**Jazykové hry určené pro rozvoj jazykových kompetencí v systému vzdělávání[[1]](#footnote-1)**

**Didaktická hra**

Hra je podstatným rysem celého evolučního procesu. Z pedagogického hlediska se hra jeví jako specifický druh aktivity, který je společný pro člověka i vyšší živočichy, zejména v rané fázi vývoje. U člověka to je jedna ze základních forem činností (vedle práce a učení), pro něž je charakteristické, že je to svobodně zvolená aktivita, která nesleduje žádný zvláštní účel, ale cíl a hodnotu má sama o sobě (Maňák, Švec, 2003).

Při využívání herních aktivit ve výuce je nutné si uvědomit, že mezi hrou a učením přes mnohé shodné rysy existuje také rozpor. Didaktická hra by se měla vyvarovat dvou extrémů: sledování učebních cílů nesmí tak silně překrývat vlastní podstatu hry, že žák již nevnímá herní činnosti jako hru a volnost hry nemůže jít tak daleko, že se zcela vytratí cíl výuky.

V rámci tohoto materiálu přinášíme sborník her určených pro rozvoj jazykových kompetencí.

.

**Klasifikace didaktických her (metodická podpora)**

Didaktické hry zahrnují velké množství různorodých aktivit, které lze utřídit z různých hledisek – např. H. Meyer (2000) třídí hry následujícím způsobem:

* Interakční hry, svobodné hry (s hračkami, stavebnicemi, simulace činností), sportovní a skupinové hry (účastnit se mohou všichni hráči), hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry, učební hry.
* Simulační hry (hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry, loutky, maňásci).
* Scénické hry, rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení (volná nebo úzká návaznost na divadelní hry, divadelní představení).

**Didaktické aspekty hry jako vyučovací metody (metodická podpora)**

* Didaktická hra rozvíjí logické a kombinační myšlení žáků, zlepšuje koncentraci pozornosti, rozvíjí tvořivé myšlení, cvičí paměť, představivost.
* Hry mohou žáka velmi intenzivně zapojovat do výuky a přimět je k takovému soustředění, jakého nelze dosáhnout pomocí žádné jiné metody.
* Díky zvýšenému zájmu a motivaci, který je vyvolán zejména kratší hrou, mohou žáci získat k předmětu i k učiteli kladný vztah.

**Zásobník didaktických her**

Zásobník didaktických her v této studijní příručce slouží jako materiál pro další práci. S didaktickými hrami budeme pracovat jako s podpůrným materiálem pro vyučovací hodiny českého jazyka na základní škole. K celému zásobníku náleží otázky a úkoly uvedené v této kapitole.

**Dělení didaktických her v této příručce (metodická podpora)**

V této kapitole naznačujeme, jak budeme k didaktickým hrám přistupovat. Ačkoliv je v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání akcentována problematika tzv. očekávaných výstupů[[2]](#footnote-2), pro lepší práci s didaktickými hrami je budeme dělit na základě učiva, které rozvíjejí.

Dělení tedy bude vypadat následovně:

1. **Hry zaměřené na jazykovou složku českého jazyka**
2. Hry zaměřené na pravopis
3. Hry zaměřené na lexikologii
4. Hry zaměřené na tvoření slov
5. Hry zaměřené na tvarosloví
6. Hry zaměřené na syntax
7. **Hry zaměřené na stylistickou složku českého jazyka**
8. Hry zaměřené na slohový útvar popis a charakteristika
9. Hry zaměřené na slohový útvar dopis
10. Hry zaměřené na slohový útvar vypravování
11. Hry zaměřené na práci s textem, stylizaci, tvůrčí psaní a komunikační dovednosti
12. **Hry variabilně použitelné**
13. Hry procvičující paměťové osvojení učiva
14. Hry umožňujícíprocvičující dělení prvků do skupin podle určitých znaků
15. Hry kombinující různé typy učiva

**Hry zaměřené na jazykovou složku českého jazyka**

**Hry zaměřené na hláskosloví**

**Hry zaměřené na pravopis**

Černý Petr

Pomůcky: sady kartiček vyrobených na principu hry „Černý Petr“ – každá sada bude mít asi 10 párů karet (z každého páru bude na jedné kartě obrázek, např. páv, a na druhé vyjmenované slovo „pýcha“; nebo obrázek klíče a k němu slovo „zamykat“) a jednoho Černého Petra.

Pravidla:

Žáci si mohou karty vyrobit sami, a tím si vyjmenovaná slova procvičí rovněž. Učitel žáky rozdělí do skupin, které budou mít 4-6 členů. Každá skupina dostane sadu kartiček; úkolem každého hráče je shromáždit co nejvíce karetních dvojic. Na koho nakonec zbude Černý Petr, prohrál.

Příbuzná slova

Pomůcky: tabule, křída, psací pomůcky.

Pravidla:

Učitel napíše na tabuli několik vyjmenovaných slov vedle sebe a podtrhne je. Žáci mají za úkol vymyslet a v lavici si zapsat ke každému slovu na tabuli co nejvíce slov příbuzných. Po

jednom je poté chodí zapisovat pod vybrané slovo na tabuli a vysvětlují jeho význam ostatním.

Velká a malá písmena

Pomůcky: psací pomůcky.

Pravidla:

Žáci si vysunou židle z lavic, aby měli dostatek místa pro pohyb. Učitel předčítá text. V okamžiku, kdy žák uslyší slovo, ve kterém se píše velké písmeno, udělá předem smluvený pohyb: poskok, tlesknutí, dřep s výskokem atd.

Když učitel dočte text, děti se posadí do lavic a pokusí se slova, ve kterých se vyskytovala velká písmena, zapsat. Kdo si vzpomene na nejvíce slov?

Obměna: žáci se mohou pokusit začlenit všechna slova do věty. Vyhrává ten, kdo vymyslí nejvtipnější.

Kartičky Y – I

Pomůcky: žáci si zhotoví dvě kartičky, na jedné z nich je napsáno *y*, na druhé *i*.

Pravidla:

První dvě minuty v některých hodinách češtiny může probíhat pravopisná rozcvička celé třídy. Učitel říká slova, žáci zvedají kartičku s patřičným písmenem nad hlavu; učitel vyvolá pokaždé někoho ze třídy a ten pravopis odůvodní.

Obměna: žák, který má zájem o jedničku, si stoupne před tabuli bokem ke třídě a čelem k učiteli a hry se účastní zde, zbytek třídy v „rozcvičce“ pokračuje s ním. Každý jev odůvodňuje žák před tabulí. Za určitý počet správných odpovědí získá jedničku nebo jinou odměnu.

**Hry zaměřené na lexikologii**

Sestav slovo

Pravidla:

Učitel napíše na tabuli 10 písmen (je třeba dobře zvážit počet souhlásek a počet samohlásek). Úkolem žáků je vymyslet a zapsat si co největší počet slov sestavených pouze z těchto písmen.

**A C T I E P M O K R**

Jméno, město, zvíře, věc

Pomůcky: psací pomůcky.

Pravidla:

Učitel rozdělí žáky do rovnoměrně početných skupin. Každá skupina si určí zástupce-zapisovatele, jehož úkolem bude co nejrychleji zapisovat, co ostatní spoluhráči vymyslí, a vytvoří si podle následujícího schématu tabulku, do které bude zapisovatel během hry doplňovat slova. Zástupce jedné skupiny odříkává v duchu abecedu, zástupce druhé ho v libovolné chvíli zastaví slovem „stop“. Žák odříkávající abecedu řekne nahlas písmeno, u kterého se zastavil. Úkolem je napsat v co nejkratším čase do každé kolonky slovo začínající tímto písmenem. Hodnotit můžeme podle rychlosti – poslední skupina získá jeden bod, předposlední dva body a ostatní vždy postupně o jeden víc.

Nejcennější písmenko

Pomůcky: tabule, křída, psací potřeby.

Pravidla:

Učitel určí a napíše na tabuli písmeno, úkolem žáků je v daném časovém limitu vymyslet co nejvíce slov, která začínají na toto písmeno, která končí na toto písmeno, *která začínají a zároveň končí na toto písmeno,* ve kterých se dané písmeno objeví v určitém počtu (dvakrát, třikrát). **M**

Slovní kopaná

Pravidla:

První žák řekne libovolné slovo – „vykopne“, soused musí vymyslet slovo, které bude začínat na poslední písmeno slova předchozího (např. 1. slovo *tatíne****k,*** 2. slovo ***k****louzačka*).

Obměny: Vymýšlíme slova na poslední dvě písmena, poslední slabiku; můžeme omezit zásobu slov na jeden určitý slovní druh (např. slovesa, zájmena) nebo zakázat opakování

Doplňovačka

Pomůcky: tabule, křída, psací potřeby.

Pravidla:

Učitel napíše na tabuli první a poslední písmeno. Žáci mají vymyslet co největší počet slov, která do daného vzorce zapadají.

Př. *M-------a maminka, mažoretka…*

Sendvič

Pomůcky: tabule, křída.

Pravidla:

Učitel vybere 3-4 žáky a na tabuli napíše jedno písmeno. Žáci k němu postupně připisují po jednom písmenu, mohou si vybrat, zda před skupinu již napsaných písmen, nebo za ně. Každý žák musí mít představu o konečném slově, když doplňuje další písmeno. Snahou každého žáka je, aby připsáním písmena oddálil ukončení slova. Kdo ukončí slovo, prohrává. Když je slovo dokončeno, nelze ho již rozšiřovat.

Kaskáda

Pomůcky: psací potřeby.

Pravidla:

Učitel stanoví počáteční písmeno a žáci ve skupinách postupně tvoří slova vždy o jedno písmeno delší, než je předcházející slovo. Bodujeme počet slov. Písmena nemusí být jen připojována na konec slova, mohou být i vkládána dovnitř hotového slova.

Př.

*O*

*O. K.*

*O K O*

*O K N O*

Abeceda

Pravidla:

Žáci vymýšlejí slova, která začínají na jednotlivá písmena abecedy.

Obměna: Můžeme výběr slov omezit (podstatná jména, slovesa).

Na jediné písmenko

Pravidla:

Žáci ve skupinách vymýšlí věty; každé slovo ve větě musí začínat na jedno písmeno, které učitel předem zadá. Věty by měly dávat smysl.

Obměna: Žáci mohou napsat krátký příběh, ve kterém budou na stejné písmeno začínat všechna slova – je třeba zvážit náročnost úkolu.

**Hry zaměřené na tvoření slov**

Slabikový detektiv

Pomůcky: tabule, křída.

Pravidla:

Učitel napíše na tabuli různě dlouhá slova a vyvolá jednoho žáka. Ten si vybere slovo z tabule a potichu si jej rozdělí na slabiky. Po rozmyšlení tleskne tolikrát, kolik má vybrané slovo slabik, a ostatní se snaží slovo poznat. Učitel musí dát pozor, aby na tabuli nenapsal slova o stejném počtu slabik.

Čínská kuchyně

Pravidla:

Učitel pošle jednoho žáka za dveře, ostatní si vymyslí druh jídla (např. svíčková) a rozdělí si slabiky (např. žák č. 1 – *svíč*, žák č. 2 – *ko*, žák č. 3 – *vá*) – každý žák tedy bude mít přidělenou

jednu slabiku. Poté se žáci v půlkruhu přesadí tak, aby slabiky zvoleného slova nešly za sebou. Žáka za dveřmi pozveme dál a na znamení začnou všichni ostatní opakovat pouze svou slabiku. Ve hře jde o to, aby žák, jenž byl za dveřmi, poznal co nejdříve, o jaké jídlo jde. Pokud mu to trvá delší dobu a nemůže název jídla poznat, může se pohybovat libovolně mezi žáky a naslouchat jim.

Obměna:

Žáky rozdělíme do skupin (počet skupin = počet slabik slovního spojení). Jeden žák jde za dveře. Učitel přidělí každé skupince slabiky, které budou její členové po příchodu žáka najednou v rytmu opakovat. Žák má uhodnout, o jaké spojení jde.

Např. *ja-ho-do-vá zmrz-li-na*, *bo-rův-ko-vá mar-me-lá-da*, *ze-le-ni-no-vá po-lév-ka*

Puzzle

Pomůcky: sady kartiček (každá sada musí obsahovat několik slovních kořenů, předpon a přípon), psací pomůcky.

Pravidla:

Každý žák dostane sadu kartiček. Jeho úkolem je složit s pomocí přidělených kartiček co nejvíce slov a zapsat si je.

Řazení

Pomůcky: sady cedulek (každá sada musí obsahovat jeden slovní kořen, několik předpon, přípon a koncovek).

Pravidla:

Učitel rozdělí žáky do čtyřčlenných skupin, jednotlivé skupiny dostanou k dispozici sadu cedulek. Každý žák ve skupině si vybere jednu část slova, úkolem skupiny je domluvit se a vybrat takové morfémy, aby vzniklo smysluplné slovo. Poté se členové skupiny s cedulkami postaví vedle sebe v takovém pořadí, aby vzniklo dané slovo.

Samé stejné kořeny

Pravidla:

Žáci mají za úkol vymyslet větu ze slov se stejným kořenem.

Př: *Učitel vyučuje učivo.*

**Hry zaměřené na tvarosloví**

Vyvolávaná

Pravidla:

Učitel žákům rozdá role (slovní druhy). Vyvolává postupně žáky v takovém pořadí, aby se z jejich slovních druhů dala sestavit věta. Žáci, kteří jsou vyvolaní, učiteli odpovídají slovem příslušného slovního druhu a přizpůsobují význam slova tak, aby vznikající věta měla smysl.

Př. přídavné jméno – přídavné jméno – podstatné jméno – sloveso – příslovce

*Velký – zelený – míč – ležel – venku.*

Popletené kartičky

Pomůcky: krabičky od zápalek, kartičky se slovy příslušejícími k různým slovním druhům.

Pravidla: každý žák ve třídě má malé krabičky, které si pojmenuje podle slovních druhů. V krabičkách jsou uschována slova správně přiřazená ke slovním druhům. Počet krabiček je

závislý na počtu probraných slovních druhů. Každý žák před sebe srovná krabičky a slova, která jsou uvnitř, chybně zařadí do sloupečků k jednotlivým krabičkám. Po skončení činnosti se žáci vymění a správně srovnají sloupce svého spolužáka.

Př.: Již opravené sloupečky:

Krabička:  *podstatná jména slovesa přídavná jména*

*květina běhala barevný*

*pes štěkal hluchý*

*myš chodit rychlý*

Pantomima

Pomůcky: kartičky se slovesy

Pravidla:

Vybraný žák předvádí před tabulí činnosti, děje, které si vylosuje od učitele. Ostatní ve třídě je mají hádat. Lze aplikovat jako soutěž mezi skupinami.

Obměna: je možné předvádět a hádat přísloví zadaná učitelem, názvy filmů.

Opakování slovních druhů

Pomůcky: cedulky, na nichž budou napsány slovní druhy (podle počtu žáků se mohou slovní druhy opakovat).

Pravidla:

Žáci si na krk pověsí cedulku s jedním ze slovních druhů. Učitel čte velmi pomalu libovolně zvolený text – žák se postaví vždy, když pozná v textu svůj slovní druh. Po každých 2-3 minutách si mohou žáci cedulku navzájem vyměnit.

Sestavit řadu

Pomůcky: sady kartiček (každá sada bude obsahovat 7 kartiček, na kartičkách budou napsány jednotlivé tvary 1. – 7. pádu od jednoho podstatného jména, přídavného jména, zájmena či číslovky).

Pravidla:

Učitel rozdělí žáky do sedmičlenných skupin, pokud zbude menší skupinka, může pracovat s kartičkami u stolu. Každý žák ve skupině dostane jednu kartičku. Členové skupiny se mají seřadit od prvního k sedmému pádu. Při této hře žáci nesmějí mluvit. Je třeba předem

upozornit na morfologickou homonymii, žáci se stejnými tvary slova se musí mezi sebou neverbálně dohodnout, kdo bude zastávat který pád.

Obměna: Žáci mají kartičky nalepeny na zádech, takže nevidí, jaký tvar slova jim byl přidělen.

Časování jinak

Pomůcky: kartičky, na kterých budou napsány věty (viz níže), počet kartiček je stejný s počtem dětí.

Pravidla:

Žáci mají k dispozici kartičky s větami a jejich úkolem je správně doplnit tvar slovesa. Hra je vhodná na konec hodiny pro rychlejší žáky nebo na procvičení časování sloves. Vyhodnocení proběhne buďto ústně společně, nebo si žáci kartičky navzájem vymění a nahlas vyhodnotí.

Př. *Kočka venku (běhat). běhá*

*Na zahradě (štěkat) pes. štěká*

**Hry zaměřené na syntax**

Sestav větu

Pomůcky: křída, tabule, psací potřeby.

Pravidla:

Učitel napíše na tabuli 10 slov. Úkolem žáků je vymyslet co největší počet vět sestavených pouze z těchto slov. Slova je možné ohýbat.

Koruna, píše, ruka, moje, dávat, pět, telefon, podívat, škola, včera.

Velká kaskáda

Pomůcky: psací potřeby.

Pravidla:

Učitel stanoví slovo a žáci ve skupinách postupně tvoří věty vždy o jedno slovo delší, než je věta předcházející. Bodujeme počet vět. Slova nemusí být připojována jen na konec věty, mohou být i vkládána do poslední věty.

Př. *Čte.*

*Petr čte.*

*Petr čte knihu.*

*Znuděný Petr čte knihu.*

Tři slova

Pomůcky: křída, tabule, psací potřeby.

Pravidla:

Učitel vybere tři žáky, každý z nich napíše na tabuli jedno libovolné slovo. Všichni žáci potom vymýšlejí a zapisují věty, ve kterých jsou všechna tři slova obsažena.

Obměna: Žáci mohou vymýšlet větu, ve které budou vybraná slova obsažena v předem daném pořadí.

Slovo – věta – slovo – věta

Pravidla:

Učitel řekne slovo. První vyvolaný žák musí vymyslet větu, která bude dané slovo obsahovat, a vymyslí další slovo. Další žák pak pokračuje podle stejného schématu. Je třeba dodržet rychlost sestavování a smysl vět.

Obměna: pokračující žák musí vymyslet větu, která bude obsahovat poslední slovo z věty předešlé.

**Hry zaměřené na stylistickou složku českého jazyka**

**Hry zaměřené na slohový útvar popis a charakteristika**

Kresba podle popisu učitele

Pomůcky: vzorový obrázek (ilustrace ke známé pohádce), papíry na kreslení, psací potřeby.

Pravidla:

Všichni žáci dostanou čistý papír. Učitel popisuje obrázek, který má před sebou, a žáci kreslí podle toho, co slyší. Po ukončení kresby je žákům obrázek odhalen a kontrolují si správnost zakreslení.

Obměna: obrázek může popisovat jeden ze žáků.

Poznej hmatem předmět

Pomůcky: neprůhledný sáček, rozličné předměty, psací potřeby.

Pravidla:

V neprůhledném sáčku má učitel schovaný předmět (např. štětec). Projde mezi lavicemi, každý žák strčí ruku do sáčku a ohmatá předmět v něm, nesmí při tom mluvit. Potom žáci předmět popisují.

Obměna: Žáci mohou předmět nejdřív nakreslit. Lze také dát do sáčku špatně identifikovatelný předmět, takový popis dává prostor žákově fantazii, může se jen domnívat, co bylo v sáčku.

Popiš svého kamaráda

Pravidla:

Učitel vybere dva žáky. Ti se před tabulí posadí na připravené židle zády k sobě, tak, aby na sebe neviděli. Jejich úkolem je ústně popsat žáka, který k nim sedí zády. Snaží se vzpomenout si, co má na sobě, jak má upravené vlasy atd.

Obměna: Abychom do hry zapojili celou třídu, mohou si ve dvojicích zády k sobě sednout všichni žáci.

Na „nevidomé“

Pomůcky: šátek na zavázání očí.

Pravidla:

Učitel vybere dva žáky, jednomu zaváže oči šátkem a druhý žák se snaží popsat „nevidomému“ cestu tak, aby se dostal na předem určené místo. Abychom „nevidomému“ ztížili orientaci, můžeme ho několikrát otočit o 360 °.

Uhodni obrázek

Pomůcky: různé obrázky, psací potřeby.

Pravidla: Učitel rozmístí po třídě několik očíslovaných obrázků. Žáci se mají procházet po třídě a vybrat si jeden obrázek, který se jim nejvíce líbí a který budou popisovat. Potom učitel vybere jednoho žáka, ten se postaví před tabuli a odtud popisuje svůj obrázek. Ostatní žáci chodí během jeho popisu po třídě a snaží se uhodnout, o který obrázek se jedná. Kdo se domnívá, že správný obrázek našel, jde si sednout na místo a číslo obrázku si zapíše. Poté potichu čeká, až obrázek poznají i ostatní. Hra končí, až obrázek poznají všichni žáci.

Slovní kopaná potichu

Pravidla:

První žák řekne libovolné slovo – „vykopne“. Sousední žák musí vymyslet slovo, které bude začínat na poslední písmeno slova předchozího, toto slovo však neřekne nahlas, ale musí ho popsat tak, aby ostatní žáci pochopili, o jaké slovo jde. Pokud pokračující hráč stále nemůže uhodnout správné slovo, zjistíme, kolik hráčů již slovo uhodlo. Je-li jejich počet nadpoloviční, dostane pokračující hráč trestný bod, poslední slovo zveřejníme pro všecky žáky a ve hře se pokračuje. Výhodou této varianty hry je, že se při hře musí soustředit všichni žáci, jinak se „ztratí“.

Např. 1. žák: „*Motork****a***.“ – 2. žák: „Je to dopravní prostředek na čtyřech kolech.“ (Myslí ***a****uto*.) – 3. žák: „Je to zvíře, které hýká.“ (Myslí **o**sla.) atd.

Inzerát

Pomůcky: psací potřeby.

Pravidla:

Žáci dostanou za úkol napsat vtipný inzerát.

Př. *Hledám pilnou, pracovitou dívku, věk a vzhled nerozhoduje. Zn. Potřebuji uklidit pokoj.*

Tajemství jména

Pomůcky: psací potřeby.

Pravidla:

Žáci si napíší své křestní jméno. Potom přemýšlejí a zapisují, co si pod ním představují, co si pod jejich jménem mohou představovat jiní lidé, co jejich jméno vyjadřuje, zda se význam jejich jména shoduje s jejich skutečnými vlastnostmi atd.

Hádanky

Pomůcky: psací potřeby.

Pravidla:

Žáci hádají, jaké je řešení této hádanky.

*Cukr, káva, máslo, sýr,*

*mléko, mouka, sekaná,*

*přesná váha, dobré míry,*

*to je moje reklama.*

*(prodavačka)*

Žáci poté sami vymýšlejí hádanky, jejichž řešením budou různé profese.

Hledá se pán

Pomůcky: psací potřeby.

Pravidla:

Žáci mají za úkol popsat a charakterizovat osobu, kterou si s učitelem zvolí (např. *Jaké vlastnosti má kominík?*).

Obměna: Každý žák si vylosuje kartičku, na níž bude napsána profese nebo osoba s určitými výraznými rysy. Poté se každý žák snaží výstižně ji popsat a ostatní žáci hádají, o koho jde.

Tajemné zvíře

Pravidla:

Každý žák si vybere libovolné zvíře, které bude popisovat. Poté se vždy jeden žák snaží zvíře výstižně popsat a ostatní žáci hádají, o jaké zvíře jde. Je vhodné, aby si žáci předem popis písemně připravili.

**Hry zaměřené na slohový útvar dopis**

Adresa na kartičkách

Pomůcky: sady kartiček (na kartičkách jsou naprány součásti adresy), psací potřeby.

Pravidla:

Učitel rozdá každému žákovi jednu sadu kartiček. Úkolem žáků je složit adresu tak, aby údaje šly za sebou ve správném pořadí.

Doplň předepsaný text

Pomůcky: předtištěné formuláře s textem, psací potřeby.

Pravidla:

Učitel rozdá všem žákům předtištěný text. Žáci ho doplní a bez podpisu ho odevzdají učiteli. Ten texty čte a žáci hádají, kdo je autorem.

*Milý(á) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Je mi \_\_\_ let.*

*Má oblíbená barva je\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Je mi smutni, když \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Ze zvířat mám nejraději \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Mé nejoblíbenější jídlo je \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Raduji se, když \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Můj nejhezčí zážitek z poslední doby je \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Potěšilo by mě \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Ve škole mám strach z \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Až budu starší, přeji si, aby \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Mám k tobě prosbu, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Často \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Doufám, že \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Chci ti ještě říci, že \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

*Tak se měj krásně, těším se na odpověď*

Na poštu

Pomůcky: kartičky (na jedné straně vzkaz – umyj nádobí, kup noviny, vyvenči psa, …, na druhé straně nakreslená obálka).

Pravidla:

Učitel rozdá kartičky – dopisy žákům. Každý si svůj vzkaz přečte a rozmyslí si, jak by ostatním předvedl, co má v dopise napsáno. Poté každý žák beze slov obsah dopisu předvádí a ostatní hádají.

**Hry zaměřené na slohový útvar vypravování**

Jeden přes druhého

Pravidla:

Na začátku hodiny učitel zvolí dva žáky. Vybraní žáci si stoupnou před tabuli zády k sobě, bokem ke třídě. Mají za úkol vyprávět oba zároveň příběh na určité téma (např. zážitek z prázdnin) bez ohledu na toho druhého. Na tomto motivačním cvičení dětem demonstrujeme, jak učiteli ztěžuje práci, když mluví více lidí najednou.

Kde je pes?

Pravidla:

Žáci mají vypravovat nebo napsat příběh, který končí slovy *„… a tak se ztratil pes“*. Je možné konec obměňovat.

Dotvořte vypravování

Pravidla:

Žáci mají za úkol vytvořit vyprávění, které obsahuje určitá slova (podle délky textu doporučujeme 5 – 15 slov). Slova může stanovit učitel, mohou je zvolit sami žáci, mohou je vylosovat z neprůhledného sáčku, který předem připraví učitel.

Obměna: Sestavujeme společné vypravování. První žák začne vypravovat příběh a musí mluvit tak dlouho, dokud nepoužije první zadané slovo, pak naváže ve vypravování příběhu další žák a mluví tak dlouho, dokud nepoužije druhé slovo z tabule atd.

Slepovačka

Pomůcky: sady rozstříhaných obrázků, psací potřeby.

Pravidla:

Žáci mohou pracovat samostatně nebo v menších skupinách. Učitel žákům předloží rozstříhané obrázkové vypravování (lze využít komiks). Jejich úkolem je seřadit obrázky ve správném pořadí a příběh převyprávět.

Obměna: Než začnou žáci psát vypravování, mohou ke každému obrázku vymyslet jednu stručnou větu (nácvik sestavování osnovy).

Komiks

Pomůcky: pomůcky na kreslení a malování, čtvrtky.

Pravidla:

Žáci mají za úkol nakreslit komiks podle vlastního vypravování, které si předtím písemně připravili, nebo podle textu, který vybere učitel.

Dovyprávěj

Pomůcky: sady rozstříhaných obrázků, psací potřeby.

Pravidla:

Učitel žákům předloží obrázkové vypravování (lze využít komiks), ve kterém bude chybět poslední obrázek. Žáci mají vyprávět příběh podle obrázků a domyslet, jak asi dopadne.

Obměna: žáci mohou poslední obrázek nejdříve dokreslit a potom dovyprávět celý příběh.

Obrázek navede

Pomůcky: sada obrázků, které na sebe budou navazovat a tvořit osnovu příběhu, psací potřeby.

Pravidla:

Dětem postupně ukazujeme obrázky, podle kterých mají vypravovat příběh. Obrázky tvoří dohromady jednotu, příběh. Žáci své vypravování zapisují do sešitů a jeden na tabuli. Na konci se práce žáků ve třídě porovnají s vypravováním na tabuli.

**Hry zaměřené na práci s textem, stylizaci, tvůrčí psaní a komunikační dovednosti**

Obláčky

Pomůcky: puzzle (útržky) několika vět, které poskládané dohromady tvoří příběh.

Pravidla: žáci dostanou obálky s puzzle a skládají jednotlivé dílky. Tím vznikne příběh. Délka příběhu, tedy počet obláčků (puzzle) je závislá na třídě, ve které se hra použije.

SMS

Pomůcky: psací potřeby.

Pravidla:

Učitel přečte žákům snadno zapamatovatelný text (pro mladší žáky se doporučuje známý text, případně pohádka), ne příliš dlouhý. Úkolem žáků je zkrátit text do formy krátké textové zprávy, tedy s použitím 160 znaků tak, aby text neztratil smysl a vystihoval podstatu sdělení. (Pozor, mezera je také znak!)

Tvůrčí psaní

Pomůcky: psací potřeby.

Pravidla:

Každý žák ve třídě si najde klidné místo, pokud tu možnost máme, mohou žáci sedět na koberci. Snaží se soustředit na vlastní dech. Jakmile jsou žáci soustředěni, učitel je vyzve, aby psali příběh na libovolné téma. Vždy po šedesáti vteřinách řekne učitel slovo, které musí být zakomponováno do příběhu. Celkem to bude deset slov. Při posledním slově učitel upozorní, že je konec. Je dobré volit dramatická slova. Příběhy čteme nahlas, hodnotí se originalita.

Poraď spisovateli

Pomůcky: nedokončené texty, psací potřeby.

Pravidla:

Žáci dostanou text známé básničky, pohádky nebo pověsti, v nichž bude vynechán konec. Mají za úkol text dokončit.

Skládačka pro smích

Pomůcky: papíry formátu A4, kancelářské svorky, psací potřeby.

Pravidla:

První žák napíše větu na horní okraj papíru, potom přeloží horní okraj papíru lícovou stranou k sobě, tak, aby nebylo vidět, co napsal, a sepne záhyb papíru svorkou. Poté napíše pod okraj přehnutého papíru poslední slovo své věty (tak aby vidět bylo) a předá papír dalšímu. Pokračující žák musí svou větu začít zapsaným slovem. Když větu zapíše, sejme svorku, přeloží papír znovu, sepne svorkou, zapíše poslední slovo nové věty a pošle papír dál. Po skončení hry papír rozvineme a přečteme nahlas.

Při menším počtu žáků ve třídě může na jeden papír psát celá třída, v početnějších třídách rozdělíme žáky do skupin a papír poskytneme každé z nich.

Kdo jsem

Pravidla:

Učitel představuje známou osobu (zvolenou přiměřeně věku žáků). Žáci v předem určeném pořadí pokládají zjišťovací otázky, každý má právo položit vždy jednu. (Př: *Jste muž? Žijete v současnosti?*)Učitel může odpovědět pouze *ano/ne*. Pokud někdo tuší, koho učitel představuje, může se přihlásit a svou domněnku vyslovit. Když se mu „tajemnou osobu“

nepodaří uhodnout správně, vypadává ze hry. Kdo první „tajemnou osobu“ pozná, vyhrává a má právo stát se další „tajemnou osobou“.

Na řečníky

Pomůcky: klobouk obsahující lístky s tématy (např.: *babiččiny brýle, boule na čele*).

Pravidla:

Žák si z klobouku vylosuje jedno téma, jeho úkolem je bez přípravy na toto téma plynule hovořit po dobu jedné minuty.

Obměna: je to úkol dost obtížný, můžeme žákovi poskytnout určitou dobu, aby si rozmyslel, o čem bude mluvit.

Obrázkový příběh

Pomůcky: tři větší obrázky, představující osnovu příběhu, psací potřeby.

Pravidla:

Učitel připevní na tabuli obrázky ve správném pořadí. Žáci podle nich sestavují příběh. Na papír si napíší stručnou osnovu, která jim pomůže při vyprávění. Potom vybírá žáky a ti předstupují před ostatní a vyprávějí svůj příběh.

Poztrácený příběh

Pomůcky: sady lístků (každou sadu tvoří příběh rozstříhaný na odstavce).

Pravidla:

Učitel rozdělí žáky do skupin, každá skupina dostane sadu lístků. Úkolem žáků ve skupině je text smysluplně složit.

**Hry variabilně použitelné**

**Hry procvičující paměťové osvojení učiva**

Vláček

Pravidla:

Učitel vybere jednoho žáka, který bude představovat lokomotivu. Ten chodí po třídě a hlasitým „š-š-š-š“ napodobuje zvuk jedoucího vlaku. Přistoupí k jednomu z ostatních žáků – lokomotiva přijíždí, aby napojila vagón. Před vybraným žákem-vagónem se se žák-lokomotiva zastaví, zahouká a řekne: „by“ (první vyjmenované slovo po *b*).Žák-vagón odpoví druhým vyjmenovaným slovem. Poté se žák-vagón postaví za žáka-lokomotivu a chytí se jej za ramena. Žák-lokomotiva chodí po třídě dál a „napojuje další vagóny“. Jakmile se vyčerpají všechna vyjmenovaná slova, pokračuje se v jejich výčtu znovu od začátku, dokud se za lokomotivu nezapojí všichni žáci. Kdo splete pořadí slov, říká celou řadu nahlas.

Obměna: napojující se žák musí odříkat všechna dosud vyřčená vyjmenovaná slova a přidat vlastní.

**Hry umožňující nebo procvičující dělení prvků do skupin podle určitých znaků**

Na rodiny

Pomůcky: cedule k označení stanovišť, kartičky s různými slovy podle zaměření na určité učivo (např. s vyjmenovanými slovy a slovy, ve kterých se po obojetné souhlásce píše *i*, v jednotlivých slovech bude místo sporné hlásky jen pomlčka).

Pravidla:

Učitel ve třídě vytvoří určitý počet stanovišť. Např. procvičujeme-li učivo o vyjmenovaných slovech, vytvoříme 8 stanovišť = 7 skupin vyjmenovaných slov a 1 stanoviště pro slova, ve kterých píšeme po obojetné souhlásce *i*. Stanoviště viditelně označíme (např. „Vyjmenovaná slova po Z“). Každý žák si z hromady kartiček s různými slovy vybere jednu a odnese ji na správné stanoviště. Po skončení proběhne společná kontrola.

Házená

Pomůcky: míč nebo polštář.

Pravidla:

Učitel řekne druh souhlásky (např. „měkká souhláska“) a hodí míč některému žákovi. Ten musí okamžitě odpovědět souhláskou, která do této skupiny patří (např. *č*), a pokračuje ve hře dál. Pokud není odpověď správná, musí se žák opravit, než bude ve hře pokračovat.

Bumbrlíček

Pomůcky: míč nebo polštář.

Pravidla:

Žáci se rozdělí do několika menších skupin, jedna skupina by měla mít 4-6 členů. Jeden žák ze skupiny je vybrán jako Bumbrlíček. Postaví se před ostatní, hází jim míč a říká jen souhlásky určitého druhu (např. *č, ř, š*). Žáci musí míč chytat. Pokud ale Bumbrlíček řekne písmeno, které do dané skupiny souhlásek nepatří, nesmí nikdo z ostatních žáků míč chytit. Jestliže se splete, nastupuje na místo Bumbrlíčka.

Domino I

Pomůcky: Kartičky domina (v první části bude vyjmenované slovo, nebo slovo, ve kterém se po obojetné souhlásce píše *i*, a v druhé části bude buďto *i*, nebo *y*). Příklad je uvedený v pravidlech hry.

Pravidla:

Na magnetickou tabuli rozmístíme kartičky nápisem dolů. Učitel postupně vyvolává žáky, aby obraceli kartičky. První vyvolaný žák položí obrácenou kartičku na stůl nebo ji připevní na tabuli. Druhý žák otočí další a rozhodne, zda je možné ji připojit k první. Hra končí po vyčerpání všech kartiček, nebo pokud již není možné připojit další. Pro usnadnění je možné žákům určit pořadí otáčení.

Domino II

Pomůcky: papírové kartičky, rozdělené na dvě stejná pole, slova na nich musí tvořit synonymní dvojice (viz příklad kartiček níže).

Pravidla:

Na principu domina skládáme vedle sebe synonyma.

Hra na krále

Pravidla:

Žáci si stoupnou na svých místech. Učitel si vybere žáka a řekne mu slovo, např. *kočka*. Žák má odpovědět, o jaký slovní druh se jedná, tedy např. *podstatné jméno*. Pokud odpoví správně, zůstává stát, pokud špatně, sedne si. Vítězem, a tedy králem, se stává poslední stojící.

Kolotoč

Pomůcky: kartičky se slovy příslušejícími k různým slovním druhům (*pes, jde, malý, kolik*…).

Pravidla:

Každý žák dostane jednu kartičku. Hráči se posadí do kruhu na židle; jeden hráč zůstane stát uprostřed kruhu. Stojící žák vyvolává, např.: „Všichni, kteří mají podstatné jméno, se přemístí.“ Během přesunu vyvolaných žáků se stojící žák snaží zaujmout místo na uvolněné židli. Podaří-li se mu to, dostane kartičku se slovem. Pokud řekne „kolotoč“, musí si místo vyměnit všichni hráči. V průběhu hry jsou dětem kartičky obměňovány, aby neustále musely přemýšlet, který slovní druh mají.

Na císaře

Pravidla:

Učitel rozdělí žáky do skupin po 5-8 členech. V každé skupině je vybrán jeden žák-císař, ostatní mu postupně říkají různá slova a císař musí vždy odpovědět, o jaký slovní druh se jedná. Pokud císař odpoví špatně, provede se výměna a na jeho místo nastupuje žák, který mu zadal poslední slovo.

**Hry kombinující různé typy učiva**

Lovci perel

Pomůcky: papírové mušle (viz níže), pruty s provázkem, na němž je přivázaný magnet, psací potřeby, symbolické „perly“ (kuličky nebo jiné drobné předměty).

Pravidla:

Vystříháme z papíru mušle, očíslujeme je, opatříme je kancelářskou sponkou a nalepíme na ně věty, v nichž bude třeba doplnit různé pravopisné jevy. Je-li počet žáků ve třídě vyšší než 15, vytvoříme dvoučlenné skupiny, při nižším počtu mohou žáci pracovat samostatně. Ve třídě je

vymezeno místo – „naleziště perel“, kam chodí „lovec“ (jeden člen každé skupiny, „lovci“ se mohou během hry střídat) a „loví mušle“ na prut s provázkem. Po každém „vylovení mušle“ se vrací do skupiny (v případě samostatné práce do lavice) a „řeší obsah mušle“ – větu si zapíše a doplní správné řešení. Ve skupině se nesmí najednou řešit více než jedna mušle.

Po skončení „lovu“ (časového limitu) jde zástupce skupiny (žák) s „úlovkem“ (sešit, papír se správným řešením) „na trh“ (k učiteli). Za každé správné vyřešení jedné mušle obdrží „perlu“ (kuličku, bod, peníz), za každé špatné řešení „perlu“ ztrácí. Vítězí skupina (žák) s nejvyšším počtem perel. Chybná řešení pravopisných hádanek si pak s žáky společně odůvodníme.

Neomezený vládce

Pravidla:

Kdo chce být neomezený vládce, češtinář, sedne si na židli před tabuli. Žáci mu v předem určeném pořadí kladou otázky vztahující se ke všem složkám češtiny – gramatice, pravopisu, slohu, literatuře. Vládce na otázky odpovídá, ostatní dávají pozor a kontrolují správnost odpovědí společně s učitelem. Kdo položí otázku, na kterou vládce neumí odpovědět nebo odpoví nesprávně, střídá jej. Vítězí ten, kdo odpověděl správně na největší počet otázek v jednom sledu.

Hledáme se

Pravidla:

Učitel připraví pro každého žáka lístečky s libovolným gramatickým, slohovým nebo jiným učivem. Žáci mají k sobě najít ve třídě dvojici. Na závěr by mělo proběhnout společné odůvodňování.

Sám proti všem

Pomůcky: otáčecí tabule, křída, psací potřeby.

Pravidla:

Jeden žák řeší úkol zadaný učitelem za otáčecí tabulí, tak, aby ostatní žáci neviděli, co píše. Ostatní ve třídě řeší stejný úkol do svých sešitů. Pokud je žák u tabule s úkolem hotový, ukončí hlasitě hru (řekne „stop“) a otočí tabuli, aby na ni viděli všichni žáci. Kdo z ostatních žáků je už rovněž s úkolem hotov, postaví se. Pokud je stojících méně než polovina, vítězí žák u tabule.

Pexeso

Pomůcky: kartičky s protiklady nebo souvisejícími věcmi zpracované jako pexeso (pár mohou např. tvořit …*podstatné jméno rodu mužského životného – slon, samohlásky dlouhé – á, é, í, ó, ú*).

Pravidla:

Učitel rozdělí žáky do skupin. Soutěžit mohou buď skupiny mezi sebou, nebo jednotliví žáci ve skupinách.

**Literatura**

BORDAN, S. D. *Plays as Teaching Tools in the Elementary School*. New York: Parker Publishing Company, 1970.

BUBENÍČKOVÁ, P. a kol. Kontexty čtenářství a čtenářské gramotnosti. 1. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2012.

## ČECHOVÁ, M., STYBLÍK, V. *Čeština a její vyučování*. 2. vyd. Praha: SPN, 1998.

ČECHOVÁ, M. *Komunikační a slohová výchova*. 1. vyd. Praha: ISV, 1998.

HLOUŠKA, T. *Škola hrou*. 1. vyd. Praha: Tomáš Hlouška, 1991.

KREJČOVÁ, Eva, VOLFOVÁ, Marta. *Didaktické hry v matematice*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2001.

LOUDOVÁ, I., VÍŠKA, V. *Procvičujeme češtinu ve škole i doma II*. Praha: Albra – Práce, 2005.

LOUDOVÁ, I.; VÍŠKA, V.; SLINTÁKOVÁ, M. *Komunikace*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2005.

MAŇÁK, J. *Nárys didaktiky*. Brno: MU, 1999.

MAŇÁK, J. Náeys didaktiky. Brno: MU, 1990.

MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody.* Brno: Paido, 2003.

MEYER, H. *Unterrichtsmetoden, I, II*. Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag Skriptor, 2000.

NELEŠOVSKÁ, Alena, SVOBODOVÁ, Jana. *Hry zaměřené na osobnostní a sociální rozvoj žáků mladšího školního věku*.Olomouc: UP Olomouc, 2000.

PIŠLOVÁ, Simona. *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 1996.

POLÍVKOVÁ, Dorota. *Hry pro jazykové vyučování*. Praha: SPN, 1963.

*Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: VÚP, 2005.

SKALKOVÁ, J. Obecná didaktika. Praha: ISV, 1999.

STRAKOVÁ, J. Kurikulární reforma. Aktivní výukou k osvojení klíčových kompetencí. *Moderní vyučování*, 2006, č. 2, s. 3 – 4.

VÁCLAVÍK, V. *Cesta ke svobodné škole.* Hradec Králové: LÍP, 1997.

VÍŠKA, V.; LOUDOVÁ, I.; SLINTÁKOVÁ, M. *Dopis.* Hradec Králové: Gaudeamus, 2009.

VÍŠKA, V.; LOUDOVÁ, I.; SLINTÁKOVÁ, M. *Tvaroslovné učivo a učivo o vlastních jménech*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2009.

VÍŠKA, V., NOVÁKOVÁ, L. *Čeština nás baví*. Praha: Triton, 2005.

VÍŠKA, V. Příprava učitelů prvního stupně vzhledem k RVP. In: *Vzdělávání učitelů vzhledem k RVP*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2005.

VÍŠKA, V. Jazykové hry jako součást hodin českého jazyka na prvním stupni základních škol. In *Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole.* Olomouc: Votobia 2006.

VÍŠKA, V. Metody a formy práce uplatnitelné v jazykové složce předmětu český jazyka a literatura. In MAREŠOVÁ, H.; MACOUN, T. *Tradiční a netradiční metody a formy práce ve výuce českého jazyka na základní škole*. Olomouc: Vydavatelství UP, 2009. s. 372 – 375.

VÍŠKA, V. Vlastní jména jako aktivizující prvek ve výuce českého jazyka na základní škole. In PASTYŘÍK, S.; VÍŠKA, V. Onomastika a škola 8. Hradec Králové: Gaudeamus, 2008.

Další literatura uvedená v jednotlivých oddílech.

1. Některé části tohoto materiálu byly součástí publikace „Čeština nás baví“ (Víška, V., Nováková, L. Triton, Praha: 2005). Tato publikace je rozebrána a autorem přepracovaný materiál uveden jako součást tohoto testovacího materiálu. Inspirací po vložení didaktických her do tohoto testovacího materiálu byla poptávka ze strany učitelů základních škol. [↑](#footnote-ref-1)
2. **Vzdělávací obsah** **vzdělávacích oborů** (včetně doplňujících vzdělávacích oborů) je tvořen očekávanými výstupy a učivem. *Očekávané výstupy* mají činnostní povahu, jsou prakticky zaměřené, využitelné v běžném životě a ověřitelné. Vymezují předpokládanou způsobilost využívat osvojené učivo v praktických situacích a v běžném životě. RVP ZV stanovuje očekávané výstupy na konci *3. ročníku* (1. období) jako **orientační** (nezávazné) a na konci *5. ročníku* (2. období) *a 9. ročníku* jako **závazné**. (RVP, 2007, s. 10) [↑](#footnote-ref-2)