

JAK SE DĚTI UČÍ HROU

Alena Nelešovská



HRY PRO DĚTI MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU

ROZVÍJÍME MYŠLENÍ, PAMĚŤ A TVOŘIVOST

ROZŠÍŘUJEME SLOVNÍ ZÁSOBU

UČÍME SE VZÁJEMNÉ DŮVĚŘE A SPOLUPRÁCI

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.





Copyright © Grada Publishing, a.s.



Copyright © Grada Publishing, a.s.

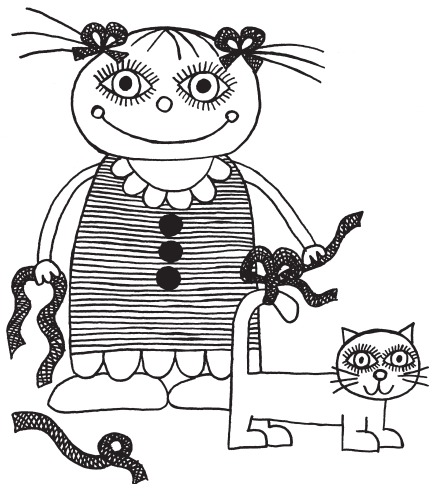
Úvod	11
Hry pro rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání	13
Kočičí ocásky	14
Liška Bystrouška	14
Když odešli pachatelé	15
Sbírání barev	15
Na čísla	16
Bystroočko	16
Pořádek musí být	17
Co nepatří do přírody	17
Správná řada	18
Zkouška paměti	19
Plná krabice	19
Pomíchaná jména	20
Na detektiva	21
Epidemie	21
Hry pro rozvoj vnímání a sluchové paměti	23
Pošta jede	24
Na radar	24
Na pana Nováka	25
Podivné dary	25
Slepcův „statek“	26
Hledej píšťalku	27
O nejlepšího číšníka	27
Co to bylo?	28
Kdo promluvil?	28
Pekelný stroj	29
Řetěz tónů	29
Had zvuků	30
Slyšet jako kočka	30
Vábení	31

Zkouška sluchu	32
Hry pro rozvoj myšlení a tvořivosti	33
Sestav větu	34
Umiš abecedu?	34
Tlumočník	35
Závody ve zpěvu	35
Obchodní zástupci	36
Všichni pracují	37
Poznáš písničku?	37
Na kytičky	38
Na cukrárnu	38
Telegram	39
Dvanáct měsíců	39
Co tam nepatří aneb Bystré oko	40
Rychlé odpovědi podle písmen	40
Čemu se to podobá?	41
Rozvíjení scén	42
Co by vás překvapilo?	42
Tvořivé psaní	43
Hra na spisovatele	43
Denní zpravodajství	44
Stará opera	45
Hry pro rozvoj pozornosti, postřehu, pohotovosti	47
Jsi rychlý	48
Kuba řekl	48
Vyvolávání čísel	49
Hlemýžďí rodina	49
Dlouhé slovo	50
Všechno lítá, co peří má	50
Jak se ti líbí	51
Na dřevonosa	52
Kdo je kapitán	52
Červená a bílá	53
Na ovoce	53
Boj o sedátko	54
Kdo se změnil?	54
Módní špionáž	55

Kdo řídí orchestr?	56
Pozorování lidí kolem sebe	56
Hry pro rozvoj časoprostorové orientace	59
Slepá bába	60
Závod slepých	60
Slalom se zavázanýma očima	61
Na radar	61
Hledej píšťalku!	61
Pekelný stroj	62
Na včeličky	62
Na správný odhad	62
Na kukačku	63
Na koně	63
Roj	64
Sázení brambor	64
Hry pro rozvoj řeči a slovní zásoby	67
Roztržitý spisovatel	68
Země, voda, vzduch	68
Hra na básníka	69
Jakou máš slovní zásobu?	69
Znáš abecedu?	70
Byl jsem v zoo	70
Co budeš dělat?	71
Vymyšlené věty	71
Každý básníkem	72
Boj o písmeno	72
Pseudokomunikace	73
Nejjednodušší monology a dialogy	74
Řetězová vyprávění	75
Slovní orchestr	76
Čínská restaurace	77
Hra na vypravěče	77
Rozbité předměty	78
Hra na reportéry	78
Hry zaměřené na rozvoj jemné motoriky	79
Na slepého pokladníka	80

Kdo je rychlejší	80
Korálky	81
Kouzelný pytlíček	81
Tkaničky	82
Táborník	82
Hry zaměřené na rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce	83
Lodě v mlze	84
Žebříček důvěry	84
Cvičení důvěry	85
Správná cesta	86
Loutky	87
Hon	88
Koloběžka	88
Heslo	89
Slepci	90
Záchrana na voru	91
Testy spolupráce	91
Vidět kamarádovými očima	92
Dům – strom – pes	93
Imaginární provázek (drátek)	93
Spirála	94
Běh důvěry	94
Ulička důvěry	95
Počítám s tvou pomocí	96
Hry zaměřené na vzájemné poznávání	97
Rytmické hry v kruhu	98
Znáš své jméno	99
Představování	99
Košík se jmény	100
Hra na souseda	100
Cik – cak	101
Jmenuji se Karolína	101
Molekuly	102
Kdo pojedete na výlet	103
Chytání motýlů	103
Rybolov	104
Abeceda	105

Na krále	106
Hlavní vysílač – vedlejší vysílač	106
Na upíra	107
Škatule, hejbejte se	108
Kostka I	109
Kostka II	109
Červení a modří	110
Otázky a odpovědi	110
Kontakty očí	111
Kdo je to	111
Bingo	112
Na bonzáky	112
Kdo je za závěsem	113
Na peška	114
Jsem oblíbený	114
Literatura	115



Vysvětlivky k použitým ikonám

 počet hráčů

 pomůcky a potřebný materiál

 vhodné prostředí

Milí učitelé, rodiče a studenti,

existuje celá řada vzdělávacích programů a projektů, ať již celostátně schválených nebo vzniklých na základě iniciativy našich pedagogů či zahraničních partnerů. Všechny mají svou koncepci, která je jim vlastní a je do jisté míry specifická. Zároveň však také mají společné didaktické kategorie jako například vyučovací metody. Jednou ze stěžejních metod jsou hry, které jako vyučovací metody přispívají k přirozenému rozvoji dítěte mladšího školního věku, a to činností, která je této věkové kategorii velmi blízká. Hra slouží ve vyučování a ve výchově vůbec jako prostředek motivační, iniciační, aktivizační apod., ale zejména a v celistvější podobě jako prostředek podmiňující osobnostní a sociální rozvoj žáka.

V současné době existuje již poměrně značné množství titulů, které jsou na hru jako vyučovací metodu zaměřeny a které jsou pro učitele i rodiče velmi inspirující. Jsou kategorizovány do různých oblastí dle své podstaty, svého zaměření a cíle, kterého by se mělo dosáhnout. V předkládaném zásobníku her jsme zvolili členění her do skupin, jež přispívají osobnostnímu a sociálnímu rozvoji dětí mladšího školního věku a jsou v praxi ověřené a často frekventované.

Jde o tyto skupiny her:

- Hry zaměřené na rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání
- Hry zaměřené na rozvoj sluchového vnímání a sluchové paměti
- Hry zaměřené na rozvoj myšlení a tvořivosti
- Hry zaměřené na rozvoj pozornosti, postřehu, pohotovosti
- Hry zaměřené na rozvoj časoprostorové orientace
- Hry zaměřené na rozvoj řeči a slovní zásoby
- Hry zaměřené na rozvoj jemné motoriky
- Hry zaměřené na rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce
- Hry zaměřené na vzájemné poznávání

Tyto hry jsou využívány v pregraduální přípravě učitelů zejména v komunikativních dovednostech, dramatické výchově a v některých metodikách předmětů 1. stupně ZŠ. Také učitelé z praxe je považují za vhodné didaktické postupy. Je ověřeno a známo, že využitím hry můžeme dosáhnout výrazné aktivizace duševní i tělesné činnosti dětí, rozvíjíme také socializační a kreativizační efekt, stavíme děti do situací, které je v blízké či vzdálenější perspektivě očekávají. Hry umožňují rozvoj praktických dovedností, empatie, postřehu, komunikace, umožňují také vytvářet si představu o sobě samém, což je z pedagogického i psychologického hlediska velmi důležité.

Naším přáním je, aby hry uvedené v tomto zásobníku zpestřily vyučovací proces i výchovu v rodině, zainteresovaly žáky na vyučování, ale zejména aby v nejrůznějších směrech a podobách obohatily osobnost žáka v primární škole.

Alena Nelešovská
autorka

Hry pro rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání



Hry pro rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání

Kočičí ocásky



všichni (rozdělení do skupin)



šňůry různých barev (stejně dlouhé)



místnost, hřiště

Každá skupina si zvolí svou kočičku, které učitel přiváže dozadu ke kalhotům kousek šňůrky jako ocásek. Každá kočička má ocásek jiné barvy. Učitel potom vyšle skupinku do předem určeného prostoru, kde rozmísťtí šňůrky stejných barev jako ocásky. Na daný povel začnou hráči hledat šňůrky své barvy a postupně je přivazují své kočičce k ocásku. Vítězí ta skupina, jejíž kočička má jako první nejdelší ocásek (počet šňůrek pro každou skupinu je tedy stejný).

Liška Bystrouška



všichni



čísla od 1 do 10, 15, 20 napsaná na čtvrtkách



místnost, les

Kartičky s čísly rozmístíme na stěnu nebo na stromy v lese, blízko u sebe, libovolně tak, aby čísla nešla za sebou. Všichni hráči si je minutu nebo více (podle věku, počtu čísel) prohlížejí a pak se k číslům otočí zády. Učitel zatím jedno číslo vyřadí. Na znamení „TEĎ“ se hráči otočí a ten, kdo vykřikne jako první číslo, které chybí, vyhrává (dostane bod). Celkovým vítězem je vyhlášen ten, kdo získá nejvíc bodů.

Když odešli pachatelé



všichni



papír a tužka



místnost

Hráči si pozorně prohlédnou místnost a pak ji na chvíli opustí. Dva předem určení „pachatelé“ v ní něco změní. Úkolem ostatních je na tyto změny přijít. Každý sám si objevené změny napíše na papír – vyhodnotí se nejlepší „detektiv“.

Obměny: Výměna obrazů, předmětů na stole, květin, zápis na tabuli apod.

Sbírání barev



skupiny (s menším počtem členů)



různé druhy barevných věcí (papíry, trička apod.)



místnost, příroda

Vedoucí hry zvolí nahlas barvu a úkolem skupin je nasbírat co nejvíce věcí dané barvy a donést je ke svému cíli. (Z cílů jednoho družstva ostatní brát nesmějí.)

Obměna: Každá skupina má svou barvu a vítězí ta, která za určitou časovou jednotku posbírá nejvíce věcí.

Na čísla



hrají dva hráči, ostatní stojí v kruhu



papíry s čísly



místoprost, hřiště, louka

Vylosovaná dvojice se postaví do středu kruhu, čelem k sobě. Vedoucí hry jim na záda připevní list papíru s číslem (např. první má číslo 56 a druhý 107). Na povel se musí hráči s čísly pohybovat v kruhu tak, aby co nejrychleji přečetli číslo protihráče, ale aby jejich číslo nebylo přečteno. Kdo vykřikne první správné číslo soupeře, vyhrává.

Bystroočko



všichni



papír a tužka pro každého hráče



místoprost, příroda

Do vzdálenosti, na kterou je možno dobře rozeznávat omezené pohyby, vyšleme jednoho hráče. Ten vykonává ve volných časových intervalech nejrůznější pohyby tak rychle, jak nejrychleji dokáže. Naznačuje například mytí, obrát, výskok, dřep, hod. Ostatní hráči mají za úkol popsat každý pozorovaný pohyb na papír. Za každý správně popsaný pohyb dostávají hráči bod. Bystroočkem je ten, kdo má nejvíce bodů.

Pořádek musí být



všichni



šachovnice, kameny – vzory (nakreslené na papíře), tužky



místnost

Na stůl postavíme šachovnici a na ni rozmístíme 5–10 hracích kamenů (podle věku hráčů). Všichni hráči mají stejně času, aby si pohledem na hrací plán zapamatovali rozmístění kamenů. Potom hrací plán zakryjeme. Každý hráč se pokusí do své šachovnice zakreslit postavení kamenů. Po určité době porovnáme šachovnice žáků s originálem. Vítězí hráč, který zakreslil nejvíce správných rozmístění kamenů.

Obměna: Pro zjednodušení mohou pracovat hráči ve dvojicích nebo skupinách.

Co nepatří do přírody



všichni



10–15 věcí, které nepatří do přírody; papíry, tužky



příroda (les, louka, park)

Vedoucí hry předem provede v určitém úseku 10–15 změn, a to tak, že umístí do přírody věci, které tam nepatří. Například na keř umělou květinu, do trávy láhev atd. Potom vede všechny hráče vymezeným úsekem. Jejich úkolem bude zapamatovat si, které předměty do přírody nepatří. Výsledky

hráči zaznamenávají na papír. Při zpáteční cestě předměty vysbírají a provedou kontrolu, kolik předmětů uviděli a zaznamenali.

Obměna: Vedoucí provede změny, které se nemohou vyskytnout ve volné přírodě.

Správná řada



všichni



reprodukováná hudba, bubínek



místopost

Vedoucí hry určí jednoho bubeníka. Ostatní hráči se podle rytmu hudby pohybují prostorem. V libovolné chvíli udeří bubeník do bubínku. Hráči se co nejrychleji postaví do řady (bez ohledu na výšku, abecedu atd.) a „zkamení“. Bubeník má nyní možnost minutu pozorovat, jak stojí žáci v řadě. Po uplynutí doby vedoucí hry opět pustí hudbu a hráči se pohybují prostorem. Při vypnutí hudby si hráči sedají na zem právě na tom místě, kde byli při skončení hudby.

Nyní má bubeník za úkol pokusit se postavit žáky do řady, ve které dříve stáli.

Poznámka: Bude-li hráčů více, bubeník bude mít za úkol určit pouze prvního a posledního hráče.

Zkouška paměti



všichni (případně ve dvojicích, ve skupinách)



10–20 předmětů, šátek, tužky, papíry



místnost

Vedoucí hry položí na stůl nebo na zem 10–20 malých předmětů (podle věku žáků). Každý hráč si může předměty určitou dobu prohlížet. Potom vedoucí hry zakryje předměty šátkem. Hráči vypisují na papír předměty, které si zapamatovali.

Obměna č. 1: Vedoucí hry vezme několik předmětů z původního počtu, hráči napíší, které předměty chybí.

Obměna č. 2: Vedoucí hry zadá úkol. Například: „Vypište název největšího x nejmenšího předmětu.“ „Vypište názvy předmětů, které byly vyrobeny z kovu.“...

Obměna č. 3: Úkoly měníme podle věku hráčů.

Hráči mohou pracovat ve dvojicích nebo ve skupinách.

Plná krabice



všichni (jednotlivě nebo ve skupinách)



krabice, různé předměty v libovolném počtu (dle věku hráčů)



místnost, příroda