UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Pedagogická fakulta

**Problematika přípravy na hodiny ČJ se zaměřením na mezipředmětové vztahy**

**Seminární práce**

10 metodických materiálů k vyučování Českého jazyka

Monika Hlavicová

Učitelství pro 1. stupeň ZŠ

3. ročník, prezenční studium

2014/2015

**Cvičení k rozvoji slovní zásoby**

Název hry: **Tik Tak Bum Junior**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 6 let

Počet hráčů: 2-12

Výukový cíl: Procvičit paměť a rozšířit slovní zásobu. Rozvíjet kognitivní a logické myšlení. Upevnit schopnost vyjadřovat se konkrétně a pohotově k danému tématu. Vést k soutěživosti a dodržování vymezených pravidel.

Pomůcky: 55 hracích karet s obrázky míst a situací, elektronická bomba

Průběh hry:

Hráči se posadí do kruhu. Hrací karty se promíchají a složí na jednu hromádku obrazem dolů. Jako první začíná nejmladší hráč. Bomba se nastartuje a odkryje se první karta. Ten, kdo drží bombu, musí vyslovit slovo, které se vztahuje k obrázku na sejmuté kartě. Například na kartě je znázorněna škola. Hráč musí odpovědět slovo, které se školou souvisí např. učitel, tabule, školník, atd. Dá-li se vyřknuté slovo přiřadit k obrázku, předává hráč co nejrychleji tikající bombu dalšímu hráči, který sedí ve směru hodinových ručiček. Ten odpoví další pojem vztahující se k obrázku. Pojmy se nesmí opakovat. Odpovídá-li správně, předává bombu dál. Hráč, kterému bomba v ruce vybuchne, tj. odpoví pozdě, si ponechá kartičku, se kterou se dané kolo hrálo. Kartička znázorňuje jeden trestný bod. Bomba se znova nastartuje a sejme se nová karta. V okamžiku, kdy si některý z hráčů musí ponechat 5. kartu, hra končí. Vyhrává ten, kdo vlastní nejméně karet s obrázky. Pokud je stav nerozhodný, hráči se stejným počtem kartiček pokračují ve hře až do doby, kdy se určí jednoznačný vítěz.

Poznámka: Ve hře lze uznat pouze výrazy obecně platné v českém jazyce. Neuznávají se slova zkomolená ani vymyšlená. Řekne-li hráč špatný výraz nebo výraz, který již zazněl chvíli před tím, musí co nejrychleji vymyslet slovo nové. Až poté předává bombu dál.

Název hry: **Slovní fotbal**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 6 let

Doporučený počet hráčů: 2-12

Průběh hry:

Hra slovní fotbal spočívá v tom, že hráč vyřkne slovo a úkolem dalšího hráče je, aby vymyslel slovo, jehož počáteční písmeno je totožné s posledním písmenem slova, které vyslovil hráč před ním. Nejznámější varianta je tedy poslední - první písmeno př. růže->ementál-> látka-> ananas atd.). Jsou různá pravidla na navazování a různé skupiny povolených slov.

Další variantou je slovní fotbal na tři písmena.

Používat můžeme pouze podstatná jména v prvním pádě, čísla jednotného. Vlastní jména můžeme povolit, pouze tehdy, jsou-li všeobecně používaná. Cizí slova jsou povolena. Vědy – -**logie**, jsou zakázány. Navazuje se na tři písmena, a povoluje se zaměňovat i/y a libovolně manipulovat s diakritikou, například: Ota**kar** Kar**osa**, osaměl**ost**, ost**rov**, rov**ina**, inaugur**ace**, ace**ton**, to**ner**, ne**rez**, rezonance.

Když hráč neví, za jeden trestný bod sníží počet navazujících písmen o jedno. Takže po slově 'rezonance' místo „**nce**“ stačí, aby slovo začínalo na „**ce**“ avšak hráč dostane trestný bod. Popř. dva body a stačí na „**e**.“

Název hry: **Pantomima tichou poštou**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 6 let

Doporučený počet hráčů: 2-12

Průběh hry:

Hráči se rozdělí do několika družstev a stoupnou si do zástupu. Může existovat i jedno družstvo. Poslednímu hráči v zástupu vedoucí hry pošeptá slovo, které má předvést např. druh zvířete. Tento hráč poté poklepe na rameno na hráče před ním, který se k němu otočí, a právě tomuto hráči zvíře pantomimou předvádí. Hádač během pantomimy nemluví. Promluví pouze tehdy, pokud si je jist, že uhádl. Zvedne například ruku nebo jinak naznačí, že uhádl. Tímto přebírá štafetu a stejnou věc předvádí další osobě v řadě stejným způsobem. Takto se pokračuje až na konec- (začátek zástupu).

Poslední hádač pak všem nahlas poví, co se předvádělo. (Má však pouze jeden pokus).

Vyhrává to družstvo, které jako první přesně uhádne předváděný objekt. Důležité je, aby ti, kteří už předváděli a hádali, nemluvili a neradili. Musí tiše stát a dívat se. Mohou se smát.

Název hry: **rozhovor ABECEDA**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 6 let

Počet hráčů: 2-6

Průběh hry:

Úkolem dvou a více hráčů je, aby na libovolně zvolené téma vymysleli rozhovor, ale takovým způsobem, aby počáteční písmeno prvního slova ve větě začínalo na písmena jdoucí přesně po sobě podle abecedy. Osoba, která se splete, z rozhovoru vypadává a nahrazuje ji jiný hráč. V rozhovoru pracujeme pouze se spisovnou vrstvou českého jazyka.

Cílem hry je dostat se v rozhovoru co nejdál v abecedě, a to tak, aby pořád dával smysl.

Př.

DVĚ KAMARÁDKY JDOU VEN

-Ahoj, Petro tak kam půjdeme?

-Báro zůstaneme tady!

-Co?

-Čenda jinam nesmí a já ho musím hlídat.

-Dobře.

-Díky, já věděla, že mě pochopíš.

Název hry: **Vědecká konference**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 7 let

Počet hráčů: 2-20

Průběh hry:

Hráči se na okamžik stávají účastníky vědecké konference. Na konferenci musí přispět do diskuze patřičně fundovaným referátem či přednáškou. A pravý akademik by měl umět odborně hovořit prakticky o čemkoliv.

Vedoucí hry před jejím začátkem připraví tolik přednáškových témat, kolik je účastníků. Mělo by se jednat o patřičně zajímavá a „problematická“, (nesmyslná) témata, jako např. "Magické účinky arašídových horalek," či "Úloha polovětných konstrukcí v prozaickém díle Terezy Novákové". Každý hráč- vědec si vylosuje své téma. Na přípravu referátu nebo přednášky mají všichni cca 1-5 minut. Poté začíná konference. Každý z vědců předstupuje se svým příspěvkem, který by měl trvat minimálně 2 minuty. (Délku projevu určuje organizátor předem).

Existují dva způsoby hodnocení:

* hodnotí předem stanovená komise
* hodnotí všichni ostatní hráči-vědci

Hlediska hodnocení: frekvence „slovní vaty“ (prostě, vlastně, takže, fakt, jakoby, ehm)

Dále myšlenkový pochod, originalita tezí, plynulost mluveného projevu, vystupování a profesionalita. Nejoriginálnější příspěvek je ohodnocen.

Témata na konferenci pro inspiraci:

- Gumové zvony jako dopravní prostředek budoucnosti.

- Masážní účinky kostelních lavic - názor dermatologů.

- Kruhové objezdy jako prostředek k seznámení.

- Vliv slunečního záření na partnerské vztahy ledních medvědů.

- Vliv přílivu a odlivu na hygienu.

- Účinky magnetického pole na předškolní děti.

Název hry: **Řekni pravdu**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 7 let

Počet hráčů: 4-30

Průběh hry:

Tři žáci odejdou ze třídy za dveře. Tam se tajně domluví na zážitku či události, kterou ovšem ve skutečnosti zažil jen jeden z nich. Nikdo ze zbytku třídy by neměl dopředu, například z vlastní zkušenosti vědět, kdo ze tří žáků situaci doopravdy prožil - musí to být situace, kterou mohl zažít každý z nich.

Trojice se vrátí do třídy, posadí se před ostatní před tabuli a všichni tři po sobě vyprávějí, vlastní verzi situace, kterou prožili. Ostatní žáci si stejný příběh tedy vyslechnou třikrát - od každého z trojice.

Po ukončení třetí verze příběhu smí zbytek třídy klást otázky těmto třem studentům a musí zjistit, kdo opravdu danou událost prožil a kdo lhal. Každý ze třídy dostane lísteček. V okamžiku, kdy si myslí, že poznal pravého hrdinu, napíše jeho jméno na lístek a položí ho nepopsanou stranou před sebe.

Když všichni žáci napíší své tipy, lístky se posbírají a sečte se, o kom si ostatní nejvíce mysleli, že říká pravdu. Pak vypravěči prozradí, kdo situaci doopravdy zažil.

Název hry: **Setkání po X letech**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 10 let

Počet hráčů: 5-30

Průběh hry:

Skupina hráčů, kteří se dobře znají, si sednou kolem stolu nebo do kruhu. Představí si, že jsou na srazu spolužáků po dvaceti letech. Každý z účastněných má vstát a říct během asi dvou minut ostatním, jaké má zaměstnání, v jaké pozici tam pracuje, jak se mu v práci vede, jak vypadají jeho rodinné vztahy a kam se chystá v létě na dovolenou. Ostatní to mohou komentovat, ale stylem jako dospělí (kolem 40 a více let).

 Všichni účastníci srazu si u každého kdo už mluvil, poznamenávají + nebo -, a to tehdy, jestliže se domnívají, že jeho představa je reálná nebo ne. Své odhady si po ukončení představování porovnají. Může se uskutečnit i málo reálná představa.

Například u třídy spolužáků můžeme hru natočit a pustit si ji skutečně o několik let později a zjistit, jak to nakonec s osudy spolužáků dopadlo.

Název hry: **Tříhlavý vypravěč**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 10 let

Počet hráčů: 5-30

Průběh hry:

Ve třídě vybereme tři žáky- vypravěče, kteří se postaví vedle sebe před tabuli. Jejich úkolem jel vyprávět krátký příběh, maximálně 5 min dlouhý, který jim zadá publikum- zbytek třídy. Třída vybere téma, zápletky, rozuzlení,… Vypravěči vypráví příběh, aniž by se předem domluvili.

Vyprávění začíná zleva doprava, takže každý vypravěč řekne jedno slovo. Ten následující žák se snaží, aby svým slovem navázal na slovo předchozí a postupně tak vytvořili smysluplnou větu. Cílem je držet se daného tématu, nicméně, jak si budou vypravěči vzájemně ztěžovat podmínky či nahrávat slova je jenom na nich. Každý z vypravěčů má kompetenci usměrnit nebo pozměnit smysl celého příběhu.

Název hry: **Parlament**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 8 let

Počet hráčů: 5-15

Průběh hry:

Ve hře proti sobě soupeří dvě družstva - politické strany. Cílem hry je dosadit na všechna křesla parlamentu členy své strany. Před zahájením hry každý hráč vhodí do osudí lístek se svým jménem a poté si náhodně jiné jméno vylosuje. Od tohoto okamžiku se bude jmenovat podle jména na vylosovaném lístečku a své pravé jméno nesmí nikomu říct. Hráči se posadí do kruhu, a to takovým způsobem, že nikde nesmí vedle sebe sedět dva hráči ze stejné politické strany. V kruhu vyznačíme 4 místa vedle sebe (např. 4 židle), která budou představovat parlament. Ten je již od začátku obsazen dvěma hráči z každé strany. Po levé ruce hráče, který sedí v parlamentu nejvíce vlevo, necháme jedno místo volné.

Samotnou hru zahajuje hráč, který má volné místo po pravé ruce. Tento hráč řekne: "Chci vedle sebe např. Honzu" a ten, který má na svém lístečku jméno Honza se zvedne, půjde si sednout vedle něj a vymění si s ním lístečky se jmény. To znamená, že hráč, který začínal se slovy „Chci vedle sebe Honzu,“ se nyní jmenuje Honza). Hráč musí říkat pouze ta jména, která jsou ve hře, a žádné jméno se nesmí vyskytovat vícekrát. Dále pokračuje ten hráč, kterému se po pravé ruce uvolnilo místo. Hra končí v okamžiku, kdy na všech čtyřech parlamentních místech sedí hráči jedné politické strany.

Název hry: **Básníci**

Vzdělávací oblast RVP ZV: Jazyk a jazyková komunikace

Doporučený věk hráčů: od 8 let

Počet hráčů: 5- 13

Každý z hráčů dostane papír A5, tužku, tvrdou podložku a posadí se do kruhu. Poté každý hráč napíše na svůj papír 3 řádky- 2 řádky rým+ třetí řádek rým, ale dokončení k němu už nedopíše. Př. Kaktus na poušti křepčí, je alergik na písek, „hepčí.“ Není na to žádný lék,…

První dva řádky, přeložíme tak, aby nešly vidět. Třetí řádek musí být vidět. Pak náš papír pošleme spoluhráči po pravé ruce a ten dopíše rým. Pak vymyslí nový rým a opět pošle dalšímu hráči. Až dojde volné místo na papíře, vložíme lístek například do krabice, která je uprostřed kruhu. Během hry se počká, až budou všechny složené lístečky v krabici a následně si každý hráč vylosuje jeden poskládaný lístek a nahlas přečte.

[[1]](#footnote-1)

1. <http://www.hranostaj.cz/hledej.html> [↑](#footnote-ref-1)