozkladajú gaštany, rozdeľujú na rôzne kôpky). Bolo už neskoro večer. Deti gaštany odložili späť do košíka a išli spať. (Žiaci jeden po druhom pristupujú ku košíčku, vkladajú doň gaštany a hovoria počet, ktorý vkladajú).

23. Názov: Kto povie viac

Cieľ: Rozvíjať postreh a slovnú zásobu

Postup: Deti si sadnú do polkruhu okolo učiteľa, ktorý im postupne ukazuje kartičky s písmenami. Napríklad obráti k deťom písmeno A a povie: "mesto". Každý sa snaží vysloviť ako prvý meno mesta, ktoré sa začína na A. Inokedy je to vták, zviera, hora, štát a pod. Ten, kto najskôr povie žiadané meno, získava kartičku s písmenami. Hra pokračuje tak dlho, kým nie sú vyťahnuté všetky kartičky. Ten, kto ich má najviac, vyhráva.

24. Názov: Čo je správne

Cieľ: Precvičiť rozlišovanie samohlások u - ú

Postup: Uvedieme žiakov do známej situácie "mamička pečie múčnik". Hovoríme deťom slová súvisiace s jej prácou, v ktorých budú samohlásky u - ú. Napríklad: kúpi cukor atď. Žiaci dvíhajú príslušnú samohlásku u - ú. Učiteľ nakoniec ukáže svoju a žiaci porovnávajú. Alebo hru používame aj v obmenách – slová sú napísané na tabuli a vynecháme u - ú. Učiteľka ukazuje slovo a žiaci dvíhajú lístky.

25. Názov: Čo tam patrí

Cieľ: Upevňovať učivo o vete

Postup: Žiaci majú kartičky, na ktorých sú interpunkčné znamienka (?!). Úlohou žiakov je za každou vetou, ktorú povie učiteľka, zdvihnúť kartičku so správnym znamienkom.

Napr.: Blížia sa prázdniny.

Kam pôjdete na prázdniny?

Kto pôjde k babke?

Žiaci, dávajte si na seba pozor!

Buďte opatrní pri hrách!

Teraz si učiteľka vymení úlohu s deťmi. Ukáže znamienko a deti tvoria vety.

26. Názov: Na mená

Cieľ: Upevniť pravopis vlastných podstatných mien

Postup: Učiteľ rozdá žiakom lístočky, na ktoré vopred napísal po tri písmená, napríklad: K, L, M. Každý žiak má utvoriť k týmto písmenám po dve (tri) mená osôb, miest, napríklad:

K L M

Katka Laco Mária

Karol Libuša Marta

Košice Lipany Michalovce

Kežmarok Levice Martin

27. Názov: Rybník

Cieľ: Upevniť syntézu slabík

Postup: Na magnetickej tabuli si ohraničíme určité miesto, ktoré pre našu didaktickú hru bude predstavovať rybník. Do tohto rybníka porozhadzujeme rôzne slabiky, z ktorých žiaci tvoria slová. Slabiky sú napísané na kartičkách. Žiaci vyberajú slabiky z ohraničeného miesta, tvoria z nich slová a ukladajú na magnetickej tabuľu. Potom ich čítajú. Slabiky z rybníka: de, ta, te, do, te, bu, de, o, tec, se, dem, de, di, na a pod.

28. Názov: Papagáj

Cieľ: Precvičiť učivo o slabikách pomocou obrázkov

Postup: Obrázkové pexeso majú žiaci pred sebou. Vyučujúci vyzve žiakov: Vyberte z obrázkov ten, na ktorom je slovo s jednou slabikou. Vzor: kľúč, luk, kôň a iné.

Vyberte z obrázkov tie, na ktorých sú vyobrazené slová s dvoma slabikami. Vzor: píla, mačka, tučniak a pod. Vyberte z obrázkov ten, na ktorom je vyobrazené slovo so štyrmi slabikami. Vzor: počítadlo atď.

29. Názov: Živá abeceda

Cieľ: Upevniť tvorenie slov z hlások

Postup: Dva a dva rady si pripravíva sériu písmen abecedy. Sú napísané na kartičkách. Každé družstvo má inú farbu. Hráči dostanú 2 - 3 písmená tak, aby jedno družstvo malo kompletnú abecedu. Družstvá stoja v rovnakej vzdialenosti od organizátora hry. Ten povie nejaké slovo, napríklad vták. Hráči, ktorí majú písmená, z ktorých sa slovo skladá, vystúpia z radu k organizátorovi hry a postavia sa tak, aby vytvorili určené slovo.

30. Názov: O najlepšiu skupinu

Cieľ: Precvičovať učivo o dvojhĺáskach

Postup: Žiakov zadelíme do skupín. Každá skupina napíše slovo, v ktorom bude ia, ie, iu. Žiak napíše slovo a sám vyvolá iného zo svojej skupiny na pokračovanie. Bezchybne napísané slovo sa počíta ako dobrý bod.

31. Názov: Kto zloží viac

Cieľ: Upevňovať zručnosti pri hľadaní slov

Postup: Učiteľka rozdelí žiakov do skupín. Rozdá im lístky, na ktorých sú napísané hlásky. Každé skupine dá toľko lístkov, koľko je žiakov. Lístky v každej skupine tvoria slovo, ktoré im vyučujúca vopred povie. Ich úlohou bude to slovo zložiť. Ktorá skupina slovo zloží, dostane nové hlásky a skladá ďalšie slovo. Vyhráva tá skupina, ktorá zložila najviac slov.

32. Názov: Hra s abecedou

Cieľ: Cvičiť pamäťové poznanie slovenskej abecedy

Postup: Na rovnaké štvorčeky napíšeme abecedu. Štvorčeky zamiešame a zaraďujeme abecedu v správnom poradí. Ktorá skupina skôr zoradí abecedu, vyhráva.

33. Názov: Hra na učiteľa

Cieľ: Rozlišovať spisovné a nespisovné slová

Postup: Učiteľ predloží žiakom text, v ktorom sa nachádzajú nespisovné slová. Žiaci ich majú vyhľadať a nahradiť spisovnými výrazmi.

Pomôcky: texty obsahujúce nespisovné slová (pri ich zostavovaní treba vychádzať zo stavu používania spisovnej slovenčiny)

Napr. Ferko Kalerábik je síce výtečný žiak, ale v chovaní sú s ním samé trampoty. Cez prestávku behom niekoľkých sekúnd dokáže previesť spústu veškerých nezmyslov, ktoré ho napadnú. Pokazil už tlačítko na školskom výťahu, urobil skulinku do dverí, jednému spolužiakovi zo švandy roztrhol límec na košeli a ďalšieho praštil knihou po hlave. Furt sa vmešuje do vecí, ktoré sa ho netýkajú. Od každého v triede škemrá desiatu. Ovšem neberie v úvahu, že aj iní sú hladní. Jakmile skončí vyučovanie, naobeduje sa v školskej jedálni a orazí si lístok ratízkom číslo jedna. Není nadšený, keď k obedu sú noky. K pitiu má rád jahodovú šťavu. Nevadí mu, keď príde na zástavku MHD a nestihne ani zmeškaný autobus. Kludne počká na ďalší. Cez to všetko je to docela milý chlapec, pretože sa snaží v prvej rade každému pomôcť, aj keď má zrovna dosť vlastných povinností.

Riešenie:

Ferko Kalerábik je síce výborný žiak, ale v správaní sú s ním samé problémy. Počas prestávky v priebehu niekoľkých sekúnd dokáže vykonať veľa všelijakých

nezmyslov, ktoré mu prídu na um. Pokazil už tlačidlo na školskom výťahu, urobil škáročku do dverí, jednému spolužiakovi zo žartu roztrhol golier na košeli a ďalšieho buchol knihou po hlave. Stále sa mieša do vecí, ktoré sa ho netýkajú. Od každého v triede žobre desiatu. Ale neberie do úvahy, že aj iní sú hladní. Ako náhle skončí vyučovanie, naobeduje sa v školskej jedálni a opečiatkuje si lístok pečiatkou číslo jeden. Nie je nadšený, keď na obed sú halušky. Na pitie má rád jahodovú šťavu. Neprekáža mu, keď príde na zastávku MHD a nestihne ani meškajúci autobus. Pokojne počká na ďalší.

Napriek všetkému je to celkom milý chlapec, pretože sa snaží v prvom rade každému pomôcť, aj keď má práve dosť vlastných povinností.

34. Názov: Veselé písmenká

Cieľ: Cvičiť tvorenie viet

Postup: Učiteľ povie/vylosuje napríklad 5 písmen a žiaci majú vytvoriť logickú vetu. Slová vo vete musia začínať na dané písmená v povedanom/vylosovanom poradí.

Napr.:

Písmená: M – Ž – S – D – P

Riešenie:

napr. Malá Želka sadí drobné prvosenky.

Malá žabka skočila do potoka.

Moji žiaci stále dobre pracujú.

Modrá žinenka sa dosť poškodila.

atď.

35. Názov: Ukrytá spoluhláska

Cieľ: Rozlišovať v slove spoluhlásky

Postup: Žiak vylosuje kartičku so spoluhláskou a ostatní ju majú uhádnuť. Postupne hovoria slová (výhodnejšie je uvádzať kratšie slová). Ak sa daná spoluhláska v slove vyskytuje, žiak povie „áno“, v opačnom prípade povie „nie“.

Vylučovacou metódou žiaci zistia, o ktorú spoluhlásku ide.

36. Názov: Obrázkový príbeh

Cieľ: Rozvíjať tvorivé myslenie

Postup: Učiteľ vylosuje 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.

Napr.

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

Riešenie:

napr. 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. (žiacka práca bez úpravy)

6.3 Didaktické hry z čítania

1. Názov: Ktorá skupina skôr

Cieľ: Vyhľadať rým v básni

Postup: Žiakov rozdelíme do niekoľkých skupín. Každá skupina má pred sebou text básne. Úlohou je vyhľadať dvojice slov, ktoré sa rýmujú (a tieto si aj zapíšu). Napríklad: stará – čmára, krása- striasa atď.

2. Názov: V galérii

Cieľ: Vymyslieť vhodný nadpis k obrázku

Postup: Žiakom predložíme niekoľko obrázkov (ilustrácií) o jari alebo inej časti roka (postupujeme podľa časovo-tematického plánu). Tieto ilustrácie pripevníme na magnetickú tabuľu. Úlohou žiakov je k daným obrázkom vymyslieť vhodný nadpis.

3. Názov: Súťaž o remeselníkoch

Cieľ: Určiť správne remeslá a pomenovať remeselníkov

Postup: Žiaci sú rozdelení do skupín. Každá skupina dostane škatuľku, v ktorej sú na malých obrázkoch znázornené predmety (chlieb, rožok, topánky, stôl, skriňa, šaty a pod.). Úlohou každej skupiny je napísať názov remesla a remeselníka k daným výrobkom.

4. Názov: Skutočné, neskutočné

Cieľ: Vystihnúť, čo je v rozprávke pravdivé a čo je vymyslené

Postup: Učiteľ prečíta žiakom rozprávku. Ich úlohou je povedať, čo je v danej rozprávke vymyslené. Žiaci môžu pracovať aj v skupinách.

5. Názov: Uhádni názov

Cieľ: Precvičovať poznanie rozprávok

Postup: Učiteľ napíše na tabuľu osoby, zvieratá a veci, ktoré v rozprávke vystupujú. Úlohou žiaka je určiť názov rozprávky.

Obmena: Učiteľ predloží obrázky (ilustrácie) výjavov z niekoľkých rozprávok. Úlohou je uhádnuť ich názvy.

6. Názov: Rozprávky v rozprávke

Cieľ: Cvičiť postreh a koncentráciu

Postup: Učiteľ si vopred pripraví text rozprávky, ktorý žiakom prečíta, resp. porozpráva. V texte sa neuvádzajú vlastné mená literárnych postáv. Žiaci majú zistiť, koľko rozprávok bolo zakomponovaných do deja rozprávky, pričom uvádzajú aj ich názov, autora a vlastné mená literárnych postáv. Napr. Kde bolo, tam bolo, žil raz jeden horár, ktorý sa po druhýkrát oženil. Mal dve deti, chlapca a dievčatko. Neminul dlhý čas a braček a sestrička ušli z domu, lebo macocha im stále ubližovala. Cestou sa však chlapec napil vody z jelenej stupaje a premenil sa na jeleňa. Dievčatko pokračovalo v ceste, až prišlo k malému domčeku, v ktorom bývalo sedem malých mužíčkov, ktorí sa s ňou skamarátili. Začali sa o ňu starať, keď sa dozvedeli, že ju chce zlá macocha skántriť. Dvakrát sa jej to nepodarilo, ale po tretíkrát áno. Dievčina by bola azda až dodnes ležala v sklennej truhle, ale jedného dňa prišiel kráľovič a chcel si truhlu s dievčinou odniesť. Keď služobníci dvíhali truhlu a mykli ňou, vtedy z úst dievčiny vyskočil kúsok otráveného jablka a ona ožila. Kráľovič bol nesmierne šťastný a chcel si krásnu dievčinu odviezť domov a vziať si ju za ženu. Cestou ich však stihlo nešťastie, lebo kráľovná susedného kráľovstva prekliala kráľoviča a dievčinu premenila na topol. Od tej chvíle si kráľovič na nič nedokázal spomenúť. Začal ho sužovať vnútorný nepokoj. Útechu nachádzal iba pri topoli, len nevedel prečo. Jeho matku to veľmi hnevalo, a preto dala rozkaz sťať topol. Ale keď doň zaťali, začala tiecť krv a bolo počuť ľudský hlas. Kráľovná sa preľakla. Vzápätí oľutovala, čo spôsobila. V tej chvíli sa topol premenil na dievčinu. Kráľovná ju poprosila o odpustenie. Potom všetci spolu odišli do zámku, vystrojili svadbu a žijú tam až dodnes, ak nepomreli.

6.4 Didaktické hry z prvouky

1. Názov: Čo komu chutí

Cieľ: Upevniť vedomosti o tom, čím sa živia jednotlivé zvieratká

Postup: Učiteľka posadí menšiu skupinu detí okolo stola. Najprv umožní deťom, aby sa oboznámili s obrázkami. Potom rozdá deťom menšie obrázky, na ktorých je nakreslený pokrm pre zvieratá. Keď ukáže deťom hlavný obrázok, napríklad kravu, súčasne vyzve deti, aby vyhládali na obrázku pokrm pre kravu. Dieťa, ktoré má na

obrázku trávu, priloží ju k hlavnému obrázku. Hra sa skončí, keď všetky deti správne umiestnili menšie obrázky.

2. Názov: Hľadaj mláďa!

Cieľ: Osvojiť si pomenovanie zvieracích mláďat

Postup: Dieťa dostane do ruky obrázkov zvieratá, má nájsť k nemu mláďa a správne ho pomenovať. To je krava a má teliatko. To je kôň a má žriebätko a pod.

Výmena: Deti rozdeľujú pomiešané obrázky zvierat do dvoch skupín. Na zvieratká, ktoré žijú na dvore, a na také, ktoré žijú v zoológickej záhrade alebo voľne v prírode.

3. Názov: Zlož zvieratko

Cieľ: Upevniť poznatky o zvieratkách

Postup: Jedny obrázky zostanú celé (učiteľ má dvojmo rôzne zvieratká), druhé sa postrihajú, každý obrázok na 2 - 4 časti. Učiteľka predloží deťom celé obrázky, aby si ich dobre poprezerali a žiaci majú z postrihaných častí poskladať zvieratko, aké je na celom obrázku.

4. Názov: Zvieratká v ohrade

Cieľ: Poznať zvieratká podľa opisu

Postup: Deti stoja okolo ohrady a hovoria riekanku:

Stojí, stojí ohrádka
v tej ohrádke zvieratká,
jeden, dva, kto ich zná,
nech nám o nich rozpráva.

Na koho padne posledná slabika, ten dáva hádanku o niektorom zvieratku z ohrady. Opisuje, ako vyzerá, čo robí, aký zvuk vydáva, čím sa živí. Ostatné deti hádajú. Kto uhádne, vezme si z ohrádky zviera, ktoré uhádol. Ten, ktorý dával hádanku, hovorí riekanku. Hra pokračuje, až kým sa ohrádka nevyprázdni.

5. Názov: Čo je to?

Cieľ: Upevniť zvukovú orientáciu a sluchovo-analytické vnímanie.

Postup: Hra spočíva v tom, že deti hádajú predmety podľa zvuku. Napríklad učiteľka za stenou udiera na bubon, štrkoce kľúčmi, mieša čajovou lyžičkou v pohári, šušťí novinami, klope paličkou a pod. a deti menujú predmet alebo materiál, ktorý vydáva daný zvuk.

Obmena I.: Učiteľka sa pýta detí, ktoré majú zažmúrené oči, čo sa stalo. Napríklad: vrzgli dvere, zaškrípal piesok pod nohami, otvorili sa dvere na skrini, ktosi prelistoval knihu, nechal spadnúť ceruzku, kľúč, knižku, lial vodu, sypal zrno, vysypal mozaiku na stôl, pokrčil noviny.

Obmena II.: Jedno dieťa má zaviazané oči a podľa sluchu hľadá budík alebo iný predmet, ktorý vydáva zvuk.

6. Názov: Kedy?

Cieľ: Precvičiť pojmy "ráno", "poludnie", "večer" a označenie činností

Postup: Učiteľka uskutočňuje s maňuškou rôzne činnosti, podľa ktorých majú deti určiť o aký čas ide. Napríklad: vstáva z postele, oblieka sa a češe (ráno). Obeduje (poludnie). Vyzlieka sa a ide si ľahnúť (večer). Obmena: Tá istá hra, ale deti označujú činnosť bábičky: je, obeduje, češe sa a pod. a určuje čas.

7. Názov: Z čoho sú predmety

Cieľ: Rozvíjať poznatky o materiáloch

Postup. Hra sa rozvíja na rozprávkový námet. Ústrednou postavou je čarodejník. Pre túto funkciu treba vybrať deti s pekným jazykovým prejavom. Čarodejník potrebuje veľa hračiek, ale nemá ich z čoho urobiť. Vyšle preto do sveta svojich pomocníkov - Dreveného vojačka, Železný vozíček a Papiernička, aby mu priniesli hotové hračky, alebo také predmety z čoho sa dajú hračky zhotoviť. Drevený vojačik smie priniesť len drevené veci, Železný vozíček iba Železné a Papierniček len papierové. Čarodejník kontroluje či priniesli správne predmety. Pomocníci sa môžu meniť, aby sa vystriedalo viacero detí.

8. Názov: Hra na výstavu

Cieľ: Upevniť poznatky o materiáloch

Postup: Predmety sú rozložené na stole, predstavujú výstavu. Učiteľ alebo vyspelejšie dieťa je správcom výstavy. Vysvetlí deťom, z čoho sú predmety na výstave. Vyzve 3 - 4 deti, aby si vybrali postupne z výstavy veci z dreva, zo skla. Keď si deti predmety dobre prezrú, prípadne sa s nimi pohrajú, môžeme ich vyzvať, aby ich znovu požičali pre výstavu a zoradili v určitom systéme, napríklad do jedného radu všetky drevené veci, do ďalšieho sklené a pod.

9. Názov: Na záhradníka

Cieľ: Určovať charakteristické znaky rastlín, zeleniny, kvetov.

Postup: Deti sedia okolo stola, na ktorom sú obrázky, obrátené opakom hore. Jedno dieťa je záhradníkom. S kanvičkou, alebo s inou typickou vecou pre záhradníka obchádza deti a hovorí:

Mám ja veľkú záhradu, poznám v nej každý kút.

Pod' si ku mne, Anička, niečo odtrhnúť.

Dieťa, ktoré záhradník pozve k stolu, si vyberie obrázok, prezrie si ho a potom opisuje tak, aby deti uhádli, čo si odtrhlo. Potom je záhradníkom dieťa, ktoré bolo vyvolané a hra sa opakuje, kým sú na stole nejaké obrázky.

10. Názov: Zasadíme kvetinku

Cieľ: Orientovať sa v priestore, rozlišovať pojem okraj a prostriedok

Postup: K stolu sa postaví 5 - 6 detí. Na každom stole je nádoba naplnená pieskom a v škatuľke je veľa kvetín, ktoré je potrebné zasadiť. Sadiť treba pekne po poriadku a nie všelijako hore - dole. "Zolko s Martou budú sadiť modré kvetinky na okraj". "Paľko bude sadiť kvety do prostriedku".

Učiteľka sleduje prácu detí, kontroluje ju od stola k stolu a každé dieťa povie, kam sadilo kvetinu, čo je na okraj a čo na prostriedok.

11. Názov: Ovocie a zelenina

Cieľ: Upevniť pojmy ovocie a zelenina

Postup:

1. učiteľka rozloží na stole kartičky a deti ich majú zatriediť na ovocie a zeleninu,
2. učiteľka vyberie jednu kartičku a ukáže deťom. Deti majú povedať, aký druh je na obrázku a do ktorej skupiny patrí (napríklad hruška - ovocie),
3. učiteľka pomenuje určitý druh a dieťa ho má nájsť a pomenovať. Napríklad: mrkvu, cibuľu, čerešňu a i.,
4. porovnávať s ozajstným ovocím a zeleninou. Napríklad vybrať kartičku a nájsť taký istý skutočný plod, aký je na kartičke,
5. kartičky sú obrátené chrbtom hore. Jedno dieťa vyberie kartičku a opisuje čo je na nej nakreslené. Ostatné deti hádajú, čo je to,
6. učiteľka rozdá deťom kartičky a povie: Všetky deti, ktoré majú ovocie (zeleninu) zdvihnú obrázok.

12. Názov: Kto žije v domčeku?

Cieľ: Upevniť vedomosti o zvieratách - poznávanie podľa zvuku

Postup: Učiteľ rozdelí deti do niekoľkých skupín. Každá skupina napodobňuje zvuky známych zvierat. Napríklad jedna skupina psov, druhá mačky, tretia husi a pod. Každá skupina si postaví zo stoličiek domček. Učiteľka potom povie deťom, že budú vo svojom domčeku a nech gágajú ako husi, alebo podľa dohody nech napodobňujú zvieratá. Potom jednotlivo s každou skupinou opakuje tie zvuky, ktoré deti napodobňujú. Učiteľka potom obíde všetky domčeky, zaklope na každý a hovorí: "Ťuk, ťuk, ktože je v domčeku?" Deti odpovedajú: "Mú - mú - mú", "mé - mé - mé - mé", "mňau - mňau - mňau", "bé - bé - bé", "ihi - ho", "gá - gá - gá", "kot - kot - kot - kotkodák" a pod.

13. Názov: A čo keby?

Cieľ: Rozvíjať tvorivé myslenie žiakov

Postup: Učiteľka začína hru besedou o konkrétnych prípadoch. Ak by kuchárka nenavarila obed, všetci v škole by ostali hladní.

Deti obyčajne namietajú "Ale my by sme si vzali žemle s maslom!" A čo by ste urobili, keby predavači prestali predávať?" "Vtedy by sme išli domov!" "A čo keby mama doma nepripravila obed?" "Vtedy by sme si niečo kúpili". "A čo by ste si kúpili?" "Chlieb, syr, jablká". "A ak ani pekári nebudú piecť?" "Vtedy by sme išli k babičke", hľadajú deti východisko "A keby vlaky nešli?"

Obmena: Neskôr deti samy začínajú hru otázkami, ktoré si vymýšľajú.

14. Názov: Poznávanie kvetín

Cieľ: Poznať jarne kvety

Postup: Žiaci boli na vychádzke. Úlohou vychádzky bolo hľadať jarne kvietky - naučiť sa ich pomenovať a poznávať. Hru realizujeme v triede po skončení vychádzky.

Hra: Učiteľ „rozdá kvietky“ medzi deti. Poučí ich, že len čo vypovie meno kvietka, ten kto ho má, pôjde na určené miesto, napríklad snežienka k tabuli. Fialka ku dverám, sedmokráska k obloku, púpava ku stolu. Obmenu možno urobiť, že na druhý deň už deti nielenže vystúpia na určené miesto, ale samy povedia, kde rastie kvietok, ktorý majú, akej je farby a akú má vôňu.

15. Názov: Nakupujeme v obchode

Cieľ: viesť žiakov k osvojeniu si návykov kultúrneho správania

Postup: Jeden alebo dvaja spolužiaci sú predavači. Ďalší dvaja si prídu niečo kúpiť. Buď si vyberú zaváranú zeleninu alebo ovocie. Platia korunami. Vystriedajú sa ďalší. Ak sa tovar minie, nákup pozbierame, uložíme na stole - v obchode a hra môže pokračovať. Žiaci pri nákupe musia pozdraviť a povedať presne, čo chcú. Učia sa správne a slušne vystupovať na verejnosti.

16. Názov: Kedy to robíš?

Cieľ: Upevniť niektoré kultúrno-hygienické návyky

Postup: Učiteľka vyvolá jedno dieťa a postaví ho chrbtom k sebe, aby na ňu videlo. Potom znázorní pohybom niektorý úkon, napríklad umývanie rúk, čistenie zubov, čistenie topánok, česanie a pod. a opýta sa: "Kedy to robíš?" Ak dieťa odpovie, napríklad na čistenie zubov "ráno", deti reagujú na odpoveď a správne určujú: "Zuby sa čistia ráno a večer".

17. Názov: Nájdi taký strom

Cieľ: Rozlišovať listy stromov

Postup: Učiteľka si pripraví listy z niekoľkých stromov a pýta sa detí, z akého stromu môžu byť. Spoločne hľadajú podľa listov na dvore taký strom. V ďalšej obmene učiteľka rozdelí deťom rôzne listy a dá im za úlohu, aby išli k tomu stromu, na ktorom je taký list, aký majú v ruke.

18. Názov: Nájdi obrázok

Cieľ: Upevniť kultúrno-hygienické návyky a upozorniť deti, že ich treba pravidelne dodržiavať

Postup: Učiteľka postaví pred deti hlavný obrázok tak, aby naň dobre videli. Téma obrázka môže byť, napríklad "Obed". Deti majú za úlohu vybrať z drevenej škatule obrázky, tematicky blízke hlavnému obrázku, napríklad obrázky so stolovaním, jedlom, dieťaťom s obrúskom a pod. Dieťa vyloží obrázky, ktoré patria do skupiny "Obed" na stôl a opisuje ich. (Obmena: Keď sa deti oboznámia s hrou, učiteľka ju modifikuje tak, že použije len hlavný obrázok a deti bez ďalších pomôcok vymenujú činnosti denného poriadku, napríklad ráno pred odchodom do školy sa umyjú, učešú, oblečú a pod.).

19. Názov: Ako sa obliekame

Cieľ: Pomenovať jednotlivé časti odevu a vedieť ich primerane použiť

Postup: Každé dieťa si vymyslí niektorú časť odevu, napríklad: šál, sukňu, nohavice, plavky a pod. Dobre si ju zapamätá a povie len učiteľke, aby sa ostatné deti nedozvedeli, akú časť odevu predstavuje. Učiteľka dbá na to, aby jednu vec nemalo viac detí. Potom vystúpi jedno dieťa a rozpráva o nejakej svojej činnosti. Napríklad: "Bola som sa v zime sánkovať a obliekla som si ..." a ukáže na niektoré dieťa. Záleží na deťoch, aby posúdili, či sa chlapec alebo dievča správne oblieklo. Hra je radostná, veselá, deti sa pri nej zasmejú, pretože niekedy vyjdú rôzne smiešne situácie.

20. Názov: Na zvieratká

Cieľ: Upevniť vedomosti o zvieratkách, opísať zviera podľa najtypickejších vlastností

Postup: V kruhu sú dve deti, ktoré predstavujú určité zviera, napríklad kozu a hovoria: Prišli k vám biele zvieratká, majú štyri nohy, rohy, krátky chvostík a dávajú mlieko. Ostatné deti hádajú, ktoré prv uhádne, stáva sa zvieratkom a môže dávať hádanku.

21. Názov: Na stromy

Cieľ: Rozlišovať, ktoré stromy sú listnaté a ihličnaté

Postup: Deti sú stromami. Jedno dieťa je vyvolávač, iné vtáčik. Vyvolávač začne: Letela, letela sýkorka zo stromu na strom a sadla si na lipu. Sýkorka letí k lipu a lipa volá: "Nie tam! Vyvolávač sa spýta: "A kam?" Lipa odpovie: "Na brezu!" Hra pokračuje, kým sa niekto nezmylí a hru nepreruší. Hrá sa, kým sa nevystriedajú všetky stromy.

22. Názov: Povedz niečo o obrázku!

Cieľ: Upevniť znalosti detí o hygienických potrebách

Postup: Učiteľka ukazuje deťom obrázky hygienických potrieb a deti majú o nich niečo povedať. Napríklad dieťa povie o obrázku, na ktorom je hrebeň: "Hrebienkom si češeme vlasy". Čím viac vie dieťa povedať o predmete, tým viac mu spolužiaci tleskajú. (Obmena: Obrázky možno vložiť aj do červeného vrecúška, čím sa stáva hra zaujímavejšou).

23. Názov: U lekára

Cieľ: Poznať oko ako zmyslový orgán

Postup: Pripravíme väčší výkres, na ktorom sú nalepené veľké, malé, stredné písmená a číslice. Výkres upevníme na tabuľu vo vzdialenosti 3 - 4 m. Postupne po radoch pri ukazovaní na jednotlivé písmená žiaci odpovedajú. Pri čítaní si žiaci zakrývajú jedno oko. Otázkami privedieme žiakov na nové učivo: Napríklad čo musíme mať dobre vyvinuté, aby sme vedeli z tabule dobre čítať? Odpoveď: Oko. Postupne dávame žiakom otázky o oku - orgáne zraku.

24. Názov: Na kukučku

Cieľ: Poznať ucho ako zmyslový orgán

Postup: Pred začatím hry upozorníme žiakov na zvýšenú pozornosť. Jeden žiak odchádza za dvere triedy. Zatiaľ v triede určíme žiaka, aby na vyzvanie "kukučka" zakukal. Úlohou žiaka, ktorý bol vonku, je správne uhádnuť, kto to bol. Ak uhádne správne, ide za dvere ten, ktorý bol odhalený ako kukučka. Ak je žiak neúspešný ani pri druhom pokuse, vymeníme ho. Uvedenou hrou nadväzujeme na výklad nového učiva otázkami: Čo musíme mať vyvinuté, aby sme vedeli odkiaľ prichádza hlas? Odpoveď: ucho, sluchový orgán. Postupne dávame ďalšie otázky k téme hodiny.

25. Názov: Kedysi a dnes

Cieľ: Oboznámiť žiakov s významom elektriny a vody pre domácnosť

Postup: Učiteľ si zhotoví dvojmo náčrty predmetov, ktoré sa používali v minulosti v našich domácnostiach (napríklad: koryto na pranie, žehlička na uhlíky, lampa, sporák, vedrá a pod.) a predmety, ktoré sa používajú v súčasnosti (napríklad: varič, elektrická žehlička, elektrická a plynová pec, televízor, rádio, práčka, vodovod a iné). Tieto náčrty pomieša. Na dve magnetické tabule zakreslí dva väčšie obdĺžniky, ktoré predstavujú domácnosť včera a dnes. Úlohou družstiev je správne umiestniť a roztriediť predložené predmety. Družstvo, ktoré danú úlohu skôr splní, vyhráva.

26. Názov: Rok

Cieľ: Oboznámiť žiakov s jednotlivými ročnými obdobiami

Postup: Žiakov rozdelíme na štyri skupiny, ktoré predstavujú jednotlivé ročné obdobia: jar, leto, jeseň, zima. Súčasne z každej skupiny určíme jedného žiaka, ktorého vyšleme za dvere. Budú tam štyria žiaci. Úlohou každej skupiny (každého žiaka) je predviesť nejakú činnosť alebo jav, ktorý sa viaže na isté ročné obdobie. Potom vyzveme jedného žiaka, aby vstúpil do triedy. Skupina po skupine žiakovi predvádza, čo sa v jej ročnom období odohráva. Úlohou žiaka je uhádnuť o akú časť roka ide. Žiak sa po splnení úlohy zaradí k svojej skupine. Do triedy pozveme ďalšieho žiaka. Činnosť sa opakuje.

27. Názov: Mesto

Cieľ: Poznať obec, v ktorej žijeme

Postup: Každý žiak dostane list papiera, na ktorom je väčší kruh. Kruh predstavuje naše mesto. Úlohou žiakov je zapísať, alebo nakresliť do kruhu všetky významné stavby (budovy), ktoré sa v meste nachádzajú.

6.5 Didaktické hry z matematiky

Didaktické hry sme zadelili do týchto okruhov:

- m** osvojovanie pojmov: väčší, menší, široký, úzky atď.,
- m** numerácia,
- m** rozklad čísel,
- m** matematické operácie (sčítanie, odčítanie).

Osvojovanie pojmov: väčší - menší, úzky - široký atď.

1. Názov: Úzky - široký

Cieľ: Rozoznávať pojmy úzky - široký

Postup: Učiteľka zoradí doprostred triedy stoličky do rovného radu. Žiaci sa posadia na stoličky. Potom sa ich opýta, či vedia, čo je kúpalisko (plaváreň). Keď áno, stručne vysvetľuje deťom: "Pred nami je plaváreň. Vedľa je pokladňa. V pokladni predávajú dvojaké vstupenky, úzke a široké. Kto si kúpi úzke, môže ísť do úzkeho bazénu. Kto široké, má ísť len do širokého bazénu." Učiteľ potom vydá deťom korálky - peniaze na vstupenky - a určí jedno dieťa za pokladníka. Deti kupujú vstupenky a idú sa vykúpať do patričného bazénu, kde pohybmi paží napodobňujú plávanie. Po odchode z kúpeľa dieťa odovzdá vstupenku do zberu do

košov, nad ktorými je na tabuli nákres "úzkej" vstupenky a "širokej". Pod patričný obrázok dieťa vhodí vstupenku.

2. Názov: Čo je väčšie

Cieľ: Upevniť predstavy o veľkosti predmetov

Postup: Na učiteľovu otázku deti porovnávajú, podľa predstavy, niektoré známe predmety. Napríklad, čo je väčšie, auto alebo autobus? Čo je vyššie, dom alebo veža atď.

3. Názov: Čo je dlhé, široké, hlboké?

Cieľ: Upevniť predstavy o rozmeroch predmetov

Postup: Učiteľka sa pýta: Čo je široké, čo je dlhé, čo je vysoké a pod. Deti odpovedajú podľa svojich predstáv.

4. Názov: Väčší - menší

Cieľ: Rozoznávať pojmy väčší - menší

Postup: Na tabuli sú napísané tri, štyri ... stĺpce príkladov. Príklady sú rovnaké, ale vždy v inom poradí. K tabuli prídu traja, štyria ... žiaci a kriedou dopĺňajú znamienka: väčší, menší, rovná sa.

5. Názov: Kto hodí viac?

Cieľ: Upevniť početové predstavy do 5 (10)

Postup: Deti dostanú po jednom kúsku čierneho flanelu. Učiteľka už vopred rozdelila plochu flanelu bielou ceruzkou na šesť rovnakých štvorcov. Deti si položia flanel pred seba na stôl. Uprostred stola v škatuli je veľa bielych a červených koliesok. Červených je menej než bielych. Každé dieťa jedno za druhým hodí kocku na stôl a vyberie zo zakrytej škatule na stole toľko koliesok, koľko bodiek sa mu ukázalo na kocke. Zuzka hodila kocku a padli jej štyri body. Vytiahla si spod prikrývky štyri kolieska, dve biele a dve červené. Položila si ich na flanel do štvorcov. Lacko hodil dve kocky, vytiahol si dve kolieska, a to dve biele. Položil si ich do dvoch štvorcov. Jurko si položil jedno koliesko, Marta dve, každé bolo červené. Števo hodil päť bodiek - vytiahol si päť koliesok - dve červené a tri biele. Keď už každý hodil a výsledok hodu si vyložil na flanel, učiteľ povie: "Teraz nech si každý vytiahne ešte jedno koliesko!" Deti ťahajú, položia na flanel. Kto má zaplnené všetky štvorce, aj ten si môže ťahať. Ak niekto vytiahol červené koliesko, môže si vymeniť zaň jedno biele. Každý povie, koľko má prázdnych štvorcov a koľko má červených koliesok. Kto má viac červených koliesok, ten si zmení aj biele za červené a je víťazom. Hra sa opakuje znova a začína to dieťa, ktoré vyhralo.

Numerácia v obore do 20

1. Názov: Čo nám priniesla pošta

Cieľ: Rozoznávať počet 3 až 5

Postup: Učiteľka prinesie do triedy kôš s pripravenými balíčkami, v ktorých sú zabalené hračky v rôznom zoskupení. Deti na výzvu prichádzajú, vybaľujú balíčky a určujú počet hračiek v nich. Napríklad: Ja som dostal vedierko a dve lopatky, alebo jednu loptu a jednu bábiku a pod. Hra môže splniť aj iné úlohy, napríklad určovanie farieb, opis predmetov a pod.

2. Názov: Kto správne určuje počet predmetov?

Cieľ: Upevniť numeráciu do 5 (10)

Postup: Žiaci majú pripravené paličky na lavici. Učiteľ má pripravené lístky, na ktorých má čísla od 1 do 5. Učiteľ ukáže stále jedno číslo a žiaci vyložia na lavicu toľko paličiek, aké číslo ukazuje učiteľ. Takto učiteľ vystrieda všetky čísla od 1 do 5. Obmena - učiteľ ukáže číslo a žiaci vyložia paličkami číslo hneď za ním alebo hneď pred ním. Namiesto paličiek možno použiť gombíky.

3. Názov: Kto správne počíta?

Cieľ: Upevniť matematické predstavy od 1 do 5 (10)

Postup: Učiteľka dáva deťom pokyny, aby priniesli určitý počet predmetov. Napríklad: prines 2 červené lopty, alebo prines 1 bábiku a 2 mištičky, prines 4 malé stoličky a pod. Ostatné deti sledujú a spolu s učiteľkou kontrolujú vykonanú úlohu.

4. Názov: Na električku

Cieľ: Upevniť matematické predstavy čísel 1 - 10

Postup: Učiteľ hovorí: "Deti, predstavte si, že cestujeme do školy z domu električkou". Každá električka má svoje číslo. To číslo určuje električke, kde má ľudí odviešť. Cestujeme električkou č. 10. Žiaci zdvihnú kartu s číslom 10. Ďalej cestujeme električkou č. 6 a prestúpime na električku č. 4. Žiaci zdvihnú obidve čísla. Jednotlivé číslice zaznamenávame na tabuľu.

5. Názov: Na trpaslíkov

Cieľ: Upevniť číselné predstavy

Postup: Vyučujúci povie krátku rozprávku: Bol jeden domček, v domčeku jeden stôl, okolo stola sedem stoličiek, na stole sedem mištičiek a sedem lyžičiek. V tom domčeku bývalo sedem malých veľmi pracovitých trpaslíkov. Žiaci hovoria koľko - čoho bolo v domčeku a počet ukazujú pomocou číslic. Trpaslíci mali lopaty a motyky. Žiaci ukladajú na lavicu trpaslíkov a určujú počet. Určovanie farieb - farba odevov trpaslíkov.

Poradie číslíc: Žiaci ukladajú na magnetickú tabuľu číslice podľa poradia, čítajú číslice vzostupne aj zostupne. Obdobne aj trpaslíkov. Doplňovanie radu - ktorý trpaslík chýba (určuje zdvihnutím čísla). Učiteľ určuje počet trpaslíkov do sedem. Žiaci kreslia do zošitov príslušný počet predmetov.

6. Názov: Porovnávanie skupín

Cieľ: Rozlišovať pojmy viac - menej

Postup: Učiteľ nakreslí na tabuľu vedľa seba skupinu s rôznym počtom guľčiek, napríklad 2, 3, 4 atď. Pod ne, do druhého radu, nakreslí skupiny s málo zmeneným počtom guľčiek, napríklad 3, 4, 3, 2 ... Žiaci majú zistiť, v ktorom rade je viac guľčiek. Ide o to, aby žiaci porovnávali skupiny len zrakom, kde je guľčiek viac a kde menej, nie však o to, aby guľčky sčítavali.

Obmena: Žiaci prichádzajú k tabuľi a ku každej skupine guľčiek zapíšu číslo označujúce počet guľčiek.

7. Názov: Číslica, číslica - hýb sa

Cieľ: Upevniť matematické predstavy (poradie čísel) v obore 1 až 20

Postup. Učiteľka rozdá deťom súbor kariet s číslicami od 1 do 20. Na povel: "Číslice, číslice - hýbte sa", deti sa voľne rozídu. Na povel: "Číslice, číslice - na miesta" deti sa rýchle zoradia podľa čísel za sebou.

Rozklad čísel

1. Názov: Ideme, ideme

Cieľ: Upevniť predstavu čísla

Postup: Deti sedia okolo stola, každé má pred sebou podložku s mozaikou. Podávajú si kartičky bez toho, aby sa na ne pozreli (opakom navrch) a hovoria pritom: Ideme, ideme. Na pokyn učiteľky: "Stáť!", deti obrátia kartu, pozerú sa na ňu a položia na podložku toľko hríbkov, koľko bodiek je na kartičke. Potom karty znova podávajú. Hra pokračuje tak, aby na podložke bolo vždy práve toľko hríbkov, koľko je bodiek na karte, teda pridávať alebo odoberať.

2. Názov: Rozklad čísel

Cieľ: Precvičiť rozklad čísel v obore 1 až 10

Postup: Učiteľ ukáže číslo. Žiaci majú k číslu priradiť príslušný počet predmetov a zároveň ich rozdeliť, napríklad:

Učiteľ ukáže číslicu 7 a žiaci predmety:

4 lístočky 3 guľôčky

5 paličiek 2 guľôčky

6 lístočkov I paličku

Trieda môže byť rozdelená do dvoch skupín. Body zaznačujeme na tabuľu.

3. Názov: Matematická rodinka

Cieľ: Upevniť rozklad čísel

Postup: Žiakom pripneme na svetre kartičky s číslami. Vyčítankou vyberieme jedného žiaka a úlohou ostatných bude uvažovať nad tým, kto vytvorí s týmto žiakom matematickú rodinku, t. j. rozložíme číslo na dva sčítance. Napríklad k číslu 6 sa postaví žiak s číslom 1 a s číslom 5.

Didaktické hry na precvičovanie matematických operácií

1. Názov: Samoobsluha

Cieľ: Precvičovať počtové úkony.

Postup. Na túto didaktickú hru vytvoríme vhodné prostredie. Stojan na samoobsluhu a stôl so stoličkami tvorí miniatúrny obchod. Na lavici sú rozložené košíky na nákup. Žiaci rozmýšľajú, čo budú variť na obed, čo potrebujú nakúpiť. Prichádzajú do samoobsluhy a vyberajú potraviny. Žiaci 1. ročníka nakupujú len jeden predmet alebo dva predmety s rôznymi cenami. Vyžaduje sa od nich, aby pri pokladni ohlásili, koľko budú platiť. Učiteľ pri pokladni kladie otázky: Čo si kúpil? Koľko zaplatíš? Vrátil som ti správne?

2. Názov: Hra na obchodníkov

Cieľ: Cvičiť pamäťové počítanie

Postup: V závere hodiny matematiky môžeme využiť na zopakovanie učiva hru na obchodníkov. Pomôže žiakom hravým spôsobom pokračovať v riešení príkladov. Vyberieme dvoch žiakov - obchodníkov. Títo žiaci majú prichystané veci na predaj. Každý kus z predávaných vecí je označený lístkom, na ktorom je naznačená cena predmetov. Úlohou kupujúcich - ostatných žiakov, je prichádzať k obchodníkom a kupovať najmenej dve veci. Kupujúci dostanú vopred lístočky - peniaze s naznačenými hodnotami (od 1 do 10). Ich úlohou je vypočítať si cenu, ktorú zaplatia za kúpený predmet a odovzdať danú cifru na lístočku obchodníkom. Tí kontrolujú, či dostali správnu "sumu". Hra sa končí, keď obchodníci vypredajú všetok tovar.

3. Názov: Kto skôr?

Cieľ: viesť žiakov k pohotovosti pri sčítaní a odčítaní

Postup: Žiaci stoja v dvoch zástupoch. Učiteľ ukazuje karty, na ktorých sú spoje na sčítanie a odčítanie. Prvý žiak z každého zástupu hovorí výsledok. Kto skôr

správne odpovie, sadne si. Víťazom sa stane ten zástup, z ktorého žiaci skôr sedia.

4. Názov: Hádzanie kocky

Cieľ: Sčítavať a odčítavať v obore do 10

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: $6 - 1 = 5$, $3 - 1 = 2$, $6 - 3 = 3$

5. Názov: Sčítací priatelia

Cieľ: Upevňovať sčítanie čísel v hre

Postup: Učiteľ rozdelí medzi žiakov sčítance a ich súčty. Potom učiteľ povie niektoré sčítance a žiaci s týmito sčítancami sa postavia. Žiak, ktorý má príslušný súčet, sa postaví a doplní príklad. Hra sa môže hrať i opačne. Povie sa súčet a žiaci hľadajú sčítance.

6. Názov: Pár, nepár

Cieľ: Rozlišovať párne a nepárne čísla

Postup: V škatuľke máme lístky s číslami. Učiteľ vyvoláva žiakov. Vyvolaný žiak povie "pár" alebo "nepár" a vytiahne lístok zo škatuľky. Keď uhádol, vyvolá sám iného žiaka. V opačnom prípade (keď žiak neuhádol) vyvolá učiteľ ďalšieho žiaka.

7. Názov: Tajomný chodník

Cieľ: Sčítať a odčítať čísla v obore do 10

Postup: Vyučujúca napíše na tabuľu (na veľký hárok papiera) čísla do 10 a výtvarne ich dotvorí napríklad na tajomný chodník. Tajomstvo chodníka odhalíme iba vtedy, keď správne vyriešime príklady. Žiaci si vyberajú ľubovoľné dve čísla, môžu ich sčítať, odčítať alebo rozložiť. Príklady si napíšu. Odmenou im bude odhalené tajomstvo, ktoré si vymyslí učiteľ.

8. Názov: Samoobsluha

Cieľ: Upevniť pamäťové sčítanie a odčítanie

Postup:

1. Matematická rozcvička: žiaci kladú na lavicu makety mincí podľa diktátu učiteľa
2. Precvičovanie učiva hrou na samoobsluhu:

Žiaci zapisujú na kartičky - účty ľubovoľne zvolený tovar (dva druhy). Každý žiak dostane 10 účteniek. Žiaci nakupujú, platia a rozprávajú. Hra je riadená učiteľom, otázky a úlohy sú diferencované.

3. Samostatná práca:

Na magnetickej tabuli sú rozložené rôzne predmety (tovar). Žiaci píše cenu jednotlivých druhov tovaru.

9. Názov: Počtársky mlynček

Cieľ: Upevniť sčítanie a odčítanie

Postup: Máme dva kruhy a v nich na okraji štyri čísla. Pridáme k nim striedavo znamienka + a -. Počítanie začína horným číslom. Prvé znamienko môže byť + alebo -. Mlynček sa otáča v smere hodinových ručičiek dokiaľ nedostane výsledok, ktorý je ako číslo v prostriedku.

10. Názov: Naťahujeme hodiny

Cieľ: Precvičiť základné počtové výkony

Postup: Na tabuľu nakreslíme kružnicu a dovnútra napíšeme čísla so znamienkami. Žiaci počítajú v smere hodinových ručičiek.

11. Názov: Stratila sa čiapka

Cieľ: Cvičiť pohotovosť a postreh

Postup: Do hry je zapojená celá trieda. Každý žiak má svoje číslo. Napríklad: 20 žiakov a - 20 číslic. Vedúci hry si zapíše čísla na tabuľu. Hra sa začína slovami: "Stratila sa čiapka má ju číslo 5". Žiak, ktorý má uvedené číslo, musí hneď reagovať a hovoriť: "Ja ju nemám, má ju číslo 8". Z hry vypadá ten žiak, ktorý neskoro zareaguje, alebo povie číslo, ktoré nehrá. Víťazí ten, ktorý zostal sám.

12. Názov: Kolotoč

Cieľ: Upevniť matematickú operáciu sčítanie a odčítanie

Postup: Z pevnej lepenky si zhotovíme koleso rozdelené na 10 dielov, ktoré označíme číslicami od 1 do 10. Potom si zhotovíme súbor 10 malých koliesok, kde označíme príslušný výkon a čísla od 1 po 10. Veľké koleso pripevníme na tabuľu a prikladáme k nemu jednotlivé malé kolieska. Veľké koleso otáčame, až sa zastaví, číslo pri šípke používame pri ďalšom počítaní. K číslu majú žiaci pripočítavať všetky čísla z malých koliesok - prípadne od čísel na malých kolieskach odčítať čísla.

13. Názov: Hod na cieľ

Cieľ: Zrýchliť pamäťové počítanie

Postup: Do očíslovaného kartónu od vajíčok hádžu žiaci malú loptičku a sčítavajú hodené čísla. Žiak má tri hody.

6.6 Didaktické hry z hudobnej výchovy

Didaktické hry, ktoré sme pripravili z hudobnej výchovy, sú zamerané predovšetkým na tieto ciele:

- § poznávanie hudobných nástrojov,
- § cvičenie dychu, sluchu, pamäti a hudobnej predstavivosti,
- § poznanie a nácvik ľudových a umelých piesní.

1. Názov: Orchester

Cieľ: Rozvíjať melodické cítenie, hudobnú predstavivosť a artikuláciu pri speve

Postup: Deti sa posadia do polkruhu. Jedna skupina detí sú trubači, druhá huslisti, tretia bubeníci. Učiteľka je dirigent. Ukazuje každej skupine, ako treba napodobňovať trubačov, huslistov a bubeníkov. Potom navrhne každej skupine, aby zaspievala melódiu dohodnutej piesne na dané slabiky. Napríklad trubači spievajú na slabiku tu - tu, huslisti na slabiku fi - dli a bubeníci na bum - bum. Keď sa každá skupina dostatočne precvičila v tejto hre - úlohe, začne učiteľka dirigovať. Spieva vždy tá skupina, na ktorú učiteľka ukáže.

2. Názov: Na dirigenta

Cieľ: Poznať spôsoby hry na hudobných nástrojoch, cvičiť pozornosť a postreh.

Postup: Žiaci sedia v laviciach. Jeden z nich ide za dvere. Za ten čas učiteľ určí, akú pieseň budú deti spievať a kto bude dávať pokyn na začatie napodobňovania hry na niektorom hudobnom nástroji. Keď žiak vojde do triedy, začínajú žiaci spievať a napodobňovať hru na hudobnom nástroji podľa pokynu určeného spolužiaka. Počas jednej piesne menia niekoľko hudobných nástrojov. Úlohou žiaka je pozorovať, kto zo žiakov je „dirigent“, teda mení napodobňovanie hry na hudobnom nástroji. Keď uhádne, za dvere ide „dirigent“ a hra sa zasa opakuje.

3. Názov: Hudobná hádanka

Cieľ: Rozvíjať melodické cítenie a hudobnú pamäť.

Postup: Učiteľ rozdelí žiakov na dve, tri družstvá. Žiaci prvého družstva sa dohodnú, akú pieseň zaspievajú. Dohodnutú pieseň zaspievajú brumendom alebo na slabiky la, no, mi, ve. Ostatné družstvá hádajú, o akú pieseň ide.

4. Názov: Na poštára

Cieľ: Upevniť znalosť textu a melódie známych piesní.

Postup: Učiteľ na papieri napíše názvy piesní a každý papier vloží do obálky. Jeden žiak je poštárom. Vezme všetky obálky a rozdáva každému žiakovi jednu obálku. Ostatní žiaci spievajú pieseň: "Nie je chlapa nad poštára". Po odovzdaní a otvorení obálky sa spev piesne zastaví, konkrétny žiak prečíta názov pesničky a sám ju zaspieva. V prípade, že žiakovi robí problém samostatne pieseň spievať, na pokyn učiteľa mu v speve pomôže kolektív spolužiakov.

5. Názov: Poznaj hlboký a vysoký tón!

Cieľ: Rozlišovať výšku tónov.

Postup: Počas učiteľovej hry na hudobnom nástroji, prípadne pri vhodnej reprodukovanej hudbe deti reagujú na tónovú výšku – kontrasty vysokých a nízkych tónov. Pri melódii hlbokých tónov deti pochodujú v drepe, pri melódii vysokých tónov pochodujú vo výpone a ruky vzpažia.

6. Názov: Imitácia

Cieľ: Rozvíjať rytmické cítenie a rytmickú predstavivosť

Postup: Deťom rozdáme detské rytmické a melodické hudobné nástroje Orffovho inštrumentára a vopred pripravené kartičky s úlohami. Tieto úlohy majú deti vyjadriť na vybraných hudobných nástrojoch. Úlohy by sme mali vymyslieť tak, aby si ich realizáciu dokázali deti predstaviť. Napríklad: napodobnite kukučku, vyjadrite idúci vlak, autobus, tikot hodín, padajúce listy zo stromov a podobne.

7. Názov: Na hudobný nástroj

Cieľ: Rozlíšiť hudobné nástroje na základe posunkov a zvukov

Postup: Účastníci hry sedia v kruhu (uprostred sedí učiteľ). Každý hráč predstavuje nejaký hudobný nástroj. Na koho učiteľ (dirigent) ukáže, ten musí posunkami a zvukom napodobniť príslušný hudobný nástroj (melódiu nejakej piesne). Hru možno spestriť aj tým, že dirigent ukáže súčasne na dvoch - troch hráčov. Na záver hry môže určenú pieseň zahrať celý "orchester".

8. Názov: Nácvik orchestra

Cieľ: Poznať a rozlíšiť hudobné nástroje

Postup: Podobne ako pri hre „Na hudobný nástroj“, každý žiak predstavuje určitý hudobný nástroj. Dirigent taktuje uprostred kruhu, hrajú všetci muzikanti (celý orchester). Ak sa však postaví len pred jedného hráča, hrá na svojom nástroji len ten, pred ktorým učiteľ stojí. Celá hra môže prebiehať aj ako nemohra, pričom hráči síce hudobné nástroje napodobňujú, no žiadne zvuky nevydávajú (melodický sled však prebieha v ich hudobnej predstave za pomoci učiteľovho taktovania). Hru môžeme kombinovať i tak, že všetci hrajú bez vydávania zvuku, no ak sa učiteľ

postaví pred jednotlivca, ten hru napodobňuje aj zvukom. Hra je tým zábavnejšia, čím sú napodobňované zvuky pestršie.

9. Názov: Hraj ďalej

Cieľ: Rozvoj hudobnej predstavivosti

Postup: Dve skupiny si posadajú do polkruhu okolo učiteľa. Žiakom jednej skupiny rozdáme ozvučné paličky. Učiteľ začne hrať na hudobnom nástroji známe piesne (Pec nám spadla, Kohútik jarabý a pod.) a požiada skupiny s rytmickými hudobnými nástrojmi, aby sa pridala k jeho hre. Druhá skupina sa pridá k hre spevom. Keď učiteľ náhle preruší svoju hru na hudobnom nástroji, spievajúca skupina detí prestane spievať, ale skupina detí s rytmickými nástrojmi pokračuje v hre rytmizáciou až do jej záveru. V hudobnej predstave detí tejto skupiny takto pokračuje melodicko-rytmický sled piesne. Učiteľ a ostatní žiaci v triede pozorne sledujú ich rytmickú produkciu. Potom si skupiny úlohy vymenia.

10. Názov: Spevavá krajina

Cieľ: Rozvoj hudobnej fantázie a hudobnej tvorivosti

Postup: *Existuje krajina, kde sa nerozpráva. Ľudia tam namiesto rozprávania spievajú. Je to veľmi zábavné a my sa tam teraz pôjdeme pozrieť. Nebudeme rozprávať, ale spievať. Podťte všetci za mnou. Ideme cez les. Čo vidíte? Zaspievajte mi to. Prichádzame k veľkej bráne, vojdeme dovnútra. Ste tu všetci? Počúvajte, ako tu všetci ľudia spievajú.*

Takto a podobne podľa vlastného uváženia môžeme navodiť situáciu, v ktorej deti spevom odpovedajú na učiteľove otázky a aj medzi sebou navzájom sa rozprávajú spevom. Samozrejme, že aj učiteľova motivácia a kladenie otázok musia byť realizované spevom. Len takýmto spôsobom pomôžeme deťom prekonať určité zábrany.

11. Názov: Kto má dobrý sluch

Cieľ: Cibriť sluch na základe rozlišovania zvukov

Postup: Účastníkov hry obrátíme chrbtom k vedúcemu hry (prípadne zaviažeme oči), ktorý rozličným spôsobom napodobňuje rôzne zvuky: píše na tabuľu, otvára okno, premiestňuje stoličku, naťahuje hodinky, zotiera tabuľu, chodí po miestnosti, púšťa vodu z vodovodu, strúha ceruzku, trhá papier, listuje v knihe atď. Hráči píše (alebo odpovedajú), aké zvuky počuli.

12. Názov: Lienky

Cieľ: Upevniť správne návyky funkčného spevacieho dýchania

Postup: Elementárne formy dychových cvičení možno motivovať pomocou hry, v ktorej lienky – deti neposlúchli svoje mamičky a zabúdili v tráve. Pretože ešte

mali slabé krídelká, nevládali vzlietnuť a vrátiť sa domov. Deti našli plačúce lienky, položili si ich na dlaň, pod vedením učiteľa sa nadýchli a jemne fúkali na krídelká lienok, kým sa im nepodarí vzlietnuť. Vzlietnutie lienok vyjadrujú deti uvoľneným oblúkovým pohybom ruky smerom k oblohe. Takéto dychové cvičenie viackrát opakujeme.

6.7 Didaktické hry z výtvarnej výchovy

1. Názov: Čo má takú farbu?

Cieľ: Naučiť sa dôkladne poznávať farby. Určovať predmety podľa farby

Postup: Učiteľka ukáže deťom farbu (napríklad zelený štvorec z papiera). Dieťa nemenuje farbu, ale predmet tej istej farby. Napríklad tráva, sveter, klobúk a pod.

2. Názov: Na farby

Cieľ: Poznávať a správne označiť farby

Postup: Učiteľka pripevní deťom prúžok farebného papiera na chrbát a nechá ich nastúpiť do radu. Každé dieťa musí vedieť, akú farbu má na chrbte. Jedno dieťa je bez papiera. Postaví sa čelom k radu. Keď učiteľ dá znamenie, deti pobejú sem a tam, ale vždy sa tvárou obracajú k dieťaťu bez doštičky, aby nevidelo, kto má akú farbu na chrbte. Potom ukáže na dieťa a povie farbu. Ak uhádne, odíde nabok a hra pokračuje. Keď uhádne všetky farby, hra sa skončí.

3. Názov: Farebné hodiny

Cieľ: Upevniť a precvičovať názvy farieb

Postup: Každé dieťa si má zapamätať farbu, ktorú mu určil učiteľ. Niektoré dieťa pohybuje ručičkou na kruhu. Keď sa ručička zastaví, napríklad, na červenej farbe, dieťa, ktoré má červenú farbu, povie "červená" a pod.

4. Názov: Kam zaletí motýľ?

Cieľ: Rozoznávať a porovnávať farby

Postup: Hra sa uskutoční na dvore, v záhrade alebo na lúke. Učiteľ najprv rozpráva s deťmi o kvetoch, ktoré rastú okolo nich. Potom im ukáže papierové motýle. Deti určia, akej sú farby. Motýle rozdelí učiteľka dvom až piatim deťom. Úlohou detí bude nájsť v okolí kvet takej farby, akú má motýľ. Každé dieťa položí motýľa do blízkosti kvetu rovnakej farby. Učiteľ s ostatnými deťmi kontroluje, či úlohu splnia správne. "Kto nájde kvet pre motýľa?" týmito slovami vyšle deti na cestu. Deti sa môžu hrať aj tak, že majú priniesť taký kvet, akej farby sú ich motýle. Hru možno uskutočniť aj v miestnosti. Ak je v skupine málo detí, možno sa hrať aj

tak, že na tabuli sú kvety rôznych farieb a vyvolané dieťa pripevní ku kvetu motýľa príslušnej farby.

5. Názov: O zlatý štetec

Cieľ: Formou hry, ktorá spočíva v hodnotení prác, poukázať na chyby pri maľovaní

Postup: Žiaci maľujú výkres s danou tematikou. Po skončení prác všetky výkresy pripevníme na tabuľu a očísľujeme (podľa počtu prác). Každý žiak má po ruke číslice od 1 po 5. Vezmeme výkres č. 1 a žiaci podľa vlastného uváženia (prípadne môžeme poukázať na klady a nedostatky výkresu) pridelujú prácam body. Obodujú všetky výkresy, po ich sčítaní zapíšeme výsledky na tabuľu. Práce, ktoré majú najvyšší počet bodov, odmeníme „putovným“ štetcom obaleným v staniole.

6. Názov: Dokresľovanie

Cieľ: Kresliť podľa predlohy

Postup: Na vychádzke v prírode pozorujeme jarné kvety. Tie si donesieme do triedy, alebo použijeme obrázky z atlasu kvetín. Na výtvarnej výchove ich nakreslíme. Nácvik kreslenia jednotlivých častí môžeme urobiť nasledovne: podľa predlohy si kresbu rozložíme na jednotlivé časti: kvet, os, listy. Žiaci tieto časti kreslia na tabuľu postupne. Jeden žiak nakreslí len jednu časť, potom pokračujú ďalší žiaci. Na záver si každý nakreslí svoj kvet.

7. Názov: Nájdi predmet takého tvaru!

Cieľ: Utvrdiť predstavy o tvare predmetov

Postup: Učiteľka prinesie škatuľu s obrázkami a kartičkami. Obrázky rozdelí deťom a kartičky si ponechá. Položí na stôl kartičku, na ktorej je nakreslený "kruh" a pritom hovorí: "U koho sa nachádzajú okrúhle predmety?" Ak ich nájde, kladie ich pod kartičku s geometrickým tvarom. Hra sa končí, keď sú všetky obrázky vyložené.

8. Názov: Z rozprávky

Cieľ: Rozvíjať vizuálnu predstavivosť

Postup: Učiteľ prečíta žiakom rozprávku. Žiaci si ju pozorne vypočujú a potom dostanú úlohu namaľovať hlavnú postavu z danej rozprávky. Najlepšie žiacke práce zaradíme na výstavku.

9. Názov: Televízna rozprávka

Cieľ: Rozvíjať vizuálne predstavy

Postup: Žiakov upozorníme, aby večer (pred výtvarnou výchovou) sledovali rozprávku v televízii. Úloha pre žiakov: Namaľovať podľa vlastnej fantázie niektorý výjav z rozprávky. Ostatní žiaci môžu hádať názov rozprávky.

10. Názov: Hra s pohľadnicami

Cieľ: Rozvíjať predstavivosť

Postup: Pohľadnice rozstriháme na 4-6 častí. Diely dáme do obálky. Úlohou žiakov je zostaviť z jednotlivých dielov celok. Zručnejším žiakom môžeme pohľadnicu rozstrihať na viac častí.

11. Názov: Farebná hra

Cieľ: Precvičovať postreh

Postup: Po naklonenej ploche púšťame farebné guľičky. Žiaci stoja okolo a snažia sa postrehnúť, koľko červených, modrých a bielych guľičiek videli. Viac ako tri farby sa neodporúča dávať. Mladší žiaci môžu povedať, ktorých guľičiek bolo viac či menej.

6.8 Didaktické hry z pracovného vyučovania

1. Názov: Gombíky

Cieľ: Precvičovať prišívanie gombíkov

Postup: Každý žiak má desať gombíkov, kus látky, ihly a nitky. Úlohou žiaka je prišiť gombíky tak, aby vznikol nejaký obrázok (napríklad kvet).

2. Názov: Kto najviac a správne

Cieľ: Opakovať základné spôsoby modelovania priestorových tvarov

Postup: Každý žiak má pred sebou podložku, handričku, modelovaciu hlinu alebo plastelínu. Úlohou žiakov je vymodelovať guľu, valec a kužel.

3. Názov: Príprava na výstavbu

Cieľ: Rozvíjať predstavivosť a fantáziu

Postup: Učiteľ prečíta žiakom rozprávku. Úlohou každého žiaka je vymodelovať určitý výjav, postavu, zvieratko, vec, o ktorých sa v rozprávke hovorilo.

4. Názov: V rozprávke

Cieľ: Rozvíjať tvorivú fantáziu

Postup: Učiteľ rozdelí žiakov do niekoľkých skupín. Úlohou každej skupiny je vymodelovať istú rozprávkovú bytosť podľa vlastnej fantázie.

5. Názov: Obal na knihu

Cieľ: Upevniť zručnosti v práci s papierom

Postup: Každý žiak má pred sebou knihu (najlepšie učebnicu, aby všetci mali rovnaký formát), baliaci papier, ceruzu, nôž, alebo kladivko. Úlohou žiakov je pripraviť obal v čo najkratšom čase.

6.9 Didaktické hry z telesnej výchovy

1. Názov: Na cestu nasad!

Cieľ: Rozvíjať u žiakov rýchlosť a pohotovosť.

Postup: Pripravíme 8 - 10 dopravných prostriedkov (z dielov debien, kozy a žineniek) a určíme v nich počty miest (4 - 6 v jednom). Miesta rozpočítame tak, aby sa štyrom až šiestim deťom miesta neušli. Z obiehania okolo cvičebnej plochy sa na znamenie žiaci rozprchnu, aby nasadli do dopravných prostriedkov.

2. Názov: Naháňačka s odovzdávaním predmetu

Cieľ: Rozvíjať u žiakov pozornosť a presnosť

Postup: Naháňajúci chytá toho, kto má v rukách predmet (loptu, cvičku a podobne). Naháňaní smú predmet len odovzdať, nie hádzať! Keď sa naháňajúci dotkne žiaka, ktorý má predmet, vymenia si úlohy.

3. Názov: Na reťaz

Cieľ: Rozvíjať u žiakov obratnosť a šikovnosť

Postup: Žiakov rozdelíme na niekoľko družstiev po osem žiakov. Družstvá sa pochytať za ruky a dajú sa na útek. Jeden žiak je naháňač, snaží sa dotknúť posledného žiaka z niektorého družstva. Ak sa mu to podarí, žiak, ktorého sa dotkol, stáva sa naháňačom. (Obmena hry: Pochytené družstvá sú na úteku. Úlohou prvého v družstve je dotknúť sa posledného z iného družstva).

4. Názov: Tunelová štafeta

Cieľ: Rozvíjať u žiakov rýchlosť a šikovnosť

Postup: Jednotlivé, osem až desaťčlenné, družstvá stoja v radoch za sebou. Na znamenie učiteľa prelezie posledný z každého družstva dozadu tunelom a postaví sa opäť dopredu. Družstvo, ktorého všetci členovia najskôr preliezli, stáva sa víťazom. Žiaci môžu preliezať aj pospiatky, potom začína prvý žiak z každého družstva. Keď tunelom prelezie, postaví sa dozadu.

5. Názov: Ide pešok okolo

Cieľ: Rozvíjať u žiakov postreh a rýchlosť

Postup: Žiaci vytvoria tesný kruh čelom dnu. Jeden žiak obchádza so šatkou a nenápadne ju za niektorým zo žiakov pustí na zem a usiluje sa raz obísť,

prípadne obehnúť kruh, bez toho aby ho dostihol žiak za ktorým bola šatka spustená. Žiaci spievajú pieseň : Ide pešok okolo, nepozerať na neho, kto sa naňho pozrie, toho pešok udrie. Keď žiak zbadá za sebou šatku, zdvihne ju a usiluje sa dobehnúť peška. Ak sa mu to podarí, vyslobodí sa, ak nie, stáva sa peškom. Hra sa takto opakuje.

6. Názov: Na hradného

Cieľ: Rozvíjať u žiakov pohotovosť, presnosť prihrávok

Postup: Žiaci sedia v kruhu, čelom dnu. Prihrávajú si loptu a vo vhodnej chvíli sa snažia loptu strčiť pod trojnožku, ktorú stráži určený žiak. Komu sa to podarí, vystrieda stredného-hradného. Môžu sa vytvoriť tri kruhy.

7. Názov: Na líšku

Cieľ: Rozvíjať vynaliezavosť, rýchlosť a pozornosť

Postup: Žiaka (líšku) inštruujeme, na ktoré známe miesto sa má dostať a kde sa ukryť (odchádza pred ostatnými žiakmi päť minút skôr). Vyhľadáva klukaté cesty, aj pomedzi krovie, cez vršok a podobne. Cestou za sebou necháva farebné papieriky, najmä na prehľadných miestach. Na určenom mieste sa schová a to maximálne 100 - 150 metrov od posledného papierika. Ostatní žiaci čo najrýchlejšie prenasledujú spolužiaka (líšku). Ak líšku nikto neobjaví, učiteľ zapískaním oznámi koniec hry. Ak líška dodržala pokyny a dobre sa ukryla v určenom priestore, učiteľ ju pochváli.

8. Názov: Zamurovaný

Cieľ: Rozvíjať u žiakov silu a postreh

Postup: Žiaci v tesnom kruhu, čelom dnu, sa pevne držia za ruky. Vnútri kruhu je „zamurovaný“, ktorý sa usiluje pretrhnúť kruh. Ak sa mu to podarí, získa dobrý bod a vystrieda ho ďalší žiak. Ak sa mu to ani po piatich pokusoch nepodarí, nezíska pre družstvo bod a vystrieda ho ďalší žiak.

9. Názov: Na siláka

Cieľ: Rozvíjať u žiakov silu

Postup: Družstvo je v kruhu vyznačenom kružnicou na zemi. Na znamenie sa žiaci navzájom vytláčajú. Kto stúpi oboma nohami mimo kruhu, je z hry vyradený. Hra končí vtedy, keď v kruhu zostal iba jeden žiak. Hrá sa v troch skupinách.

10. Názov: Strelnica

Cieľ: Zdokonaľovať presnosť v hádzaní na cieľ

Postup: Žiakov rozdelíme do dvoch skupín s rovnakým počtom žiakov. Z plechoviek alebo kociek postavíme pyramídu na vyvýšenom podstavci. Úlohou

žiakov je hádzaním loptičky zhodiť čo najviac plechoviek. Každý žiak má tri hody. Za jednu zhodenú plechovku dostane žiak jeden bod. Učiteľ hody hodnotí a výsledky zapisuje. Vyhráva družstvo, ktoré získalo čo najviac bodov.

6.10 Didaktické hry k učivu ochrana človeka a prírody

1. Názov: Hľadanie nepriateľa

Cieľ: Zdokonaľovať orientáciu v teréne

Postup: Žiakov rozdelíme na dve skupiny. Prvá vyjde a skryje sa v úseku dlhom 200- 500 metrov, a to najviac 10- 15 metrov od cesty. Druhá skupina pri chôdzi po ceste zrakom hľadá skrytých. Ten, kto je objavený a vyvolaný menom, je vyradený. Koho do konca hry neobjavia, vyjde z úkrytu a príde na cestu. Na konci úseku porátame vyradených a skupiny sa vymenia. Zvíťazí tá skupina, ktorá sa vie lepšie skryť.

2. Názov: Strážca pokladu

Cieľ: Precvičiť nečujný pohyb, plazenie

Postup: Jedného hráča postavíme v lese na vyvýšené miesto, napríklad na peň a zaviažeme mu oči. Okolo neho vo vzdialenosti 4- 5 metrov rozložíme „poklad“ t.j. rozličné predmety. Rozostavíme sa do kruhu okolo strážcu 30 až 40 metrov. Na zapísknutie postupujú žiaci smerom ku strážcovi s úlohou dostať sa čo najbližšie k pokladu, prípadne sa niektovej veci zmocniť. Strážca však hliadkuje. Všetko sa deje za úplného ticha. Strážca ukáže tým smerom, odkiaľ počuje hluk a žiak, na ktorého ukázal, je buď vyradený, alebo sa vráti na pôvodné miesto. Rozhoduje o tom učiteľ, ktorý stojí pri strážcovi. Zvíťazí ten, ktorý sa zmocní pokladu, alebo sa nepozorovane dostane ku strážcovi.

3. Názov: Na strelcov a pomocníkov

Cieľ: Rozvíjať orientačné schopnosti

Postup: Všetci hráči, okrem jedného, sú označení a pohybujú sa na ihrisku. Strelcec je hráč bez označenia a prenasleduje ostatných triafaním loptou. Kto je zasiahnutý, odloží označenie a stáva sa tiež strelcom. Ak už sú dvaja strelci, nesmú s loptou utekať, ale smú iba prihrávať a triafať. Kto zostane posledný, vyhráva a stáva sa strelcom pri opäť začatej hre.

4. Názov: Na zajatcov

Cieľ: Rozvíjať postreh a zručnosť v prihrávkach

Postup: Na volejbalovom ihrisku (bez siete) nakreslíme na každej polovici kruh o priemere 1,5 m. Hrajú dve šesťčlenné družstvá. Každé družstvo sa postaví na

obvod kruhu a vyššie do súperovho kruhu svojho prvého hráča. Členovia družstva si potom prihrávajú loptu a snažia sa prihrať ju svojmu zajatcovi, aby ju chytil a tým sa vyslobodil zo zajatia. Družstvo na opačnej strane chce tomu zabrániť, usiluje sa loptu chytiť a prihrať ju svojmu zajatcovi. Vyslobodený zajatec sa vráti k svojmu družstvu a do zajatia ide jeho spoluhráč. Víťazí družstvo, ktorého členovia sa prví vystriedajú v zajatí.

5. Názov: Lopta do kruhu

Cieľ: Rozvíjať u žiakov silu a obratnosť

Postup: Na lúke vyznačíme metrový kruh, do jeho stredu sa postaví obranca. Päť metrov od obvodu kruhu je čiara, na ktorej stojí útočník s loptou. Na znamenie vybehne ku kruhu a pokúša sa položiť doň loptu. Pokus nesmie trvať viac ako 50 sekúnd. Obranca buď beží protivníkovi naproti, alebo čaká v tesnej blízkosti kruhu. Nesmie dovoliť, aby sa protivníkovi zámer vydaril. Bráni mu v pohybe, snaží sa ho zvaliť na zem a bojuje aj inými dostupnými prostriedkami. Nesmie však súperovi loptu vyraziť, alebo mu ju brať. Ak sa útočníkovi podarí položiť loptu do kruhu v uvedenom čase, vyhral. Po odpočinku sa úlohy menia, týmto spôsobom sa vystriedajú všetky dvojice.

6. Názov: Vyskoč na konár

Cieľ: Rozvíjať u žiakov obratnosť a silu

Postup: Hráme pod osamelým stromom, ktorý má vhodný konár, dosiahnuteľný na výskok. Pod konár sa postaví dvaja súper. Na signál sa má prvý hráč zavesiť na konár a druhý mu v tom bráni. Prvý hráč použije rôznu taktiku, aby sa oslobodil od súpera a mohol splniť úlohu čo najrýchlejšie. Učiteľ stopuje čas. Keď sa konečne prvý drží konára, súboj končí. Po krátkom oddychu začína nové kolo, úlohy si hráči vymenia. Kto vyskočí na konár skôr, vyhráva.

7. Názov: Obráť súpera

Cieľ: Rozvíjať u žiakov silu a obratnosť

Postup: Prvý hráč leží na chrbte, druhý sa ho pokúša obrátiť na brucho. Učiteľ stopuje čas. Po krátkom oddychu si hráči vymenia úlohy.

Obmena: Prvý si ľahne na brucho a druhý ho má obrátiť na chrbát.

8. Názov: Obsadzte ihrisko

Cieľ: Rozvíjať u žiakov dynamiku pohybu

Postup: Hráme na území 20x 20 metrov s dvoma rovnako početnými družstvami. Prvé družstvo sa rozmiestni na ploche ihriska, druhé za jeho hranicami. Na znamenie vtrhnú útočníci na ihrisko a začnú ho obsadzovať. Bojujú s členmi prvého družstva, ktoré sa môže brániť len pasívne (pasívny spôsob boja znamená,

že obranca môže utekať, stáť, ležať, vytrhnúť sa útočníkovi z rúk, vzpierať sa ak ho vlečie, nesmie útočníka napadnúť, zápasíť s ním, alebo ho zadržiavať). Hrá sa tak dlho, pokiaľ nie je posledný obranca vytlačený za ihrisko. Potom si obe strany vymenia úlohy. Víťazí družstvo, ktoré obsadí ihrisko v kratšom čase.

9. Názov: Kto skôr

Cieľ: Rozvíjať vytrvalosť a orientáciu v priestore

Postup: Žiaci vytvoria dve družstvá. Prvé družstvo tvoria pozorovatelia. Rozmiestnime ich po celej trase, na ktorej sa bude plniť úloha. Cieľom druhého družstva je dopraviť list (alebo nejaký iný predmet) na vopred určené miesto takým spôsobom, aby ich pozorovatelia v polohe ľahu nezbadali. Ak úlohu splnia, družstvá sa vymenia. Vyhráva to družstvo, ktoré si pri plazení a rýchlych prískokoch najlepšie počínalo.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

- Džupová, M.: Pomocné texty na vyučovanie prvouky. Michalovce: Okresné pedagogické stredisko, 1989.
- Holček, Š. – Havran, J.: Didaktické hry v rámci celodenného systému v 1. a 2. ročníku ZDŠ. Prešov: Krajský pedagogický ústav, 1976.
- Hry na rozvíjanie hodnotového potenciálu – metodický materiál (z Nemeckého originálu „Spiele zur Werterziehung“ preložili E. Ondrušková, M. Michalková, Ľ. Belanská, A. Jarabicová 1995). Bratislava: ARCHA, 1995. ISBN 80-7115-105-X
- Kolláriková, Z. – Pupala, B.: Predškolská a elementárna pedagogika. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-585-7
- Petlák, E.: Pedagogicko-didaktická práca učiteľa. Bratislava: Iris, 2000. ISBN 80-89018-05-X
- Petlák, E.: Všeobecná didaktika. Bratislava: Iris, 1997. ISBN 80-88778-49-2
- Svetlíková, I.: Kniha hier pre tvorivo-humanistickú výchovu. Bratislava: Educatio, 1998. ISBN 80-967532-1-5
- Šimčík, D.: Hudba hrou. Prešov: Rokus, 2001. ISBN 80-968452-3-3
- Turek, I.: Zvyšovanie efektívnosti vyučovania. Bratislava: Metodické centrum, 1997. ISBN 80-88796-49-0
- Zborník didaktických hier pre 1.-4. ročník ZŠ a ŠK I. a II. časť (OÚ odbor školstva a kultúry Kežmarok – pedagogické oddelenie). Pracovný a metodický materiál pre učiteľov a výchovných pracovníkov okresu Kežmarok – február 1997.
- Zelina, M.: Stratégie a metódy rozvoja osobnosti dieťaťa. Bratislava: Iris, 1994. ISBN 80-967013-4-7

Záver

Váš názor na túto publikáciu, ale aj ďalšie pripomienky a námety očakávame na adrese:

ROCEPO pri MPC Prešov
T. Ševčenka 11
080 20 PREŠOV

Obálku označte „CVP“

Názov: Celodenné výchovné pôsobenie
(so zameraním na hry rozvíjajúce osobnosť dieťaťa a jeho kognitívne
zázemie)

Autori: RNDr. Ľubomír Hvozdovič
Mgr. Sylvia Lehoczka
PaedDr. Ivan Pavlov, PhD.
PaedDr. Viera Skoumalová
PaedDr. Edita Šimčíková

Recenzenti: Mgr. Mária Oľšavská
Mgr. TeĽana Ustohalová

Jazyková
úprava: PaedDr. Edita Šimčíková

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum v Prešove

Za vydanie
zodpovedá: PaedDr. Ivan Pavlov, PhD.
riaditeľ MPC

Tlač:

Náklad: 1500 ks

Rok vydania:2003

1. vydanie

ISBN 80-8045-296-2