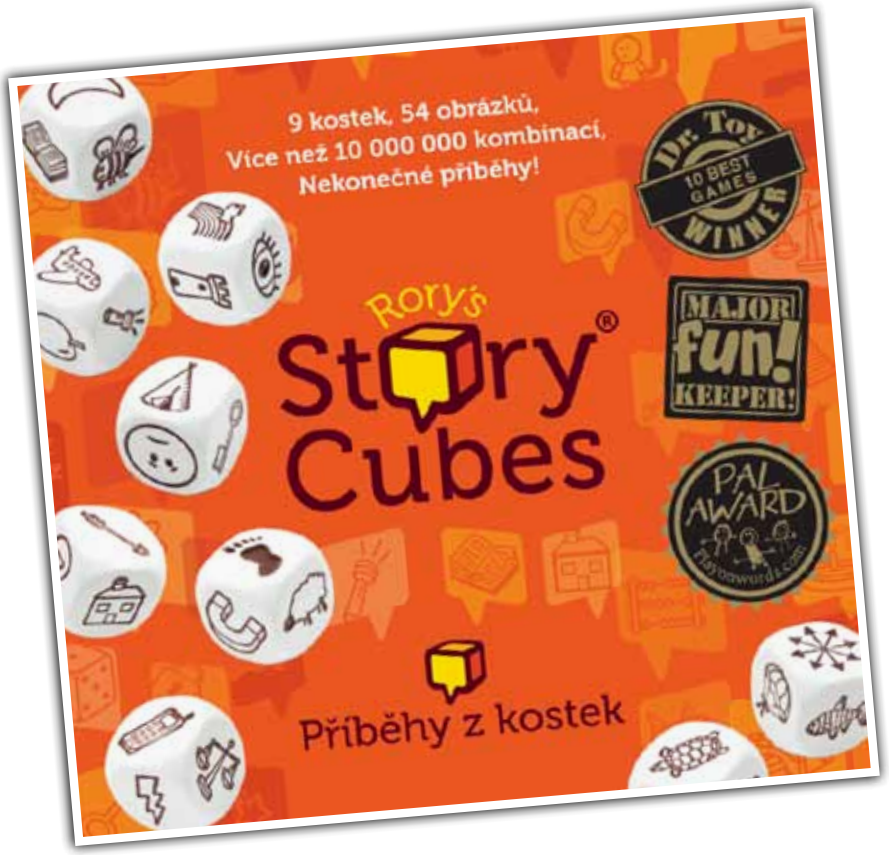
Příběhy z kostek

(inspirace nejen pro učitele)



autorka: Mgr. Hana Průšová

ÚVOD

„Hra je ostrůvek radosti v moři všedních dnů."
neznámý autor

Hru Příběhy z kostek jsem koupila asi před půl rokem v obchodě s hračkami v našem městě. Koupila jsem ji okamžitě, bez rozmýšlení, protože mě princip hry zaujal a nadchl. Občas se mi to stává, tato hra však nadchla i mé dvě děti, se kterými jsem ji ještě tentýž večer vyzkoušela. Rozhodla jsem se využít Příběhy z kostek také na základní škole, kde učím český jazyk na druhém stupni. I mé žáky tato hra velice zaujala a poskytla jim také možnost jiného přístupu k českému jazyku, ale i ke komunikaci samotné.

Z aktivit, které s dětmi ve škole dělám, jsem se rozhodla sestavit jakousi metodiku. Je to v podstatě inspirace nejen pro učitele, ale pro všechny, kteří pracují s dětmi a s mládeží. Protože aktivity používám především ve škole, používám i školní termíny (žák, učitel atd.), je samozřejmě možné nahradit je termíny vhodnějšími pro prostředí, kde Příběhy z kostek využijete.

Aktivity s kostkami jsem rozdělila do pěti kapitol. První blok aktivit Hry se slovy a druhý blok Význam slov se věnují především slovům, jejich stavbě a významu. Především Hry se slovy jsou určeny mladším dětem, u kterých tyto aktivity vedou k rozvoji slovní zásoby a k upevnění komunikativních dovedností. Význam slov předpokládá určité znalosti, většina jich je určena pro starší děti (2. stupeň). Třetí blok aktivit Procvičování tvarosloví a čtvrtý blok Věty jsou určeny především k procvičování učiva českého jazyka jak doma, tak ve škole. Pátý blok Příběhy je asi nejtvořivějším blokem aktivit, jsou to vlastně různévarianty založené na samotném principu hry Příběhy z kostek. Poslední blok se nejvíce hodí pro různé dětské kolektivy i mimo školu, je však také nejtěžší. Zároveň dětem poskytuje nejvíce svobody a otvírá vrátka jejich bezmezné fantazii.

Samozřejmě není vůbec nutné stanovovat dětem nějaká pravidla hry. Mě Příběhy z kostek pomohly oživit hodiny českého jazyka a také často hodiny třídnické a jiné. Zažila jsem s nimi i situace, kdy si je děti prostě jen půjčily a pak bez jakýchkoliv pravidel několik hodin vymýšlely fantastické příběhy (a moc se u nich nasmály). Má sedmiletá dcera si kostky občas půjčí a úplně sama si s nimi hraje, vypráví si příběhy a žije si ve svém světě fantazie. A v tom vidím hlavní poslání této hry.

Příběhy z kostek obsahují devět kostek, které se dají rozdělit i mezi více dětí. Kostku si mohou půjčovat a házet, každý obrázek se dá pojmenovat různě, například nějakým synonymem, můžeme pojmenovat jenom část obrázku nebo vymyslet pojem s obrázkem úzce související. Vždy k tomuto pojmenování přizvu děti, ptám se jich, co na kostce vidí. Je opravdu velké množství variant. Pokud mi jedna krabička přece jen nestačí, vezmu si další varianty této hry (Akce, Výpravy, Kouzla, Zločin, Pravěk), v naší škole je mám k dispozici všechny.

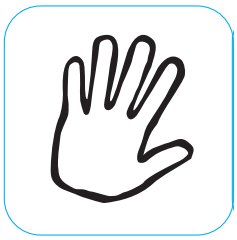
Mnohdy se při práci s kostkami nevyhneme jisté „krkolomnosti". Děti na to sice upozorním, ale nijak je neomezuji, i tato „krkolomnost" může mít překvapivý výsledek a většinou se postupem doby a pravidelnými aktivitami ztrácí, nebo získává humorný rozměr, což pokládám za další rozvoj komunikativních schopností dětí.

Přeji vám, aby se vám s metodikou dobře pracovalo a aby se i vám podařilo pozvat své svěřence do světa fantazie, kam tak rádi zavítají. Mnohdy je to pozvání oboustranné a já se nestačím divit, co děti v počítačovém, praktickém a přetechnizovaném světě vymyslí, mnohdy mě překvapí jejich vnitřní svět, který málo nám dospělým ukazují.

Mgr. Hana Průšová

HRY SE SLOVY

1. HÁDÁME SLOVO



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, 3 kartičky, na kterých je napsáno – PANTOMIMA, KRESLENÍ, ŘEČ, papír, tužka, (tabule nebo flipchart)

Hra rozvíjí slovní zásobu, komunikační schopnosti i logické myšlení. Navíc se dobře pobaví celá skupina.

HÁDÁME SLOVO 1: Každý žák hodí kostkou, zapíše si své slovo a nikomu ho neukazuje. Úkolem každého je předvést své slovo, ostatní hádají, o jaké slovo jde. Žák jde k tabuli a vylosuje si ze tří kartiček, buď pantomimu, kreslení nebo řeč, potom předvádí své slovo pantomimicky, obrázkem, který kreslí na tabuli nebo opisem slov (nesmí použít slovo hozené na kostce).

HÁDÁME SLOVO 2: Třída se rozdělí do dvou skupin, každá skupina hodí pěti kostkami a slova si zapíše. Potom každá skupina předvádí podle stejných pravidel jedno ze slov skupině druhé. Předvádět může jeden žák nebo více žáků, popřípadě celá skupina. Která skupina uhodne dané slovo, dostane bod.

2. KIMOVA HRA

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, papír, tužka, šátek (ubrousek)

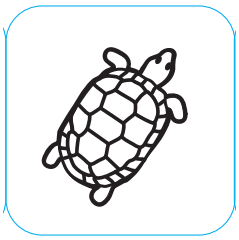
Hra pomáhá rozvíjet myšlení, upevňuje paměť.

KIMOVA HRA 1: Žáci sedí v kruhu okolo stolu nebo na zemi. Učitel hodí doprostřed kruhu všech devět kostek. Žáci pozorně sledují obrázky a snaží si je vštípit do paměti. Asi po dvou minutách učitel zakryje kostky šátkem (ubrouskem). Žáci si vezmou papír a tužku a zapisují všechna slova, která si zapamatovali. Učitel pak odkryje kostky a všichni společně zkontrolujeme, zda si obrázky žáci správně zapamatovali.

KIMOVA HRA 2: Žáci sedí v kruhu okolo stolu nebo na zemi. Učitel hodí doprostřed kruhu všech devět kostek. Žáci pozorně sledují obrázky a snaží si je vštípit do paměti. Asi po dvou minutách učitel zakryje kostky šátkem (ubrouskem). Žáci pak postupně říkají věty, ve kterých musí použít slovo z kostky, které si zapamatovali. Pro kontrolu nakonec kostky odkryjeme .

KIMOVA HRA 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

3. VERŠ – RÝM



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra pomáhá rozvíjet fantazii a smysl pro tvoření rýmů, rozvíjí slovní zásobu a komunikativní schopnosti.

VERŠ – RÝM 1: Žák hodí kostkou. Na slovo, které padlo na obrázku, vytváří rýmy. Rýmy zapisujeme na tabuli.

Např: BLESK – třesk, RYBA – chyba, VČELA – střela, HŮL – sůl, KLÍČ – míč, KAŠNA – brašna

VERŠ – RÝM 2: Žák hodí kostkou. Na slovo, které padlo na obrázku, vytvoří rým a následně vytvoří dvojverší.

Např: Plavala tu RYBA
a to byla chyba.

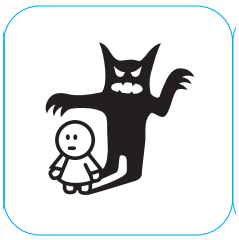
Děda si vzal HŮL
a šel koupit sůl.

VERŠ – RÝM 3: Žák hodí dvěma kostkami (nebo dvakrát), ke každému obrázku vytvoří rýmované dvojverší. Vytvoří tak krátkou báseň o čtyřech verších. Potom vymyslí název básně a přepíše ji na papír velkým písmem. Ze vzniklých básniček pak můžeme vytvořit nástěnku či plakát.

Např: Šero
Všude voní bábovka
a nám praskla ŽÁROVKA,
všechno se mi míhá,
nejde mi číst KNIHA.

VERŠ – RÝM 4: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

4. BÝTI BÁSNÍKEM



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra rozvíjí fantazii, slovní zásobu a komunikativní dovednosti.

BÝTI BÁSNÍKEM 1: Žák hodí pěti kostkami. Obrázky, které mu padnou na kostkách, musí použít v jednoduché básničce. Tentokrát však mohou být kdekoli v textu (nemusí být součástí rýmu).

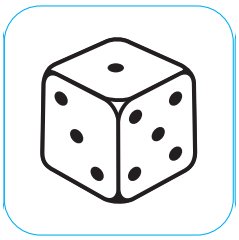
Např: KAŠNA – HŮL – KNIHA – BATERKA – PYRAMIDA

Jednou povídá mi děda:
„Chtěl bych někdy k PYRAMIDÁM.
Vzal bych si KNIHU a HŮL,
Ochutnal bych mořskou sůl."
Babička však svou si vede,
tak daleko nepojede,
stačí KAŠNA na náměstí
a s BATERKOU hledat štěstí
třeba u nás ve sklepení
stejně nikde jinde není.

BÝTI BÁSNÍKEM 2: Žák hodí třemi kostkami. Jeho úkolem je vymyslet jakékoli čtyřverší, kde budou obsažena slova z kostek. Učitel vyhlásí nějaké téma (např. les, škola, prázdniny, voda, hory, karneval, sport atd.) Čtyřverší by se mělo týkat tohoto tématu. Potom zkoušíme, jak k sobě jednotlivá čtyřverší žáků pasují. Možná budeme muset drobně texty upravovat. Cílem je dát dohromady co nejdelší báseň. Nad její smysluplností můžeme samozřejmě přimhouřit oči.

BÝTI BÁSNÍKEM 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

5. SKRÝVAČKY



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra pomáhá rozvíjet představivost a fantazii, rozvíjí slovní zásobu a komunikativní dovednosti.

SKRÝVAČKY 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které mu padne, ukryje do věty tak, aby rozhraní slov ve větě bylo uvnitř hledaného slova (klasická skrývačka). Žáci házejí kostkou postupně. Pokud se stane, že padne stejný obrázek, hledáme jinou variantu slova, buď synonymum nebo část předmětu, popřípadě slovo, které úzce souvisí se slovem na kostce. Každý žák napíše svou větu na tabuli, ostatní se snaží najít skryté slovo.

Např: RYBA
Bylo tam mnoho páRY, BA i kouře.

MAGNET
Koupil jsem si stavebnici GeoMAG, NETiskli k ní však návod.

KOMETA
Budu se živit jaKO METAř.

SKRÝVAČKY 2: Dva žáci hází kostkou, každý vymyslí větu, kde ukryje své slovo, a napíše ji na papír. Potom si větu vzájemně předají. Kdo z nich dříve odhalí skryté slovo, má bod. Vítěz si potom vybírá dalšího soupeře a hra se opakuje.

SKRÝVAČKY 3: Třída se rozdělí na dvě skupiny. Každá skupina hází kostkou a vymýšlí věty, ve kterých skrývá svá slova. Druhá skupina pak slova hledá. Skupiny se střídají. Můžeme udělovat body a soutěžit.

6. ŠIBENICE

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra pomáhá rozvíjet slovní zásobu a fantazii

ŠIBENICE 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které mu padne, dává hádat ostatním na principu šibenice. To znamená, že na tabuli napíše tolik vodorovných čárek, kolik má dané slovo písmen. Hádající žák pak říká libovolné písmeno abecedy. Jestliže se písmeno nachází v hledaném slově, žák ho zapíše na příslušné místo. Pokud se tam nachází víckrát, zapisují se všechna písmena. Jestliže se hádající žák netrefí, začne se stavět šibenice. Pokud se šibenice dokreslí dřív, než žák uhodne dané slovo, hádající žák prohrál.

ŠIBENICE 2: Třída se rozdělí na dvě skupiny, skupiny postupně hází kostkou a druhé skupině dávají hádat slovo. Skupiny se střídají.

ŠIBENICE 3: Protože slova na kostkách můžou být žákům už dobře známa, je těžší variantou místo slova vymyslet celou jednoduchou větu, která dané slovo obsahuje. Tuto hru mohou hrát jednotlivci nebo i skupiny.

Např: OBÁLKA
Na poště jsem koupil OBÁLKU.
Napsali jsme na OBÁLKU adresu.
OBÁLKA je bílá jako sníh.

7. KŘÍŽOVKY

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra pomáhá rozvíjet slovní zásobu a fantazii, rozvíjí se při ní také logické myšlení

KŘÍŽOVKY 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které mu padne, použije jako tajenku krátké jednoduché křížovky. Křížovku pak překreslí na papír beze slov a odevzdá učiteli. Křížovky se dají nakopírovat pro celou skupinu nebo jednu po druhé dávat řešit žákům.

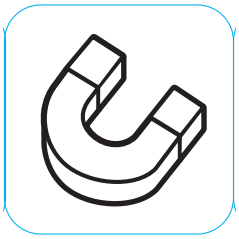
Např: SLUNEČNICE

1.	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**	**7.**	**8.**	**9.**	**10.**
N			P	A		P	P		K
O	S	D	A	M	O	E	R		Ř
S	**L**	**U**	**N**	**E**	**Č**	**N**	**I**	**C**	**E**
	U	CH	D	R	I	Í	N	I	M
	N		A	I	Č	Z	C	T	Í
	C			K	K	E		R	L
	E			A	O			O	E
								N	K

1. Část hlavy, kterou smrkáme
2. Hvězda, která nejvíc svítí na naši planetu
3. Létající strašidlo v bílém oblečení
4. Čínský černobílý medvídek, živící se bambusem
5. Kontinent ležící západně od Evropy
6. Zdrobněle oko
7. Platidla
8. Syn krále
9. Žluté, kyselé, tropické ovoce
10. Kamarád Vochomůrky

KŘÍŽOVKY 2: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

8. PŘESMYČKY



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka, libovolné pexeso, stopky

Hra pomáhá rozvíjet fantazii a slovní zásobu, upevňuje komunikativní dovednosti.

PŘESMYČKY 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které mu padne, napíše na tabuli tak, že v něm přehází písmena. Ostatní mají za úkol uhodnout, o jaké slovo se jedná.

Např: VESELÝ OBLIČEJ – SELÝVE ČIJBLOE
RYBA – BAYR
DUHA – HUDA
ŽÁROVKA – KORAVÁŽ

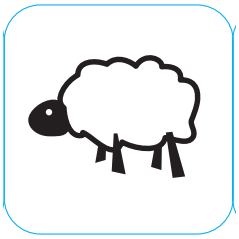
PŘESMYČKY 2: Třída se rozdělí na dvě skupiny. Každá skupina hodí pětkrát kostkou, na tabuli pak napíše pět přesmyček. Druhá skupina musí tyto přesmyčky co nejrychleji vyřešit. Při této variantě stopujeme čas.

PŘESMYČKY 3: Rozdělíme třídu na dvojice (např. pomocí pexesa), ty pak spolu soutěží. Jeden z dvojice hodí kostkou a vymyslí větu, kterou napíše na papír jako přesmyčku. Druhý tuto větu musí co nejdříve vyluštit. Ten, kdo házel kostkou, stopuje čas.

Např: BROUK
Jůmdaděbírásrbuoyk. – Můj děda sbírá brouky.

PŘESMYČKY 4: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

9. ABECEDA



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra pomáhá rozvíjet slovní zásobu, cvičí postřeh a rychlost.

ABECEDA 1: Jeden z žáků vylosuje písmenko abecedy (nebo v duchu přeříkává abecedu, druhý žák ho stopuje). Ostatní žáci hází kostkou (mohou si ji půjčit, vystřídat se), každý si napíše své slovo. Potom žák, který losoval, napíše vybrané písmeno na tabuli. Počítáme, kolik slov, která padla na kostkách, začíná tímto písmenem.

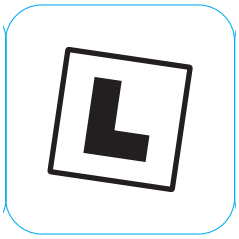
ABECEDA 2: Třída se rozdělí do několika skupin. Každá skupina si vylosuje pět písmen abecedy. Potom jeden po druhém ze skupiny házejí a doplňují slova k písmenům. Každý žák má celkem tři pokusy. Vyhrává ta skupina, která ke svým písmenům přiřadí nejvíce slov. Některá písmena jsou pro přiřazování slov obzvláště těžká, proto je dovoleno používat i sousloví nebo volná spojení slov, pojmenovávat části obrázků, používat slova nadřazená či podřazená atd.

Např:

P – PYRAMIDA, POSMUTNĚLÝ OBLIČEJ, PANELÁK, PLANETA ZEMÉ, POČITADLO
K – KOMETA, KLÍČ, KAŠNA, KORUNA STROMU, KLÍČOVÁ DÍRKA, KOSTKA S ČÍSLY, KNIHA, KOUZELNÁ HŮLKA
B – BUBLINA KE KOMIXU, BLESK
N – NÁSTÉNNÉ HODINY, NÁHODNÝ SMĚR
O – OVCE, OTAZNÍK, OKO, OBÁLKA, OVOCE, OHEŇ, OTISK NOHY, OBLIČEJ

ABECEDA 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

10. VOLNÉ ASOCIACE



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, papír, tužka

Hra pomáhá pomocí volných asociací rozvíjet představivost a fantazii, stejně tak i komunikativní dovednosti, učí žáky neskákat si do řeči a respektovat jeden druhého

VOLNÉ ASOCIACE 1: Žák hodí kostkou. Nahlas řekne slovo, které mu na kostce padlo. Někdo další ze skupiny řekne slovo, které ho k danému slovu napadne (neměl by přemýšlet o tom, co řekne, ale říct to, co ho okamžitě napadne, co se mu vybaví). Mohou se přidat i další spolužáci, které napadlo v souvislosti s hozeným slovem nějaké další slovo. Slovo nemusí logicky souviset se slovem na kostce. Žák může nebo nemusí vysvětlit, proč ho napadlo právě toto slovo.

VOLNÉ ASOCIACE 2: Žák hodí pětkrát kostkou (nebo pěti kostkami), ostatní ze skupiny si vezmou papír. Žák postupně hlásí pět slov, která mu padla na kostce, ostatní zapisují, co je první napadlo, co se jim vybavilo při vyřčení jednotlivých slov. Kdo chce, může vysvětlit, proč se mu to či ono slovo vybavilo.

VOLNÉ ASOCIACE 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

11. HRÁL JSEM PŘÍBĚHY Z KOSTEK

Pomůcky: hra Příběhy z kostek

Hra rozvíjí paměť, slovní zásobu, užije se při ní spousta legrace.

Tuto hru je lepší hrát v kruhu, kdy žáci na sebe vidí a lépe se jim při pohledu na své spolužáky vybaví i slova, která spolužáci použili.

HRÁL JSEM PŘÍBĚHY Z KOSTEK 1: Žáci hází postupně kostkou. Každý, kdo hodí kostkou, řekne: „Hrál jsem Příběhy z kostek a hodil jsem…“. Další žák, který hodí kostkou, zopakuje větu a slovo, které řekl žák před ním. Takto v řadě pokračují, každý opakuje všechna slova, která slyšel. Tvoříme tak pamětní řadu. Hra je obdobou hry Byl jsem v zoologické zahradě a viděl jsem tam slona…

HRÁL JSEM PŘÍBĚHY Z KOSTEK 2: Předchozí variantu můžeme obohatit tak, že na konci pamětní řady obrátíme postup. Stále opakujeme všechna slova a jedno vždy ubereme, až skončíme u prvního slova.

Např: Hrál jsem Příběhy z kostek a hodil jsem VČELU…
Hrál jsem Příběhy z kostek a hodil jsem VČELU a SLUNEČNICI
Hrál jsem Příběhy z kostek a hodil jsem VČELU, SLUNEČNICI a BROUKA
Hrál jsem Příběhy z kostek a hodil jsem VČELU, SLUNEČNICI, BROUKA a LETADLO
Hrál jsem Příběhy z kostek a hodil jsem VČELU, SLUNEČNICI, BROUKA, LETADLO a KAŠNU
Hrál jsem Příběhy z kostek a hodil jsem VČELU, SLUNEČNICI, BROUKA, LETADLO, KAŠNU a HŮL

12. CO NÁS SPOJUJE

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, papír, tužka

Hra rozvíjí slovní zásobu a podporuje deduktivní myšlení. Rozvíjí také komunikaci, učí děti neskákat si do řeči, kromě toho se při ní užije spousta legrace.

CO NÁS SPOJUJE 1: Všichni žáci hodí kostkou a zapíšou si své slovo. Pokud se stane, že padne stejný obrázek, hledáme jinou variantu slova, buď synonymum nebo část předmětu, popřípadě slovo, které úzce souvisí se slovem na kostce.

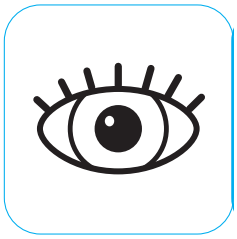
Např: věž – CIMBUŘÍ; žárovka – SVĚTLO; včela – ŽIHADLO

Vybraný žák řekne slovo, přidá se jakýkoliv další žák, jehož slovo s vyřčeným slovem nějak souvisí. Hledáme nejvhodnější souvislosti, snažíme se neskákat si do řeči, dohodnout se, pokud se najde souvisejících slov více. Ne vždy najdeme souvislosti, je třeba naplno zapojit fantazii a dát prostor i nečekaným souvislostem.

Např: MĚSÍC – HVĚZDA – DUHA – LETADLO – PARAŠUTISTA – BLESK (oba směřují k zemi) – ŽÁROVKA (s bleskem má společné světlo) – BATERKA – OHEŇ – TÝPÍ – PYRAMIDA (s týpím má společný tvar) – BROUK (připomínající egyptského posvátného brouka skarabea) – VČELA – STROM – SLUNEČNICE

CO NÁS SPOJUJE 2: Třída se rozdělí do dvou nebo tří skupin. Žáci v jednotlivých skupinách hází kostkami a vytváří řadu asociací, soutěží, komu se podaří vytvořit co nejdelší řadu. Někdy se nepodaří vytvořit řadu ze všech kostek ani tím nejkrkolomnějším způsobem. Potom můžeme vyřadit obrázky, které se nám nehodí do asociační řady, a házet znovu. Nové obrázky se potom snažíme zařadit. Tento postup opakujeme tak dlouho, dokud nezařadíme všechny obrázky.

13. SOUSLOVÍ



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra pomáhá pochopit rozdíl mezi ustáleným spojením slov – souslovím a volným spojením slov. Rozvíjí slovní zásobu, fantazii a komunikativní dovednosti.

SOUSLOVÍ 1: Žák hodí kostkou a snaží se vytvořit sousloví k obrázku, který padne. Sousloví zapisujeme na tabuli. Zároveň vytváříme i volné spojení slov. Některá sousloví jsou obraznými vyjádřeními, žáci by měli vysvětlit, co dané sousloví znamená.

Např: KOSTKA – RUBIKOVA KOSTKA, velká kostka
VĚŽÁK – VĚŽOVÝ DŮM, PANELOVÝ DŮM, vysoký dům
OKO – VOLSKÉ OKO, KUŘÍ OKO, modré oko
FONTÁNA – KŘIŽÍKOVA FONTÁNA, vyschlá fontána
OVCE – ČERNÁ OVCE, hladová ovce

SOUSLOVÍ 2: Žák hází třikrát kostkou (nebo třemi kostkami), ke každému slovu vymyslí sousloví a použije ho ve větě.

Např: JABLKO – STROM – MOST
Zemskou přitažlivost dokázalo NEWTONOVO JABLKO.
Adam jedl jablka ze STROMU POZNÁNÍ.
KARLŮV MOST je známou pražskou památkou.

SOUSLOVÍ 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

14. SLOVA JEDNOZNAČNÁ A MNOHOZNAČNÁ

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

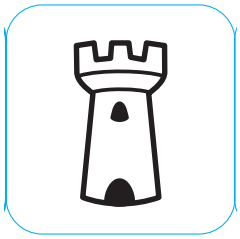
Hra pomáhá rozlišit slova jednoznačná a mnohoznačná, rozvíjí slovní zásobu, fantazii a komunikativní dovednosti.

SLOVA JEDNOZNAČNÁ A MNOHOZNAČNÁ 1: Žák hodí kostkou.
Slovo, které padne, napíšeme na tabuli. Přemýšlíme společně, zda může mít slovo více významů nebo je jednoznačné. Se slovy mnohoznačnými pak tvoříme věty.

Např: KLÍČ – slovo mnohoznačné
Ztratil jsem KLÍČ od bytu.
Každá cvičebnice by měla mít vzadu KLÍČ.
KLÍČ je čtvrtá nejvyšší hora Lužických hor.
K opravě auta potřebuji ten správný KLÍČ.
Jeho výpověď je KLÍČEM k rozřešení případu.

SLOVA JEDNOZNAČNÁ A MNOHOZNAČNÁ 2: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

15. CO JE NA KOSTCE



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, papír, tužka, (tabule nebo flipchart)

Hra pomáhá rozvíjet slovní zásobu a fantazii, upevňuje komunikativní dovednosti.

CO JE NA KOSTCE 1: Žáci hodí kostkou. Ke slovu, které je na kostce, se každý pokusí přiřadit co nejvíce synonym, úzce souvisejících pojmů, názvů částí předmětu na kostce atd. Žáci mohou používat jakékoli slovní druhy. Bod získává ten, kdo vymyslí nejvíce takovýchto pojmů. Potom se předá kostka dál a hra běží od začátku. Doporučujeme pět až deset kol.

Např: POČITADLO
počitadlo – počítat – sčítat – kalkulovat – kuličky – drátky – matematika – počítání
MAGNET
magnet – přitažlivost – síla – fyzika – póly

CO JE NA KOSTCE 2: Hra se hraje ve skupině. Žák hodí kostkou a nahlas řekne slovo, které padlo na kostce. Kdo první vymyslí synonymum k tomuto slovu, hází dál kostkou.

16. SLOVA NADŘAZENÁ, PODŘAZENÁ A SOUŘADNÁ

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule, křída)

Hra pomáhá upevnit učivo o slovech nadřazených a podřazených, rozvíjí slovní zásobu, fantazii a komunikativní dovednosti.

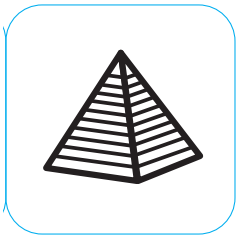
SLOVA NADŘAZENÁ, PODŘAZENÁ A SOUŘADNÁ 1: Žák hodí kostkou. Ke slovu, které padne, vymyslí slovo nadřazené.

Např: SLUNEČNICE – květina
BROUK – živočich
VĚŽ – stavba

SLOVA NADŘAZENÁ, PODŘAZENÁ A SOUŘADNÁ 2: Žák hodí kostkou. Slovo, které padne, napíše na tabuli. Společně se slovo snažíme zařadit do systému slov nadřazených, podřazených a souřadných. Vymýšlíme další vhodná slova a kreslíme graf.

Např: DŮM

17. SHODY A ROZDÍLY



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra rozvíjí optimálním způsobem slovní zásobu a rozvíjí myšlení.

SHODY A ROZDÍLY 1: Dva žáci hází kostkou. Slova, která padnou, napíšeme na tabuli. Hledáme společně nejdříve shody, pak rozdíly. Shody a rozdíly se mohou týkat vzhledu, funkce nebo čistě slovní podoby.

Např: KLÍČ – SLUNEČNICE
Shody: mají podobný tvar, obě slova obsahují písmeno č
Rozdíly: klíč je neživý, kovový, slunečnice je živá rostlina; klíč se dává do zámku, slunečnice se sází do hlíny atd.

SHODY A ROZDÍLY 2: Žáci hází kostkou ve dvojici, píší pak co nejvíce shod a rozdílů. Když jsou s prací hotovi, předají kostku dalšímu páru. Takto si dvojice vystřídají všechny kostky.

Např: VĚŽ – MOST
Shody: obě stavby mohou být z kamene, mohou patřit do jednoho komplexu (například hradu), obě slova jsou jednoslabičná
Rozdíly: most je nízký, věž může být vysoká

Někdy může být problém shody a rozdíly najít, je dobré nebát se nápadů dětí a zapojit jejich fantazii, i když výsledky mohou být trochu krkolomné.

18. VZORY PODSTATNÝCH JMEN

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, papír, tužka

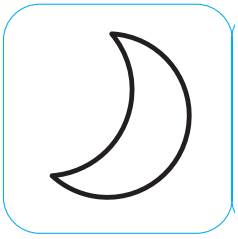
Hra procvičuje zábavnou formou vzory podstatných jmen, zároveň rozvíjí neverbální komunikaci.

VZORY PODSTATNÝCH JMEN 1: Každý žák hodí kostkou, zapíše své slovo a určí u něj vzor. Potom žáci vstanou, procházejí se po třídě a pantomimicky se snaží najít někoho, kdo má u svého slova stejný vzor. Ti, kterým se podaří najít někoho se stejným vzorem, jdou dopředu nebo na stranu (ve dvojici nebo ve skupince). Ti, kteří nikoho nenajdou, si sednou. Ostatní je pak pantomimicky vyzvou a snaží se s nimi domluvit, přiřadit je ke svému vzoru. Podmínkou je, že vše se odehrává pantomimicky beze slov pouze vyjadřováním těla.

VZORY PODSTATNÝCH JMEN 2: Každý žák hodí kostkou, zapíše své slovo a určí u něj vzor. Potom žáci vstanou, procházejí se po třídě s papírem a tužkou a snaží se najít někoho, kdo má u svého slova stejný vzor. Při hledání nesmí mluvit, pouze kreslí na papír a svou kresbou se dorozumívají. Ti, kterým se podaří najít někoho se stejným vzorem, jdou dopředu nebo na stranu (ve dvojici nebo ve skupince). Ti, kteří nikoho nenajdou, si sednou. Ostatní je pak pantomimicky vyzvou a snaží se s nimi domluvit, přiřadit je ke svému vzoru.

Poslední částí této hry je její vyhodnocení. Pokud žáci vytvořili skupiny podle vzorů, každý z nich odhalí svoje slovo. Kontrolujeme správné přiřazení vzoru.

19. PÁDY PODSTATNÝCH JMEN



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra procvičuje zábavnou formou pády podstatných jmen, zároveň také podporuje komunikativní schopnosti a rozvíjí slovní zásobu tvořením vět.

PÁDY PODSTATNÝCH JMEN 1: Vybereme sedm žáků, ti pak hodí kostkami. Na tabuli zapíšeme sedm slov. Slova musí mít platnost podstatného jména. Potom společně tvoříme příběh, ve kterém se objeví zadaná slova, ale každé v jiném pádě. Podmínkou je, že se v každém pádě musí každé slovo vyskytnout pouze jednou. Můžeme pro ulehčení napsat všechny pády na tabuli a postupně škrtat ty, které se v příběhu objeví.

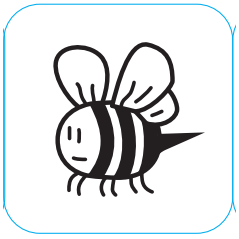
PÁDY PODSTATNÝCH JMEN 2: Příběh tvoříme tak, že se v něm jednotlivé pády a slova vyskytnou v přesném pořadí, tedy od prvního pádu k sedmému. Tato varianta je podstatně těžší a žáčci si možná budou dlouho lámat hlavu, jak jednotlivé věty a slova poskládat. Je možné do příběhu přidat jednu nebo dvě věty dle uvážení pro ulehčení.

Např: STROM, JABLKO, VČELA, RUKA, PARAŠUTISTA, BLESK, KAŠNA

Byla jednou jedna VČELA. (1.pád)
Včela byla velice bojácná, nejvíce ze všeho se bála BLESKU. (2.pád)
Jednoho dne se rozhodla, že se dostane tak vysoko, jak se žádná včela nikdy nedostala, a tak se schovala PARAŠUTISTOVI do padáku. (3.pád)
Parašutista byl začátečník a jak tak letěl k zemi, najednou vidí pod sebou STROM. (4.pád)
„RUKO moje, poslechni mne a strhni padák trochu na stranu“, volal zoufale parašutista.(5.pád)
Ale to už se jeho padák zamotal do větví stromu a včela začala přemýšlet o JABLKU, které uviděla přímo nad sebou. (6.pád)
Padák s parašutistou visel ve větvích stromu, přímo nad KAŠNOU, jejíž vodotrysk příjemně chladil nohy nebohého chlapce. (7.pád)
Včela přelétla s padáku na jablko a radovala se, že to vlastně docela dobře dopadlo.

PROCVIČOVÁNÍ TVAROSLOVÍ

20. BINGO



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, kartičky na bingo

Hra zábavnou formou procvičuje kategorie podstatných jmen, zároveň i rychlost a postřeh.

BINGO 1: Třída se rozdělí do tří skupin. Jeden žák (nebo učitel) hází kostkou a každé slovo nahlas vyhlásí. Úkolem každé skupiny je zapsat slovo do správného okénka na své kartičce. Vyhrává ta skupina, které se podaří vyplnit první celou tabulku.

BINGO 2: Kartičky nakopírujeme pro každého žáka. Každý žák hodí kostkou a slovo zapíše správně do tabulky. Potom svou kostku předá dalšímu žákovi a vezme si novou kostku od předchozího žáka. V této hře můžeme předpokládat, že žák použije jinou variantu slova, které padlo na kostce (část předmětu, synonymum nebo slovo, které úzce souvisí se slovem na kostce.

Např: věž – CIMBUŘÍ; žárovka -SVĚTLO; včela – ŽIHADLO

ROD MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ	ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	ROD ŽENSKÝ	ROD STŘEDNÍ
			cimbuří
VZOR ŽENA	VZOR RŮŽE	VZOR PÍSEŇ	VZOR STAVENÍ
VZOR HRAD	VZOR MUŽ	VZOR STROJ	VZOR MĚSTO
ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	VZOR MĚSTO	VZOR MUŽ	VZOR ŽENA
VZOR HRAD	ROD ŽENSKÝ	VZOR STROJ	VZOR PÁN

VZOR MUŽ	ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	ROD ŽENSKÝ	ROD STŘEDNÍ
VZOR ŽENA	VZOR RŮŽE	VZOR PÍSEŇ	VZOR STAVENÍ
žárovka			
VZOR HRAD	VZOR MUŽ	VZOR STROJ	VZOR MĚSTO
ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	VZOR MĚSTO	VZOR ŽENA	VZOR MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ
VZOR HRAD	VZOR MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ	VZOR STROJ	VZOR PÁN

ROD MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ	ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	ROD ŽENSKÝ	ROD STŘEDNÍ
VZOR ŽENA	VZOR RŮŽE	VZOR PÍSEŇ	VZOR STAVENÍ
VZOR HRAD	VZOR MUŽ	VZOR STROJ	VZOR MĚSTO
ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	VZOR MĚSTO	VZOR MUŽ	VZOR ŽENA
VZOR HRAD	ROD ŽENSKÝ	VZOR STROJ	VZOR PÁN

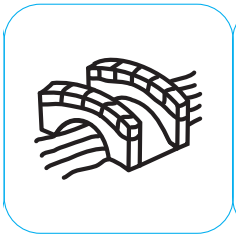
VZOR MUŽ	ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	ROD ŽENSKÝ	ROD STŘEDNÍ
VZOR ŽENA	VZOR RŮŽE	VZOR PÍSEŇ	VZOR STAVENÍ
VZOR HRAD	VZOR MUŽ	VZOR STROJ	VZOR MĚSTO
ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	VZOR MĚSTO	VZOR ŽENA	VZOR MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ
VZOR HRAD	VZOR MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ	VZOR STROJ	VZOR PÁN

ROD MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ	ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	ROD ŽENSKÝ	ROD STŘEDNÍ
VZOR ŽENA	VZOR RŮŽE	VZOR PÍSEŇ	VZOR STAVENÍ
VZOR HRAD	VZOR MUŽ	VZOR STROJ	VZOR MĚSTO
ROD STŘEDNÍ	ROD MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ	VZOR ŽENA	VZOR MUŽ
VZOR HRAD	ROD ŽENSKÝ	VZOR RŮŽE	VZOR PÁN

VZOR PÍSEŇ	VZOR MUŽ	ROD ŽENSKÝ	VZOR RŮŽE
VZOR ŽENA	VZOR RŮŽE	ROD MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ	VZOR STAVENÍ
VZOR HRAD	VZOR MUŽ	VZOR STROJ	VZOR MĚSTO
ROD STŘEDNÍ	ROD MUŽSKÝ NEŽIVOTNÝ	VZOR ŽENA	ROD MUŽSKÝ ŽIVOTNÝ
VZOR HRAD	ROD ŽENSKÝ	ROD STŘEDNÍ	VZOR PÁN

PROCVIČOVÁNÍ TVAROSLOVÍ

21. PŘÍDAVNÁ JMÉNA



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, papír, tužka, (tabule nebo flipchart)

Hra zábavnou formou procvičuje přídavná jména, zároveň rozvíjí slovní zásobu a komunikační schopnosti.

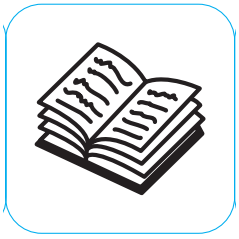
PŘÍDAVNÁ JMÉNA 1: Žák hodí kostkou. Ke slovu, které padne na kostce, přiřazuje co nejvíce přídavných jmen. Přídavná jména si zapisuje na papír.

PŘÍDAVNÁ JMÉNA 2: Každý by měl vymyslet alespoň 5 přídavných jmen.Žák hodí kostkou. Ke slovu, které padne na kostce, přiřazuje 5 přídavných jmen. Přídavná jména si zapisuje na papír.

Např: ŽÁROVKA – halogenová, horká, prasklá, úsporná, rozbitá;
POČITADLO – dřevěné, školní, barevné, staré, kuličkové
Každý žák přečte svá přídavná jména, kontrolujeme správné splnění úkolu. Potom si žáci rychle vymění své kostky. Každý žák znovu hodí a ke slovu, které padne, přiřazuje zapsaná přídavná jména z předchozího hodu. Pokud se některé přídavné jméno hodí i k novému slovu, získává žák bod.

PŘÍDAVNÁ JMÉNA 3: Žák hází kostkou. Ke každému slovu, které padne, přiřadí vhodné přídavné jméno. Toto slovní spojení hned použije ve větě. Pokud žáci tuto aktivitu zvládají, mohou zkusit vymyslet příběh tak, aby na sebe věty logicky navazovaly a vytvořily tak příběh.

22. VZORY PŘÍDAVNÝCH JMEN



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra zábavným způsobem procvičuje přídavných jmen a jejich vzory. Zároveň rozvíjí slovní zásobu a komunikativní schopnosti.

VZORY PŘÍDAVNÝCH JMEN 1: Žák hodí kostkou a ze slova, které padlo, vytvoří přídavné jméno. Přídavné jméno musí samozřejmě úzce souviset s hozeným slovem (mělo by mít stejný kořen). Přídavné jméno, které žák vytvoří, přiřadí ke vzorům MLADÝ, JARNÍ, (OTCŮV, MATČIN)

Např: VČELA – VČELÍ – vzor: JARNÍ; BLESK – BLESKOVÝ – vzor: MLADÝ

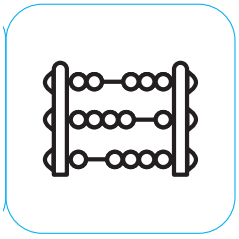
VZORY PŘÍDAVNÝCH JMEN 2: Žák hodí kostkou a ze slova, které padlo, vytvoří dvě přídavná jména, jedno podle vzoru MLADÝ, druhé podle vzoru JARNÍ. Slova mohou mít společný kořen, ale mohou to být různá přídavná jména úzce související se slovem na kostce.

Např: VĚŽ – STOVĚŽATÝ – VĚŽNÍ; RUKA – PRSTOVÝ – RUČNÍ

VZORY PŘÍDAVNÝCH JMEN 3: Použitá přídavná jména používáme ve větách. Společně vymýšlíme různé věty, které obsahují přídavná jména.

Např: O Praze se říká, že je STOVĚŽATÁ. VĚŽNÍ hodiny právě odbily dvanáctou. Nerada nosím PRSTOVÉ rukavice. RUČNÍ práce mě vždycky bavily.

23. PODSTATNÉ JMÉNO+PŘÍDAVNÉ JMÉNO+SLOVESO



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra zábavným způsobem procvičuje používání základních slovních druhů (podstatných jmen, přídavných jmen a sloves). Rozvíjí také fantazii a slovní zásobu žáků.

PODSTATNÉ JMÉNO+PŘÍDAVNÉ JMÉNO+SLOVESO 1: Žák hodí kostkou. Podle obrázku, který mu padne, vytvoří nejprve podstatné jméno, potom přídavné jméno a nakonec sloveso. Všechna tři slova souvisí úzce s obrázkem.

Např: OVCE (podstatné jméno) – OVČÍ (přídavné jméno) – pást se (sloveso)
DOPIS (podstatné jméno) – DOPISNÍ (přídavné jméno) – POSLAT, PSÁT (sloveso)

PODSTATNÉ JMÉNO+PŘÍDAVNÉ JMÉNO+SLOVESO 2: Žák hodí třemi kostkami (nebo třikrát jednou kostkou), od každého obrázku, který padne, vytvoří podstatné jméno (od prvního), přídavné jméno (od druhého) a sloveso (od třetího). Vytvořená slova pak použije ve větě.

Např: ŽÁROVKA – VĚŽ (VĚŽNÍ) – MAGNET (PŘITAHOVAT)
PŘITAHUJE mě blikající ŽÁROVKA ve VĚŽNÍM pokoji.

Slova se mohou postupně vystřídat.

ŽÁROVKA (SVÍTÍCÍ) – VĚŽ (STÁT) – MAGNET
Na stole STÁL krásný SVÍTÍCÍ MAGNET.

24. PODSTATNÁ JMÉNA KONKRÉTNÍ A ABSTRAKTNÍ

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra pomáhá upevnit učivo o podstatných jménech konkrétních a abstraktních, rozvíjí abstraktní myšlení a představivost, slovní zásobu, fantazii a komunikativní dovednosti.

PODSTATNÁ JMÉNA KONKRÉTNÍ A ABSTRAKTNÍ 1: Žák hází kostkou, ke každému obrázku, který padne, přiřazuje jedno konkrétní a jedno abstraktní podstatné jméno. Abstraktní pojem někdy jen úzce souvisí s obrázkem na kostce.

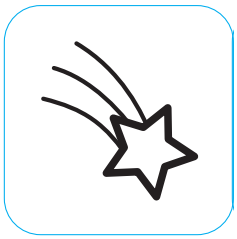
Např: DŮM – BYDLENÍ
SMUTNÝ OBLIČEJ – SMUTEK
VĚŽ - VÝŠKA
MĚSÍC (vesmírné těleso) – MĚSÍC (časový pojem)
LUPA – ZVĚTŠENÍ

PODSTATNÁ JMÉNA KONKRÉTNÍ A ABSTRAKTNÍ 2: Žák hodí dvěma kostkami (nebo dvakrát). Jeden obrázek použije jako podstatné jméno konkrétní, druhý jako podstatné jméno abstraktní a tvoří s nimi věty.

Např: SLUNEČNICE – ZEMĚKOULE (ZEMSKÁ PŘITAŽLIVOST)
Semínka SLUNEČNICE padají díky ZEMSKÉ PŘITAŽLIVOSTI k zemi.

PODSTATNÁ JMÉNA KONKRÉTNÍ A ABSTRAKTNÍ 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

25. PODSTATNÁ JMÉNA – ROD A VZOR



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra pomáhá zábavnou formou procvičit podstatná jména a jejich mluvnické kategorie, především rod a vzor. Tentokrát především procvičujeme mluvnické učivo.

PODSTATNA JMÉNA – ROD A VZOR 1: Každý žák hodí kostkou a na tabuli napíše slovo, které padlo. Tentokrát trváme na tom, že slovo musí být podstatným jménem. Potom společně určujeme rod a vzor podstatných jmen.

PODSTATNA JMÉNA – ROD A VZOR 2: Žáci se rozdělí do skupinek, každá skupinka hodí všemi devíti kostkami a postupně zapisuje slova, u nichž opět určuje rod a vzor. Potom společně vyhodnocujeme, která skupina má více kostek například mužského rodu (životného, neživotného), ženského rodu či středního rodu.

PODSTATNA JMÉNA – ROD A VZOR 3: Podle rodů se utvoří další skupinky (buď tři – mužský, ženský, střední, nebo čtyři – mužský životný, mužský neživotný, ženský, střední). Každá skupina znovu hází kostkou a znovu u zapsaných hozených slov určuje rod a vzor. Můžeme opět využít různých variant pro jedno slovo na kostce a použít například část předmětu na kostce, související pojem nebo synonymum.

Např: měsíc – SRPEK; stopa – ŠLÉPĚJ; hodiny – CIFERNÍK; strom - KORUNA

26. VĚTY

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, papír, tužka

Hra rozvíjí slovní zásobu a podporuje deduktivní myšlení. Procvičuje zábavným způsobem tvoření slovních druhů, rozvíjí také komunikaci, učí děti neskákat si do řeči, kromě toho se při ní užije spousta legrace. Ze slov, která padnou, tvoříme libovolně podstatná jména, přídavná jména a slovesa, můžeme se pokusit i o příslovce či citoslovce. Slova mohou být součástí obrázku nebo s ním úzce souviset.

VĚTY 1: Žák hází čtyřmi kostkami (může použít méně kostek, výsledkem jsou však čtyři obrázky). Úkolem každého je vytvořit ze čtyř obrázků co nejvíce vět jednoduchých. Hra se dá také hrát ve skupinách, tvoření vět je jednodušší.

Např: OTAZNÍK – RYBA – HODINY – KOUZELNÁ HŮLKA
V deset HODIN JSEM SE ZEPTAL zlaté RYBY na její KOUZLA.
Zlatá RYBA s OTÁZKOU v očích mávla KOUZELNOU HŮLKOU nad HODINAMI.
Mávne RYBA v sedm HODIN KOUZELNOU HŮLKOU?

VĚTY 2: Žák hází čtyřmi kostkami (může použít méně kostek, výsledkem jsou však čtyři obrázky). Úkolem každého je vytvořit ze čtyř obrázků co nejvíce souvětí o dvou větách. Hra se dá také hrát ve skupinách, tvoření vět je jednodušší.

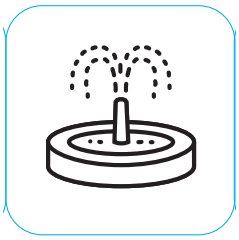
Např: MASKA – LUPA – OHEŇ – VESELÝ OBLIČEJ
Muž měl na MASCE VESELÝ OBLIČEJ a hledal LUPOU zakladatele POŽÁRU.
Přestože v OHNI mi shořela MASKA i LUPA, mám stále VESELÝ OBLIČEJ.
S VESELÝM OBLIČEJEM jsem založil POŽÁR pomocí LUPY a musel jsem si nasadit MASKU.

VĚTY 3: Žák hází čtyřmi kostkami (může použít méně kostek, výsledkem jsou však čtyři obrázky). Úkolem každého je vytvořit ze čtyř obrázků co nejvíce souvětí o třech větách. Hra se dá také hrát ve skupinách, tvoření vět je jednodušší.

VĚTY 4: Žák hází čtyřmi kostkami (může použít méně kostek, výsledkem jsou však čtyři obrázky). Úkolem každého je vytvořit ze čtyř obrázků co nejvíce souvětí o čtyřech větách. V každé větě musí být použito jedno slovo. Hra se dá také hrát ve skupinách, tvoření vět je jednodušší.

Např: BROUK – LETADLO – MĚSÍC – MOBIL
Letěli jsme LETADLEM do Egypta, abychom nasbírali vzácné BROUKY, ale ztratili jsme MOBIL a museli jsme tam zůstat celý MĚSÍC.
Už celý MĚSÍC jsem nic nejedl, tak si asi nasbírám BROUKY, protože v této pustině jsem se ocitl bez MOBILU a nemohu si zavolat ani své soukromé LETADLO.

27. PODMĚT A PŘÍSUDEK



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra zábavným způsobem procvičuje učivo o větě, především tvoření základních skladebních dvojic. Zároveň rozvíjí slovní zásobu a komunikativní schopnosti.

PODMÉT A PŘÍSUDEK 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které padne, se stává podmětem. To znamená, že na tabuli napíšeme vybrané slovo (podmět) a společně k němu tvoříme libovolný přísudek. Můžeme potom skladební dvojici použít ve větách.

Např: ŠIPKA
Základní skladební dvojice: ŠIPKA – ukazuje
Věta: Nakreslená ŠIPKA ukazuje směr cesty.

PODMÉT A PŘÍSUDEK 2: Všichni žáci hází kostkou, zvolené slovo je buď podmětem nebo přísudkem. Zjišťujeme, zda se k sobě vybrané podměty a přísudky hodí.

Např: HODINY – ŠIPKA (UKAZOVAT)
HODINY UKAZUJÍ už půlnoc.
RYBA – OTAZNÍK (PTÁT SE)
RYBA SE PTÁ na moje tři přání.
ŽELVA – OKO (VIDĚT)
ŽELVA VIDÍ jen písek a písek.

28. PŘÍVLASTEK

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra pomáhá zábavnou formou procvičit učivo o přívlastku. Rozvíjí také slovní zásobu a komunikativní schopnosti.

PŘÍVLASTEK 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které padne, použije ve větě jako přívlastek shodný. Může samozřejmě použít úzce související pojem nebo jen část předmětu na kostce.

Např: KNIHA – KNIŽNÍ
KNIŽNÍ odměny si vyzvedněte v kanceláři ředitele.

PŘÍVLASTEK 2: Žák hodí kostkou. Slovo, které padne, použije ve větě jako přívlastek neshodný. Může samozřejmě použít úzce související pojem nebo jen část předmětu na kostce.

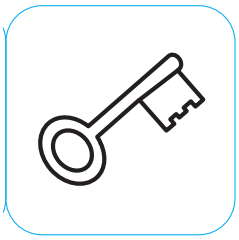
Např: STROM
Koruna STROMU byla krásná a košatá.

PŘÍVLASTEK 3: Žák hodí dvěma kostkami. Slova, která padnou, použije ve větě jako přívlastek shodný a přívlastek neshodný. Může samozřejmě použít úzce související pojem nebo jen část předmětu na kostce.

Např: DUHA – SMUTNÝ OBLIČEJ
Barvy DUHY vykouzlí úsměv i na SMUTNÉM obličeji.

PŘÍVLASTEK 4: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

29. PŘEDMĚT



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), kartičky s názvy pádů, popřípadě s pádovými otázkami (pro ulehčení)

Hra pomáhá zábavnou formou procvičit učivo o předmětu. Rozvíjí také slovní zásobu a komunikativní schopnosti.

PŘEDMÉT 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které padne, použije ve větě jako předmět. Může samozřejmě použít úzce související pojem nebo jen část předmětu na kostce.

Např: SLUNEČNICE
Na zahradě jsem zahlédl nádhernou SLUNEČNICI.

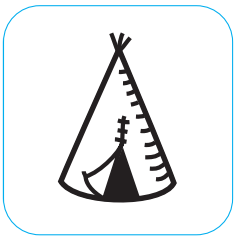
PŘEDMĚT 2: Žák hodí kostkou. Zároveň si žák vylosuje kartičku s příslušným pádem (pádovou otázkou). Slovo, které padne, použije ve větě jako předmět v určeném pádě podle vylosované kartičky. Může samozřejmě použít úzce související pojem nebo jen část předmětu na kostce.
Pádové otázky – KOHO? ČEHO? (2.p.), KOMU? ČEMU? (3.p.), KOHO? CO? (4.p.), O KOM? O ČEM? (6.p.), S KÝM? ČÍM? (7.p.)

Např: KAŠNA (2.p.)
Voda z KAŠNY byla velmi studená.
OVCE (3.p.)
Dal jsem OVCI hodně čerstvé trávy.
HŮL (4.p.)
Už našel dědeček svoji HŮL?
JABLKO (6.p.)
Povídal mi pohádku o JABLKU.
OHEŇ (7.p.)
S OHNĚM si nezahrávej!

PŘEDMĚT 3: Žák hodí dvěma kostkami. Slova, která padnou, použije ve větě jednoduché (nebo v souvětí maximálně o dvou větách) jako předměty v libovolných pádech. Může samozřejmě použít úzce související pojem nebo jen část předmětu na kostce.

Např: MOBIL - DOPIS
MOBILEM přece nejde poslat DOPIS.
Napsal jsem ti DOPIS o tom, že jsem ztratil MOBIL.

30. PŘÍSLOVEČNÉ URČENÍ



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), 3 kartičky s druhy příslovečných určení
Příslovečná určení – MÍSTA, ČASU, ZPŮSOBU

Hra pomáhá zábavnou formou procvičit učivo o příslovečném určení. Rozvíjí také slovní zásobu a komunikativní schopnosti.

PŘÍSLOVEČNÉ URČENÍ 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které padne, použije ve větě jako libovolné příslovečné určení. Může samozřejmě použít úzce související pojem nebo jen část předmětu na kostce.

Např: KOMETA
Na KOMETĚ se nedá bydlet. – příslovečné určení místa

PŘÍSLOVEČNÉ URČENÍ 2: Žák hodí kostkou. Zároveň si vylosuje kartičku s příslušným druhem příslovečného určení. Slovo, které padne, použije ve větě jako příslovečné určení, řídí se druhem příslovečného určení na kartičce. Může samozřejmě použít úzce související pojem nebo jen část předmětu na kostce.

Např: PYRAMIDA – příslovečné určení způsobu
Podle PYRAMID se prý před dávnými časy řídili mimozemšťané.
AUTOŠKOLA – příslovečné určení času
Během AUTOŠKOLY jsem se naučil všechny dopravní předpisy.
MRAKODRAP – příslovečné určení místa
Chtěla bych vylézt na MRAKODRAP.

PŘÍSLOVEČNÉ URČENÍ 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

31. PŘEDMĚT A PŘÍSLOVEČNÉ URČENÍ

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), 2 skupiny kartiček (jedna s pádovými otázkami – předmět, druhá s otázkami na příslovečná určení)
Předmět – KOHO?ČEHO? (2.p.), KOMU?ČEMU? (3.p.), KOHO? CO? (4.p.), O KOM? O ČEM? (6.p.), S KÝM? ČÍM? (7.p.) ˇ
Příslovečné určení – KDE? ODKUD? KUDY? KAM? (příslovečné určení místa), KDY? ODKDY? DOKDY? (příslovečné určení času), JAK? (příslovečné určení způsobu)

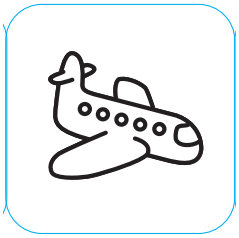
Hra procvičuje učivo o předmětu a příslovečném určení a upevňuje znalosti o jejich postavení ve větě. Zároveň rozvíjí fantazii a procvičuje základní komunikativní dovednosti.

PŘEDMĚT A PŘÍSLOVEČNÉ URČENÍ 1: Žák hází dvěma kostkami (nebo dvakrát), potom si z každé skupiny kartiček vytáhne jednu. Z obrázků na kostce a z údajů na kartičkách má za úkol sestavit větu. Slova na kostkách budou tedy ve větě předmětem a příslovečným určením.

Např: MĚSÍC – TÝPÍ – KAM? – S KÝM?ČÍM?
Před MĚSÍCEM jsem na svých cestách dorazil až do indiánského TÝPÍ.
Stál jsem před svým TÝPÍ a díval se k MĚSÍCI.

PŘEDMĚT A PŘÍSLOVEČNÉ URČENÍ 2:Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

32. VĚTNÉ ČLENY



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra rozvíjí znalosti o větných členech, procvičuje jejich druhy i uplatnění ve větě. Rozvíjí fantazii a komunikativní dovednosti žáků. Kromě toho se uplatní i humor žáků, většinou se při hře dobře pobavíte.

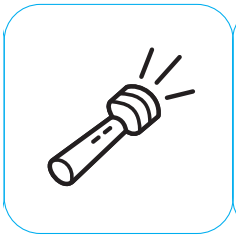
VĚTNÉ ČLENY 1: Pět žáků hodí kostkou (kostkami). Z pěti obrázků, které padnou, sestavujeme společně větu, ve které každý obrázek zastupuje jeden větný člem – podmět, přísudek, předmět, přívlastek, příslovečné určení . Je možné jeden větný člen vynechat a jeden použít dvakrát, snažíme se však všechny větné členy procvičit. Větu napíšeme na tabuli. Nebojme se krkolomných a mírně nelogických spojení.

Např: KOUZELNÁ HŮLKA (půjčíme si slovo kouzelný – přívlastek) – KOCOUR (podmět) – RYBA (předmět) – ZEMÉKOULE (příslovečné určení místa) – BATERKA (vytvoříme slovo svítit – přísudek)
KOUZELNÝ KOCOUR s RYBOU na tričku SVÍTÍ přes celou ZEMĚKOULI.

OHEŇ (ohnivá – přívlastek) – SLUNEČNICE (podmět) – KLÍČ (klíčit – přísudek) – VÁHY (váhavě – příslovečné určení způsobu) – MOST (příslovečné určení místa)
OHNIVÁ SLUNEČNICE KLÍČÍ VÁHAVĚ na MOSTĚ.

VĚTNÉ ČLENY 2: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

33. ROZVÍJÍME VĚTU



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra pomáhá rozvíjet logické myšlení a představivost, rozvíjí také fantazii a komunikativní schopnosti.

ROZVÍJÍME VĚTU 1: Žák hází postupně všemi devíti kostkami.
Obrázky, které padnou používáme ve větě jako jednotlivé členy a postupně tak větu rozvíjíme.

Např. PARAŠUTISTA
ŠLÁPOTA – PARAŠUTISTA JDE
BATERKA – PARAŠUTISTA JDE s BATERKOU
VĚŽ – PARAŠUTISTA JDE s BATERKOU do VĚŽE
ŠIPKA – PARAŠUTISTA JDE s BATERKOU do VĚŽE NAHORU
OKO – PARAŠUTISTA JDE s BATERKOU do VĚŽE NAHORU POZOROVAT
MOST – PARAŠUTISTA JDE s BATERKOU do VĚŽE NAHORU POZOROVAT MOST
KAŠNA – PARAŠUTISTA JDE s BATERKOU do VĚŽE NAHORU POZOROVAT MOST a KAŠNU
MĚSÍC – PARAŠUTISTA JDE s BATERKOU do VĚŽE NAHORU POZOROVAT MOST a KAŠNU při MĚSÍČKU.

ROZVÍJÍME VĚTU 2: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

34. SHODA PODMÉTU S PŘÍSUDKEM

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra upevňuje a rozvíjí znalosti pravopisu, rozvíjí fantazii a komunikativní dovednosti.

SHODA PODMÉTU S PŘÍSUDKEM 1: Žák hodí kostkou, slovo na kostce převede do množného čísla a vymyslí k němu vhodné sloveso v minulém čase. Druhý žák u tabule zapisuje a doplňuje správně i/y. Je potřeba každý zápis pečlivě zkontrolovat. Tuto aktivitu můžeme použít jako krátké procvičování v hodině nebo jako diktát.

Např: BATERKA – Baterky svítily.
STROM – Stromy rostly v parku.

Ve hře se vyskytuje málo slov rodu mužského životného, proto jsem si některá slova upravila (použila jsem činnost související se slovem, popřípadě úzce související pojem) Slova v mužském životném rodě – KAPR, KOCOUR, BROUK, SPÁČ, HEREC (obrázek masky), ŘIDIČ (obrázek autoškoly), VÝSADKÁŘ, PARAŠUTISTA

SHODA PODMÉTU S PŘÍSUDKEM 2: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

35. DRUHY VĚT

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart)

Hra pomáhá zábavnou formou procvičit učivo o druzích vět, rozvíjí slovní zásobu a komunikativní schopnosti.

DRUHY VĚT 1: Žák hodí čtyřikrát kostkou (nebo více kostkami).
Slova, která padnou, použije nejdříve ve větě oznamovací, potom ve větě rozkazovací, dále ve větě tázací a nakonec ve větě přací.

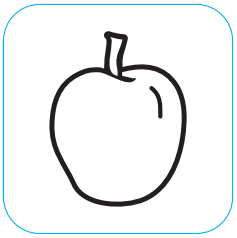
Např: DLAŇ – VÁHY- MĚSÍC - OVCE
Mám špinavé DLANÉ. – věta oznamovací
Dej jablka na VÁHU! – věta rozkazovací
Svítil dnes v noci MĚSÍC? – věta tázací
Kéž bychom se dnes jeli podívat na OVCE! – věta přací

DRUHY VĚT 2: Žák hodí čtyřikrát kostkou (nebo více kostkami), slova, která padnou použije v krátkém příběhu (nejvíce 10 vět) libovolně ve větách oznamovacích, rozkazovacích, tázacích a přacích.

Např: RYBA – DOPIS – HODINY – JABLKO
Dnes jsem si koupil v obchodě výbornou RYBU.(věta oznamovací) Přinesl jsem ji domů a těšil se na dobrý oběd. „Koupil jsi JABLKA?“ zeptala se maminka. (věta tázací) Ne, na to jsem úplně zapomněl. „Tak tam jdi ještě jednou a cestou hoď do schránky DOPIS babičce!“ (věta rozkazovací) Vzal jsem tašku a běžel znovu do krámu, ale měl jsem už obrovský hlad. Kéž by tak šly zastavit HODINY! (věta přací)

DRUHY VĚT 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

36. SOUVĚTÍ – SPOJKY SOUŘADÍCÍ



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka, kartičky se spojkami souřadicími

Spojky souřadící – A, I, ANI, PAK, POTOM, BA I, DOKONCE, ALE, NÝBRŽ, SICE, NEBO, NEBOŤ, VŽDYŤ, PROTO, A PROTO, TEDY, TUDÍŽ atd.
Dvojice spojek souřadících – JAK-TAK, JEDNAK-JEDNAK, NEJEN-ALE I, SICE-ALE, BUĎ-ANEBO atd.

Hra pomáhá upevnit učivo o spojkách souřadicích a psaní čárky v souvětí, rozvíjí fantazii a slovní zásobu, procvičuje a rozvíjí komunikativní dovednosti.

SOUVĚTÍ – SPOJKY SOUŘADÍCÍ 1: Žák hodí dvěma kostkami (nebo dvakrát jednou kostkou). Slova, která padnou, použije ve dvou větách jednoho souvětí s příslušnou spojkou, kterou si vylosuje (nebo je mu určena).

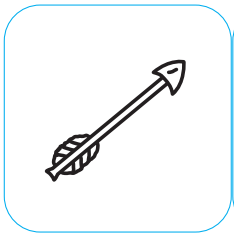
Např: MOST – ŽELVA – spojka ANI
MOST je rozbitý ani ŽELVU už neunese.

SOUVĚTÍ – SPOJKY SOUŘADÍCÍ 2: Žák hodí šesti kostkami, všechna slova pak použije v souvětích o dvou větách. Vzniknou tak tři souvětí, která však musí dohromady tvořit krátký text. Spojku žák vybírá libovolně (spojky buď už zná, nebo je napíšeme předem na tabuli)

Např: KLÍČ – ŽELVA – OHEŇ – LETADLO – KOUZELNÁ HŮLKA – VÁHY
Mávnu KOUZELNOU HŮLKOU a vykouzlím VÁHY.
Jak tak vážím svou ŽELVU, tak najednou vidím OHEŇ.
Hledám KLÍČ od pokoje, neboť tatínkovi hoří oblíbený model LETADLA.

SOUVĚTÍ – SPOJKY SOUŘADÍCÍ 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

37. POMĚR MEZI VĚTAMI



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka, kartičky s názvy poměrů

Poměr mezi větami – SLUČOVACÍ (+), STUPŇOVACÍ (ŕ), ODPOROVACÍ (×), VYLUČOVACÍ (V), PŘÍČINNÝ (→), DŮSLEDKOVÝ (←)

Hra pomáhá upevnit učivo o poměru mezi větami a psaní čárky v souvětí, rozvíjí fantazii a slovní zásobu, procvičuje a rozvíjí komunikativní dovednosti.

POMĚR MEZI VĚTAMI 1: Žák hodí dvěma kostkami (nebo dvakrát jednou kostkou). Slova, která padnou, použije ve dvou větách jednoho souvětí v příslušném poměru, který si vylosuje (nebo je mu určen).

Např: KOSTKA – HŮL – poměr důsledkový
Už jsem ztratil tři KOSTKY, a proto si vezmu asi slepeckou HŮL.

POMĚR MEZI VĚTAMI 2: Žák hází čtyřikrát (nebo čtyřmi kostkami). Vymýšlí souvětí, nejprve o dvou, pak třech a pak čtyřech větách. Losuje si zároveň i kartičky s poměry. Všechna slova musí být ve větách použita.

Např: KNIHA – LETADLO – SPÁČ – MASKA – poměr stupňovací (dvě věty)
Nejen že si SPÁČ v KNIZE nasadil masku, dokonce unesl i LETADLO.
+ poměr odporovací (tři věty)
KNIHA vypráví o SPÁČI, dokonce se v ní vyskytuje i MASKA, ale o únosu LETADLA se v ní nic nepíše.
+ poměr slučovací (čtyři věty)
Letěl jsem LETADLEM a četl KNIHU, ale stal se ze mě SPÁČ, dokonce mi nepomohla ani kyslíková MASKA.

POMĚR MEZI VĚTAMI 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

38. SOUVĚTÍ – SPOJKY PODŘADÍCÍ

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka, kartičky se spojkami podřadicími

Spojky podřadící – PROTOŽE, ŽE, JELIKOŽ, KDYŽ, A PROTO, ABY, KDYBY, JESTLIŽE, AČ, AČKOLI, PŘESTOŽE atd.

Hra pomáhá upevnit učivo o spojkách podřadicích a psaní čárky v souvětí, rozvíjí fantazii a slovní zásobu, procvičuje a rozvíjí komunikativní dovednosti.

SOUVĚTÍ – SPOJKY PODŘADÍCÍ 1: Žák hodí dvěma kostkami (nebo dvakrát jednou kostkou). Slova, která padnou, použije ve dvou větách jednoho souvětí s příslušnou spojkou, kterou si vylosuje (nebo je mu určena). Po vytvoření souvětí společně určujeme, která věta je hlavní a která vedlejší.

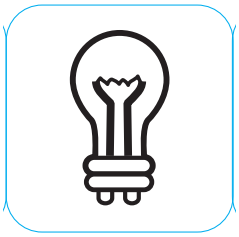
Např: SLUNEČNICE – VESELÝ OBLIČEJ – spojka KDYŽ
Když vidím SLUNEČNICI, mám vždy VESELÝ OBLIČEJ.

SOUVĚTÍ – SPOJKY PODŘADÍCÍ 2: Žák hází šesti kostkami, všechna slova pak použije v souvětích o dvou větách. Vzniknou tak tři souvětí, která však musí dohromady tvořit krátký text. Spojku žák vybírá libovolně (spojky buď už zná, nebo je napíšeme předem na tabuli). Po vytvoření souvětí společně určujeme, která věta je hlavní a která vedlejší.

Např: VČELA – MRAKODRAP – LUPA – TÝPÍ – BLESK – OVCE
Kdybych si měl vybrat mezi MRAKODRAPEM a TÝPÍ, vyberu si TÝPÍ.
Nebál bych se v něm bouřky ani BLESKU, jelikož mám rád OVCE a VČELY.
Bál bych se, že by mě však z nejvyššího patra MRAKODRAPU ani LUPOU nenašli.

SOUVĚTÍ – SPOJKY PODŘADÍCÍ 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

39. VĚTA VEDLEJŠÍ



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka, kartičky s druhy vět vedlejších

Věty vedlejší – PŘEDMĚTNÁ, PŘÍVLASTKOVÁ, DOPLŇKOVÁ, PŘÍSLOVEČNÁ MÍSTNÍ, PŘÍSLOVEČNÁ ČASOVÁ, PŘÍSLOVEČNÁ ZPŮSOBOVÁ, PŘÍSLOVEČNÁ MĚROVÁ, PŘÍSLOVEČNÁ PŘÍČINNÁ, PŘÍSLOVEČNÁ ÚČELOVÁ, PŘÍSLOVEČNÁ PODMÍNKOVÁ, PŘÍSLOVEČNÁ PŘÍPUSTKOVÁ

Příklady vět hlavních – Maminka uklidila včera celý byt,…
Chtěl jsem ti říct,…
Chodím rád do školy, …
Bojím se vždycky, …
Na zámku jsme zjistili, …
Nejvíce se mi líbí tam, …
Začal jsem mluvit tak, …
Narodil jsem se, …
Petr si stěžoval,…
Našli jsme záhadnou věc, …
atd.

Hra procvičuje zábavnou formou tvoření vět vedlejších, rozvíjí fantazii, slovní zásobu a komunikativní dovednosti

VĚTA VEDLEJŠÍ 1: Na tabuli napíšeme několik vět hlavních, žák pak hází kostkou a tvoří větu vedlejší, která obsahuje slovo na kostce. Z kartiček si volí druh věty vedlejší, kterou má vytvořit. Větu hlavní si může z nabídky vybrat.

Např: PYRAMIDA – věta vedlejší příslovečná časová
Narodil jsem se, když ještě nestály PYRAMIDY.
OKO – věta vedlejší předmětná
Petr si stěžoval, že mu něco spadlo do OKA.
LUPA – věta vedlejší přívlastková
Maminka uklidila včera celý byt, ve kterém bys nenašel smítko ani LUPOU.

VĚTA VEDLEJŠÍ 2: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

40. SLOVA DO VĚT

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, 2 normální hrací kostky

Hra rozvíjí slovní zásobu, komunikativní dovednosti a fantazii.

SLOVA DO VĚT 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které mu padne (často se musí skupina ujednotit na správném výrazu), použije ve větě. Slovo může být ve větě kdekoliv a v jakémkoliv tvaru.

Např: SLON
Včera jsme v zoologické zahradě viděli SLONA.

SLOVA DO VĚT 2: Žák hodí kostkou. Slovo, které mu padne, použije ve větě. Toto slovo musí stát ve větě jako první.

Např: MAPA
MAPA se nám na výletě velice hodila.

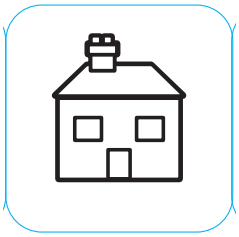
Zadání úkolu můžeme měnit a vybrané slovo použít ve větě na druhém, třetím nebo posledním místě.

Např: DOMEČEK
2. místo ve větě – Náš DOMEČEK už je skoro postavený.
3. místo ve větě – Koupili jsme DOMEČEK s velikou zahradou.
poslední místo ve větě – Na kraji města stál pěkný DOMEČEK.

SLOVA DO VĚT 3: Žák hází nejprve „příběhovou“ kostkou. Potom hází normální hrací kostkou (může použít i dvě kostky najednou, aby se žáci vyhnuli větám, které obsahují jen jedno nebo dvě slova). Slovo, které mu padne na „příběhové“ kostce, použije ve větě. Počet teček na normální hrací kostce (popřípadě dvou kostkách) určuje počet slov ve větě.

Např: HORY - 3
Pojedeme na HORY.
Normální kostka také může určit postavení slova ve větě. Žák hodí například číslo 2, slovo je pak na druhém místě ve větě.
Zasněžené HORY se tyčily nad krásnými sjezdovkami.

41. HOĎ SI PŘÍBĚH



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, normální kostka s čísly

Hra pomáhá rozvíjet fantazii, komunikativní dovednosti a slovní zásobu, podporuje logické myšlení.

HOĎ SI PŘÍBĚH 1: Žák hodí dvakrát normální hrací kostkou. První číslo, které padne, znamená počet kostek ze hry Příběhy z kostek, které si má vybrat. Druhé číslo znamená počet vět příběhu, který bude vyprávět.

Např: 5-3

Žák vybere pět kostek a padne mu pět obrázků
MASKY – VÁHY – RUKA – LETADLO – MĚSÍC
Úkolem je sestavit příběh ze tří vět a použít v něm všech pět slov.
Jednou jsem letěl LETADLEM a v RUCE jsem držel VÁHY.
Letěl jsem totiž na MĚSÍC do Afriky vážit banány.
Když jsem přistál v Káhiře, už na mě čekali kolegové.
První den mého pobytu mi chtěli udělat radost.
Nasadili si MASKY a zahráli mi divadlo o Africe.

HOĎ SI PŘÍBĚH 2: Žák hází normální číselnou kostkou. První číslo, které padne, znamená počet kostek ze hry Příběhy z kostek, které si má vybrat. Z obrázků, které mu padnou, si jeden vybere a dá ho stranou. Potom hází číselnou kostkou ještě jednou, číslo, které padne znamená, kolikrát bude v příběhu vybrané slovo opakovat. Příběh by měl obsahovat pět až deset vět.

Např: 4

Žák vybere čtyři kostky a padnou mu čtyři obrázky
DŮM – PYRAMIDA – MAGNET – SMUTNÝ OBLIČEJ
Žák dá stranou slovo DŮM
Žák hází kostkou a padne mu 2
Znamená to, že ve svém příběhu použije dvakrát slovo DŮM, ostatní slova smí použít pouze jednou.
PYRAMIDA je takový DŮM pro faraony.
Přitahuje však jako MAGNET zloděje, kteří touží po zlatě.
Tak se jednoho dne jeden zloděj rozhodl, že tento vzácný faraonův posmrtný DŮM vykrade.
Vzal si všechno své nářadí a vydal se do pouště.
Jaké však bylo jeho překvapení, když místo zlata na něj čekal policejní komisař.
A tak milému zloději zbyl jen SMUTNÝ OBLIČEJ.

HOĎ SI PŘÍBĚH 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

42. POHÁDKA O…

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, libovolné pexeso

Hra pomáhá rozvíjet fantazii, slovní zásobu a komunikativní dovednosti.

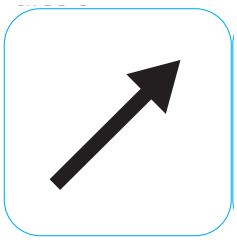
POHÁDKA O… 1: Hodíme kostkou. Slovo, které padne, je hlavním předmětem krátké pohádky (5 – 10 vět). Píšou všichni žáci, pak společně vyhodnocujeme, který příběh se nejlépe povedl.

POHÁDKA O… 2: Žáci hodí kostkou, každý si zapíše své slovo. Potom se pomocí pexesa rozdělí do dvojic a sepíšou krátkou pohádku o svých dvou slovech. Pohádka může být delší, necháme žákům dostatek času na její zpracování.

Např: Pohádka o DOMU a SLUNEČNICI

Byl jednou jeden dům, ke kterému patřila krásná zahrada. Zahrada byla ale velmi zanedbaná, nikdo ji neposekal, nevyplel ani nezalil.
Jednoho dne vyrostla u plotu v zadním koutě zahrady krásná slunečnice.„Ta je nádherná," vzdychla si dívka, která v domě bydlela. „Chtěla bych se na ni podívat zblízka." „To bys jistě mohla," řekl jí moudrý dům,"ale bohužel se k ní nedostaneš, protože zahrada je velmi zarostlá, tak zarostlá, že pomalu zarůstám i já." A dům posmutněl.
Dívka však dostala nápad. Pustila se do práce a celou zahradu posekala, vyplela a zalila. Zasadila další květiny a radovala se z toho, jak rostou. Když pak měla chvilku času, sedla si před slunečnici a děkovala jí, že díky její kráse zkrášlila dívka celou zahradu. Dům si taky oddychl, najednou měl spoustu světla a nic ho netlačilo po stěnách.

43. ROZHOVOR



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule, křída)

Hra procvičuje zábavnou formou tvoření rozhovoru, rozvíjí fantazii, slovní zásobu a komunikativní dovednosti.

ROZHOVOR 1: Žáci se rozdělí do dvou skupin. Jedna skupina hodí dvakrát kostkou. Úkolem je vytvořit rozhovor dvou věcí podle slov, která padla na kostkách. Nesmí však použít slova z kostek. Rozhovor napíší na papír. Potom ho přečtou druhé skupině. Úkolem druhé skupiny je uhádnout, o jaká slova se jedná.

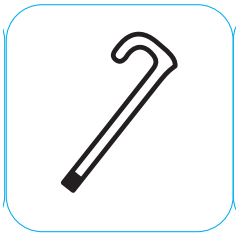
Např: OHEŇ – HŮL

„Ahoj, nejsi náhodou hořlavá?"
„No, trochu jsem, ale tobě se vyhýbám. Když jdu se svým pánem na procházku, pomáhám mu, aby neupadl."
„Aha, počkám si, až tebou tvůj pán někde praští a zlomí tě. Třeba tě pak přiloží k ostatnímu dřevu a já si na tobě smlsnu."

ROZHOVOR 2: Žáci se rozdělí do dvou skupin. Jedna skupina hodí dvakrát kostkou. Úkolem je vytvořit rozhovor dvou věcí podle slov, která padla na kostkách. Nesmí však použít slova z kostek. Tentokrát rozhovor nebudou číst, ale zdramatizují ho. Na přípravu je třeba více času.

ROZHOVOR 3: Žáci si sednou do kruhu, každý hodí kostkou a představí se všem jako slovo (věc) z kostky. Potom spolu vedou rozhovor, vzájemně se oslovují, ptají se a odpovídají. Někdy je při této aktivitě třeba rozhovor trochu řídit a korigovat, aby se například všichni vystřídali. Žáci by měli po celou dobu zůstat v roli svých slov.

44. JAK TO VIDÍ…



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, kartičky s různými tématy

Nabídka témat – ŠKOLA, TREST SMRTI, ZDRAVÁ VÝŽIVA, ALKOHOLISMUS, POUŽÍVÁNÍ MOBILNÍCH TELEFONŮ. HRANÍ PC HER, TABLETY, RODIČE, DOMÁCÍ VĚZENÍ, REKLAMY, DOPRAVA, HISTORIE, MATEMATIKA, POČASÍ, DOVOLENÁ, TELEVIZE, INTERNET, FAST FOOD, POVODNÉ, BYDLENÍ NA VESNICI atd.

Hra rozvíjí vytváření názorů, slovní zásobu, fantazii a komunikativní dovednosti, žáci se učí diskutovat, někteří se mohou naučit i diskuzi moderovat.

JAK TO VIDÍ…1: Žák hodí kostkou a stane se slovem (pojmem), které mu padne. Zároveň si z kartiček vylosuje téma a připraví si na ně svůj názor (může si ho v bodech napsat). Potom má jednu minutu na to, aby vyslovil a prezentoval svůj názor na dané téma. Žák může buď pouze mluvit, nebo své mluvní cvičení zdramatizovat a předvést malou scénku.

Např: SLUNEČNICE – POVODNĚ

Slunečnice může minutu mluvit o tom, jak devastující účinek mají povodně na zahrady a pole, jak pak chybí suroviny na slunečnicový olej. Může přidat informaci o tom, jak má ráda slunce a točí se za ním a jak, když prší, je schoulená do sebe a nešťastná.

JAK TO VIDÍ…2: Každý žák hodí kostkou, učitel pak vytáhne jedno téma a všichni žáci postupně říkají názor na dané téma z hlediska svého obrázku (stejně jako v prvním případě). Je zajímavé konfrontovat různé názory, i když někdy to budou mít žáci dost těžké, pak je potřeba trochu přizpůsobit obrázek na kostce nebo téma.

JAK TO VIDÍ…3: Žáci si sednou do kruhu, každý hodí kostkou a představí se všem jako slovo (věc) z kostky. Učitel nebo jeden z žáků pak vylosují téma diskuze. Potom spolu žáci vedou diskuzi, vzájemně prezentují své názory a odpovídají na dotazy. Diskuze by měla mít svého moderátora, buď je jím učitel, u starších dětí můžeme pomocí losu moderátora zvolit.

45. POPIS

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka, stopky, libovolné pexeso

Hra pomáhá rozvíjet komunikativní dovednosti, schopnost přesně popsat předmět či pojem, podporuje fantazii a myšlení, užije se při ní spousta legrace.

POPIS 1: Žák hodí kostkou a sdělí skupině slovo, které padlo na kostce. Má za úkol co nejrychleji přesně popsat předmět nebo pojem na obrázku. Jiný žák mu může stopovat čas. Pokud dokáže do jedné minuty popsat opravdu přesně předmět, jeho funkci a užití atd., získává bod.

POPIS 2: Žák hodí kostkou a slovo, které mu padne, si zapamatuje. Ostatní žáci si připraví papír a tužku. Žák popisuje předmět na obrázku tak, aby ho ostatní mohli nakreslit. Musí postupovat pomalu a velmi přesně vést své spolužáky. Ti kreslí to, co jim mluvčí sděluje. Potom své obrázky porovnávají. Ti, co nakreslí obrázek, který nejvíce odpovídá popisu, mají bod. Mluvčí si tak může vyzkoušet, zda popisuje věc opravdu správně. Je dobré, když jeden z žáků stojí u tabule a kreslí sdělovaný popis na tabuli.

Např: LUPA

> Nakreslete kolečko o průměru pět cm, do něj ještě jedno se stejným středem o průměru asi 4,5 cm. Potom od vnější kružnice veďte dvě čáry, které představují rukojeť.

POPIS 3: Varianta s kreslením obrázků se osvědčila i ve dvojicích. Žáci hází kostkou, každý si zapamatuje svůj obrázek. Potom pomocí pexesa vylosujeme dvojice, které se k sobě posadí zády. Jeden z žáků popisuje obrázek, druhý ho kreslí. Potom se vystřídají. Bod získává ta dvojice, která nejlépe spolupracuje, to znamená, že popis nejlépe odpovídá obrázku. Každá dvojice tedy získává maximálně dva body, které si oba žáci zapíší (každý z nich má po dvou bodech. Potom se opět pomocí pexesa rozlosují nové dvojice a hra pokračuje.

46. DOKONČI PŘÍBĚH

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), varianta začátku příběhu

Hra rozvíjí fantazii, slovní zásobu a komunikativní dovednosti, rozvíjí vypravěčské schopnosti.

Možné začátky příběhu: Bylo - nebylo, za devatero horami a devatero řekami žili král s královnou a ti měli krásnou dceru. Princezna nebyla jen krásná, ale také…

Jednoho dne se Lojzík probudil a zjistil, že je úplně v jiném domě a v úplně jiné posteli. Vůbec neznal místo, kde se nachází. Podivil se a řekl…

Komisař seděl ve své pracovně a byl velmi rád, že má konečně trochu klidu. Už se těšil na zaslouženou dovolenou. Vtom vtrhla do kanceláře velmi vyděšená žena a vykřikla… atd.

DOKONČI PŘÍBĚH 1: Žák hodí pěti kostkami, padne mu pět obrázků. Podle těchto pěti obrázků dokončí příběh, jehož začátek zná. Buď mu začátek příběhu určí učitel, nebo si jej sám zvolí. Zajímavější variantou je vybrat více žáků a zadat jim všech pět pojmů na kostkách. Jednotlivé příběhy se stejným začátkem pak můžeme porovnat.

DOKONČI PŘÍBĚH 2: Učitel vybere nebo vymyslí začátek příběhu. Potom žáci postupně hází kostkami. Každý tak má pět různých obrázků, podle kterých dokončí příběh. Je dobré sestavit pak sborník těch nejlepších příběhů.

Např: KLÍČ – VĚŽ – MASKA – RŮŽICE – ŠÍP

Komisař seděl ve své pracovně a byl velmi rád, že má konečně trochu klidu. Už se těšil na zaslouženou dovolenou. Vtom vtrhla do kanceláře velmi vyděšená žena a vykřikla: „Ukradli mi KLÍČE od staré VĚŽE! Skrývá se v ní obrovský rodinný poklad a já mám za úkol ho střežit. Prosím vás, pomozte mi! Vypátrejte toho zloděje!“

Komisař se pátravě podíval na ženu a zjistil, že tady něco nehraje. Byla oblečená celá v bílém a na hlavě měla zvláštní bílý kužel se závojem, jaké se nosily ve středověku.

„Jak se jmenujete, vážená?“

„Jmenuji se Aldamíra Bílá a zítra slaví své pětisté narozeniny! Chtěla jsem si udělat radost a vyjít si s přáteli na zábavu do vedlejšího sídla. Jenže jsme slavili a já přestala dávat pozor na KLÍČE. Někdo mi je ukradl!“ Aldamíra se rozplakala, ale znělo to, jako když v kamnech kvílí meluzína nebo jako když se roztočí velmi stará a zrezivělá větrná RŮŽICE.

„A podezíráte někoho?“

„Podezírám rytíře s lukem a ŠÍPY. Motal se celý večer kolem mě a byl samá lichotka, navíc jsem u VĚŽE našla jeho MASKU.“

Tak to nám ten den zase pěkně začíná, pomyslel si komisař a rychle se oblékl. Začínal jeho další slavný případ.

47. OSNOVA

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra pomáhá pochopit strukturu příběhu, učí vytvářet osnovu, rozvíjí slovní zásobu, fantazii a komunikativní schopnosti.

OSNOVA 1: Žák hodí třemi kostkami. Podle obrázků, které padnou, vystaví krátký příběh. První obrázek bude použit v úvodu, druhý ve stati, třetí v závěru. Každá část příběhu může obsahovat pouze jednu nebo dvě věty. Při této hře se žák také učí členit text do odstavců, úvod, stať a závěr proto odděluje odstavci.

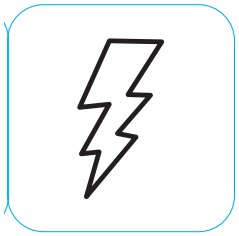
Např: KLÍČ – BROUK – DUHA

Jednoho dne jsem na zahradě našeho domu našel velký rezavý KLÍČ.
Dlouho jsem hledal, k jakému zámku by mohl ten záhadný klíč patřit. Nasadil jsem si BROUKA do hlavy a dlouho o tom přemýšlel, ale na nic jsem nepřišel.
Nakonec jsem velký klíč vyčistil a pověsil si ho ve svém pokoji na čestné místo vedle obrázku s DUHOU. Snad na tu záhadu, k čemu klíč patří, jednou přijdu.

OSNOVA 2: Při složitější tvorbě textu má osnova většinou více částí. Abychom žákům vysvětlili, jak osnova souvisí s výstavbou textu, vytvoříme text, který obsahuje pět odstavců. Žák tedy hodí pětkrát kostkou (nebo pěti kostkami), každý obrázek se pak objeví v jednou odstavci textu. Je třeba ještě obrázky, které padnou, rozdělit na úvod (1 obrázek), stať (3 obrázky) a závěr (1 obrázek). Je dobré napsat nejdříve osnovu na tabuli, text pak mohou tvořit všichni žáci, buď společně, nebo jednotlivě.

OSNOVA 3: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

48. INDICIE



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra rozvíjí fantazii, slovní zásobu a komunikativní dovednosti, pomáhá upevnit učivo o výstavbě textu.

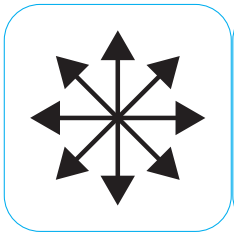
INDICIE 1: Učitel seznámí žáky s kriminálním případem, který má předem připravený. Příběh zastaví v momentě, kdy se má odhalit nějaká indicie k vyřešení případu. Žáci pozorně poslouchají a přemýšlí, jak by mohl být případ vyřešen. Potom jednotlivě hází kostkou a obrázek, který jim padne, je indicií k vyřešení případu. Vzhledem k tomu, že každému padne zřejmě jiný obrázek, případ může být u každého žáka vyřešen různým způsobem.

Např:

> Seznámím vás s jedním obzvláště zapeklitým případem, který se stal u nás ve škole. Jednoho dne se z trezoru pana ředitele ztratila vzácná školní kronika. Zároveň s ní zmizel i klíč od školní pokladny, která byla hned následující noc vybrána do poslední koruny. Zajímavé je, že k trezoru pana ředitele bylo zapotřebí dvou klíčů, jeden vlastní samozřejmě pan ředitel, který tou dobou pobýval na dovolené v zahraničí, druhý klíč má ve správě paní zástupkyně ředitele, která byla na vyhodnocení soutěže miss učitelka a má tak na noc, kdy byl trezor vykraden 100% alibi.
> Indicií k případu je ZEMÉKOULE
> Komisař Cubes si s případem dlouho lámal hlavu, až se rozhodl, že prozkoumá kabinet zeměpisáře Horáčka, o kterém je známo, že nemá rád paní zástupkyni a navíc nutně potřebuje peníze, neboť chce objet ZEMĚKOULI. Za modelem ZEMÉKOULE našel v kabinetě komisař Cubes zmačkanou fotku ze školní kroniky. Na fotografii byl pan Horáček a kolem ramen držel paní zástupkyni.
> Komisař Cubes se rozhodl zeměpisáře Horáčka vyslechnout. Ukázal mu fotografii, kterou našel za modelem ZEMÉKOULE. Horáček se celý roztřásl a okamžitě se přiznal ke krádeži školních peněz. Přiznal, že paní zástupkyni kdysi miloval, ale protože ho odmítla, rozhodl se celou vinu svalit na ni. Tím byl případ vyřešen.

INDICIE 2: Žáci si mohou sami nejdříve vymyslet detektivní případ a pak házet kostkami a hledat indicie k vyřešení případu.

49. ZPRÁVA, POZVÁNKA



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra rozvíjí slohové dovednosti a schopnost napsat krátkou zprávu, rozvíjí také slovní zásobu a fantazii.

ZPRÁVA: Žáci hodí postupně dvěma kostkami (nebo dvakrát). Ze slov, která jim padnou, mají za úkol sestavit krátkou zprávu o nějaké akci. Zpráva musí obsahovat všechny náležitosti (kdy a kde se akce konala, kdo se jí zúčastnil, čím byla užitečná) a je v minulém čase. Fantazii a humoru se meze nekladou. Zprávu žáci napíší na papír, potom se zprávy zamíchají a skupina hádá, kdo jakou zprávu psal. Kontrolujeme, zda je zpráva napsána správně.

Např: BATERKA – MOST
Půlnoční akce
Včera se ve večerních hodinách sešli vybraní závodníci s.k. Palice ke své nejdůležitější půlnoční akci Běh přes MOST s BATERKOU. Dlouho nebylo jisté, kdo bude vítězem, protože někteří závodníci se při přebíhání MOSTU ztratilo neznámo kam. Nakonec závod vyhrál pan Horbert Fidlák, který přeběhl MOST třikrát a jenom jednou při tom spadl do vody, kde mu nakonec zhasla i jeho nejoblíbenější BATERKA. Vítězi blahopřejeme. Výtěžek akce půjde na organizaci dalších podobných závodů.

POZVÁNKA: Žáci hází postupně dvěma kostkami (nebo dvakrát). Ze slov, která jim padnou, mají za úkol sestavit krátkou pozvánku na nějakou akci. Pozvánka musí obsahovat všechny náležitosti (kdy a kde se akce koná, kdo se jí zúčastní, čím je užitečná). Fantazii a humoru se meze nekladou. Pozvánku žáci napíší na papír, potom se pozvánky zamíchají a skupina hádá, kdo jakou pozvánku psal.

Např: KLÍČ – VĚŽ
Akce: Hledání správných KLÍČŮ
Ve čtvrtek 5. května se na hradě Kost uskuteční soutěž Hledání správných KLÍČŮ. Mohou se přihlásit všichni, kdo si ve složitém terénu troufnou najít KLÍČ od staré VĚŽĚ. Akce začíná v 18 hodin a po jejím skončení jste všichni zváni na malé pohoštění a koncert skupiny Hradní strašidla. Akci pořádá místní kastelán pan Horymír Šemík.

50. POPLETENÉ PŘÍBĚHY

Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra rozvíjí fantazii, slovní zásobu a komunikativní schopnosti, kromě toho je zábavná a užije se při ní spousta legrace.

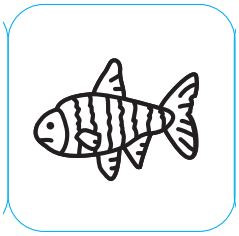
POPLETENÉ PŘÍBĚHY 1: Žáci si připraví papíry přibližně stejného formátu a rozdělí je (přeloží je) na čtyři díly. Potom hází kostkou a do prvního dílu napíšou slovo na kostce (otázka KDO?), papír přeloží tak, aby napsané slovo bylo vzadu, a pošlou papír dalšímu spolužákovi. Ten opět hodí kostkou a do další části papíru napíše slovo, které opět hodí na kostce (otázka S KÝM?). Opět papír přeloží slovem dozadu a pošle dál. Další žák hází kostkou a pomocí slova, které mu padne. Vymyslí větu (otázka (CO VYVEDLI?). Opět přeloží papír a pošle dál. Další žák hodí kostkou a do posledního oddílu vymyslí pomocí slova, které mu padne, větu (otázka CO Z TOHO BYLO?). Pošle papír dalšímu žákovi, který ho rozbalí a přečte.

Otázky – KDO? S KÝM? CO VYVEDLI? CO Z TOHO BYLO?
nebo KDO? SE ZLOBIL NA KOHO? PROČ? JAK TO VYŘEŠILI?

Např: VČELA – DUHA – KNIHA - KOSTKA
VČELA
S DUHOU
ROZTRHALY KNIHU
MUSELY HÁZET ZA TREST PADESÁTKRÁT KOSTKOU.

POPLETENÉ PŘÍBĚHY 2: Hru mohou hrát také skupiny nebo jednotlivci, může být zajímavou soutěží pro zpestření hodin.

51. MLUV A NEPŘESTÁVEJ



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, papír, tužka, libovolné pexeso

Hra pomáhá rozvíjet komunikativní dovednosti a schopnost mluvit, rozvíjí fantazii a slovní zásobu

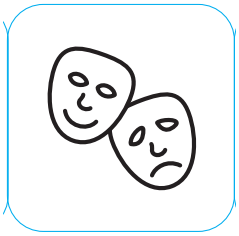
MLUV A NEPŘESTÁVEJ 1: Žák hodí třikrát kostkou, všechna slova, která mu padnou, musí využít ve svém mluvním cvičení, a to i v přesném pořadí, v jakém padla. Má na přípravu asi 5 minut, potom předstoupí před skupinu a během jedné minuty musí bez přerušení mluvit (téma je libovolné, jen v něm musí použít tři vybraná slova ve správném pořadí). Komu se povede bez přerušení 1 minutu mluvit, získává bod.

MLUV A NEPŘESTÁVEJ 2: Žáci hází postupně dvakrát kostkou. Slova, která jim padnou, musí použít ve svém mluvním cvičení. Tentokrát mluvní cvičení trvá jen půl minuty. V momentě, kdy jeden žák skončí, naváže na něj další žák (můžeme vybrat, nebo se další žák připojí sám). Podmínkou je, že řeč bude souvislá, bude na sebe navazovat a bude mít nějaký smysl. Tato varianta je obtížná a vyžaduje pár hodin nacvičování, například s kratšími časy a jednou kostkou. Můžeme tak vytvořit nejdříve dvojice, později můžou žáci navazovat jeden na druhého.

MLUV A NEPŘESTÁVEJ 3: Žáci hází dvěma kostkami (nebo dvakrát), navazují na sebe po půl minutě souvislou řečí (viz předchozí varianta). Ve své řeči musí použít obě slova, která padla na kostce v přesném pořadí. Kdo se splete, vypadává a dál nehraje. Hází se opět kostkou a začíná mluvit následující žák (po vyloučeném), používá však již nová slova. Kdo ve hře vydrží nejdéle, vyhrává.

Např: DUHA – OTAZNÍK
Žák mluví o tom, jak včera pozoroval duhu a jak se ptal sám sebe, které barvy vlastně duha má, může vyjmenovávat jednotlivé barvy (hlídá si při tom čas).
RŮŽICE – KOSTKA
Další žák vypráví, jak by se daly ty barvy z duhy naskládat do růžice nebo použít na kostce, naváže např. tématem Rubikovy kostky.

52. PŘÍBĚHY S OSMI KOSTKAMI



Pomůcky: hra Příběhy z kostek, (tabule nebo flipchart), papír, tužka

Hra pomáhá rozvíjet fantazii, slovní zásobu a komunikativní schopnosti

PŘÍBĚHY S OSMI KOSTKAMI 1: Třída se rozdělí do dvou skupin.
Každá skupina si vezme čtyři kostky, jeden žák ze skupiny těmito kostkami hází. Podle čtyř obrázků vymýšlí skupiny začátek nějakého příběhu. Když jsou skupiny s úkolem hotové, předají začátek příběhu druhé skupině a ta ho dokončí. Použije k tomu opět obrázky, které původně padly a které byly použity při psaní začátku příběhu.

PŘÍBĚHY S OSMI KOSTKAMI 2: Třída se opět rozdělí do dvou skupin. Každá skupina má čtyři kostky. Žák první skupiny hází kostkou a oznámí, jaké slovo mu padlo. Druhá skupina má za úkol vymyslet větu tak, aby obě skupiny daly dohromady příběh. Když druhá skupina vymyslí větu, žák druhé skupiny opět hází kostkou a oznamuje slovo, které mu padlo, skupině první.

PŘÍBĚHY S OSMI KOSTKAMI 3: Třída se opět rozdělí do dvou skupin. Každá skupina má k dispozici papír a tužku. Učitel hodí kostkou a vyhlásí slovo, které padlo. Každá skupina začíná psát příběh, napíše maximálně dvě věty a použije slovo, které na kostce padlo. Potom předá papír druhé skupině. Učitel opět hodí kostkou a vyhlásí slovo, které padlo. Každá skupina navazuje opět maximálně dvěma větami na příběh skupiny předchozí. Potom si opět vymění papíry a celá hra pokračuje. Hra se dá hrát také ve dvojicích.

53. PŘÍBĚHY S DEVÍTI KOSTKAMI

Pomůcky: hra Příběhy z kostek

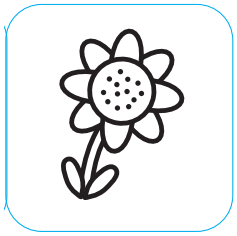
Hra rozvíjí fantazii, slovní zásobu a komunikativní dovednosti, zároveň se učí respektovat druhé, neskákat jim do řeči.

PŘÍBĚHY S DEVÍTI KOSTKAMI 1: Žáci si sednou do kruhu nebo tak, aby dobře viděli na všechny kostky. Potom jeden z nich hodí najednou všemi kostkami. Žáci pak tvoří příběh tak, že každý z nich vybere jedno slovo a utvoří větu, která zapadá do příběhu. Postupuji jeden po druhém a rovnají kostky do řady podle toho, jaké slovo vyberou. Když je příběh vymyšlen, jeden z nich vezme z obou stran vytvořenou řadu, kostky stiskne k sobě a řadu otočí na bok. Utvoří se tak řada s jinými obrázky a skupina může pokračovat ve vymýšlení příběhu.

PŘÍBĚHY S DEVÍTI KOSTKAMI 2: Žáci si sednou do kruhu nebo tak, aby dobře viděli na všechny kostky. Potom jeden z nich hodí najednou všemi kostkami. Žáci pak tvoří příběh tak, že každý z nich vybere jedno slovo a utvoří větu, která zapadá do příběhu. Věty vytváří nahodile, koho napadne věta, ten ji nahlas řekne. Učí se při tom respektovat jeden druhého a neskákat si do řeči. V momentě, kdy je vymyšlen celý příběh, hází se znovu všemi kostkami a hra pokračuje.

PŘÍBĚHY S DEVÍTI KOSTKAMI 3: Žáci si sednou do kruhu nebo tak, aby dobře viděli na všechny kostky. Potom první z nich hodí kostkou a vymyslí první větu příběhu. Další hodí kostkou a na příběh navazuje. Takto se vystřídají všichni žáci ve skupině. Ostatní žáci mají často tendenci vstupovat do příběhu, protože vymyslí dříve a „lépe“ další větu. Touto aktivitou se učí respektovat druhé a neskákat jim do řeči.

54. VYPRÁVÍME PŘÍBĚH



Pomůcky: hra Příběhy z kostek

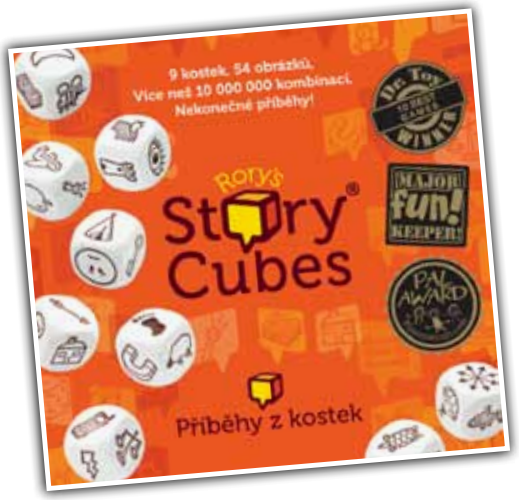
Hra rozvíjí fantazii, komunikativní dovednosti, slovní zásobu a schopnost udržet výstavbu děje.

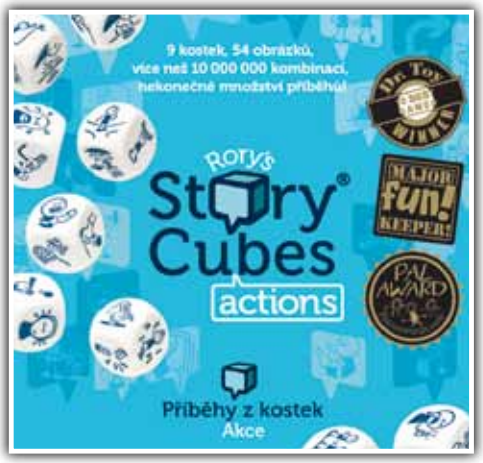
VYPRÁVÍME PŘÍBĚH 1: Žák hodí kostkou. Slovo, které padne ve větě, použije v první větě společného příběhu. Další žák opět hází kostkou, naváže na první větu větou druhou. Takto společně vyprávíme celý příběh. Měli bychom skupinu rozdělit na tři části, kdy první část se bude držet úvodu, druhá část začne tvořit zápletku a třetí část bude směřovat k nějakému závěru. Učíme takto žáky vystavět text (vyprávění).

VYPRÁVÍME PŘÍBĚH 2: Skupinu rozdělíme na části přibližně po deseti žácích. Opět všichni hází postupně kostkou a vyprávějí svůj příběh. Které skupině se podaří příběh zdárně zakončit, ta má bod. Celý postup můžeme několikrát opakovat.

Např: VČELA
Byla jednou jedna moc krásná a moc pilná VČELA.
SLUNEČNICE
Letěla si takhle nad zahradou a usedla na velikou a pyšnou SLUNEČNICI.
MAGNET
„Fuj," řekla slunečnice, „jen kytka trochu zkrásní, hned je jak MAGNET pro všelijakou havěť."
ŠIPKA (SMĚR)
„Kdybych měla ruce,"řekla slunečnice," ukázala bych ti, kterým SMĚR máš letět!"
HODINY
Protože HODINY ukazovaly právě poledne, slunečnice se obrátila ke slunci a milou včelu shodila ze svého středu.
VESELÝ OBLIČEJ
Včela si z toho nic nedělala a s VESELÝM OBLIČEJEM se vydala hledat další květinu.
DOPIS
A jak tak letěla, usedla na jeden DOPIS, který na zahradě psala holčička své kamarádce.
LUPA
Holčička běžela pro LUPU, aby si včelu dobře prohlédla, chtěla si ji totiž přidat do své hmyzí sbírky.
KLÍČ
„Tak to ne, nebudu žádný pokusný králík," řekla včela a začala hledat KLÍČE od včelína.
BROUK
A tak se včela nestala další trofejí ve sbírce BROUKŮ malé holčičky, ale dostala se šťastně domů.

VYPRÁVÍME PŘÍBĚH 3: Žáci se pomocí pexesa rozdělí do dvojic, potom hází postupně kostkou a skládají věty jednoho příběhu (střídají se ve dvojici). Každý z nich hodí kostkou pětkrát. Měli by dbát na úvod, střed příběhu (stať) a závěr. Mohou si nejzdařilejší příběh napsat a pak ho přečíst celé skupině.





Vyzkoušejte také
další sady
Příběhů z kostek