

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka

**JAZYKOVÉ HRY VE 3. A 4. ROČNÍKU NA PRVNÍM  
STUPNI ZŠ**

**LANGUAGE GAMES IN THE 3RD AND 4TH YEAR OF  
PRIMARY SCHOOL**

Vedoucí diplomové práce: PaedDr. Simona Pišlová, Dr.

Autorka diplomové práce: Marie Štuksová

Studijní obor: Učitelství pro 1. st. ZŠ

Forma studia: prezenční

Rok dokončení: 2014

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.  
Prohlašuji, že elektronická verze DP je identická s její tištěnou podobou.

V Praze dne 14. 3. 2014

Podpis: .....

Děkuji PaedDr. Simoně Pišlové, Dr. za cenné připomínky a odborné rady, kterými přispěla k vypracování této diplomové práce.

## **Obsah:**

<b>Úvod</b> .....	<b>3</b>
<b>1. Český jazyk na 1. stupni ZŠ</b> .....	<b>4</b>
<b>2. Učivo vyjmenovaných slov</b> .....	<b>5</b>
2. 1. Řady vyjmenovaných slov.....	7
<b>3. Učivo slovní druhy</b> .....	<b>11</b>
3. 1. Ve Vzdělávacím programu Základní škola .....	14
3. 2. V RVP ZV.....	15
<b>4. Hra</b> .....	<b>16</b>
4. 1. Vymezení pojmu hra .....	16
4. 2. Přínos hry pro dítě .....	17
4. 3. Třídění her.....	19
<b>5. Didaktická hra</b> .....	<b>19</b>
<b>6. Jazyková hra</b> .....	<b>21</b>
6. 1. Definice didaktické jazykové hry .....	21
6. 2. Třídění jazykových her.....	23
6. 3. Vedení a výběr jazykové hry .....	26
6. 4. Motivace jazykových her.....	27
6. 5. Hodnocení jazykových her .....	28
<b>7. Vyhodnocení dotazníku pro učitele</b> .....	<b>30</b>
7. 1. Závěr – Co vyplývá z výsledků dotazníků? .....	40
<b>8. Zásobník jazykových her</b> .....	<b>40</b>
8. 1. Soubor pomůcek ke hrám .....	41
8. 2. Jazykové hry zaměřené na učivo vyjmenovaných slov .....	45
8. 3. Jazykové hry zaměřené na učivo slovní druhy.....	69
8. 4. Vyhodnocení jazykových her .....	83

<b>9. Závěr .....</b>	<b>85</b>
<b>10. Seznam použité literatury a zdrojů informací .....</b>	<b>86</b>
<b>11. Seznam příloh .....</b>	<b>91</b>
Příloha č. 1: Dotazník pro učitele .....	91
Příloha č. 2: Fotografie jazykových her vyzkoušených v praxi.....	95

## Úvod

Ve své diplomové práci se věnuji jazykovým hrám ve třetím a čtvrtém ročníku. Vybrala jsem si toto téma, protože jazykové hry a pomůcky, které jsem k nim vytvořila, mohou uplatnit v mém budoucím povolání. Jazykové hry jsem zaměřila na učivo o vyjmenovaných slovech a slovních druzích. V těchto ročnících tvoří podstatnou část výuky a pro žáky je většinou obtížné a zdlouhavé. Chtěla bych žákům toto učivo pomocí jazykových her zpříjemnit a zpestřit.

V teoretické části stručně vymezuji učivo o slovních druzích a vyjmenovaných slovech. Dále se zabývám vymezením hry, didaktické hry a hry jazykové. Co hra dětem přináší, jak bychom měli jazykovou hru vybírat, motivovat a také hodnotit. V praktické části vyhodnocuji dotazník pro učitele, ve kterém zkoumám jejich pohled na jazykovou hru. Byl rozdán učitelům ve třetím a čtvrtém ročníku. Část mé práce tvoří zásobník jazykových her.

Mým cílem je podpořit didaktickou jazykovou hru ve vyučovacím předmětu český jazyk. Také si prakticky ověřit, zda mají jazykové hry opravdu výchovný a vzdělávací charakter a nejsou pro žáky jen zábavou. Zjistit, jestli hry žáky obohacují a přinášejí jim nové poznatky. Vytvořit zásobník didaktických jazykových her, pomocí kterých si žáci procvičí a upevní učivo o vyjmenovaných slovech a slovních druzích, pro ně zábavnějším způsobem. Pomocí dotazníků zjistit, jak na jazykové hry v hodinách českého jazyka nahlíží učitelé, jak často je do výuky zařazují a zda je jejich žáci hrají rádi.

## 1. Český jazyk na 1. stupni ZŠ

Český jazyk společně s literaturou patří do vzdělávací oblasti jazyk a jazyková komunikace. Vzdělávací obor Český jazyk a literatura má komplexní charakter, pro přehlednost je rozdělen do tří složek: Komunikační a slohová výchova, Jazyková výchova a Literární výchova. Tyto jednotlivé složky se ve výuce vzájemně prolínají.

Vzdělávací oblast Jazyk a jazyková komunikace zaujímá ve výchovně – vzdělávacím procesu důležité postavení. Má za úkol vybavit žáka jazykovými a komunikačními dovednostmi, které bude využívat po celý život v praktických situacích. Jazykové vyučování vybavuje žáka znalostmi a dovednostmi, které mu umožňují správně vnímat jazyková sdělení, rozumět jim a umět se vhodně vyjadřovat.

Dovednosti získané v tomto předmětu nejsou potřebné jen pro kvalitní jazykové vzdělání, ale jsou důležité pro osvojení poznatků v dalších oblastech vzdělávání.

V Jazykové výchově žáci získávají vědomosti a dovednosti potřebné k osvojování spisovné podoby českého jazyka. Jazyková výchova vede žáky k přesnému a logickému myšlení, které je předpokladem pro jasné, přehledné a srozumitelné vyjadřování. Při rozvoji potřebných schopností a dovedností se uplatňují a prohlubují i intelektové dovednosti žáků. Český jazyk se tak stává nástrojem získávání většiny informací, ale i předmětem poznání.

*„Předmět sám nerozvíjí jen vyjadřování žáků, ale vede k rozvoji jejich myšlení a poznávacích schopností, také vytváří základy morálky. Formuje stránku dítěte po stránce rozumové i emocionální. Dítě pomocí tohoto předmětu objevuje i estetické hodnoty.“*  
(Brabcová, 1990, str. 7)

Ve spojení s poznáváním spisovného jazyka se rozvíjí i myšlení žáka, jeho rozumové schopnosti. Rozumová výchova je tedy součástí cíle jazykového vyučování. (Hauser, Ondrášková, 1991)

Výuka českého jazyka v sobě zahrnuje subjektivitu vyučujících, poskytuje prostor jejich individualitě. Každý učitel vyučuje tento předmět trochu jinak. Výukové cíle jsou stanoveny konkrétně, ale je na učiteli, jaký způsob zvolí, aby jich dosáhl.

## 2. Učivo vyjmenovaných slov

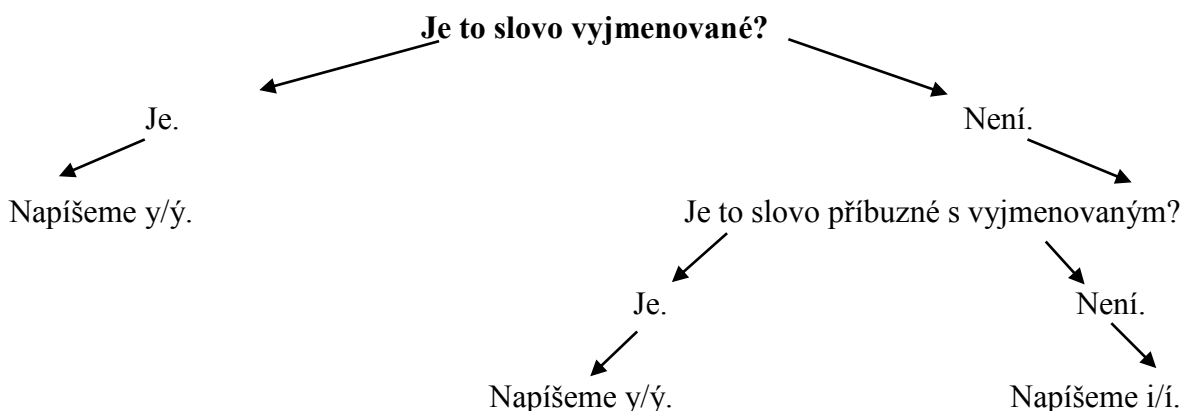
Učivo vyjmenovaných slov patří k pravopisu lexikálnímu, který si žáci osvojují především pamětně a písemně. S obojetnými souhláskami se setkávají žáci již ve druhém ročníku, kde je poznávají společně s tvrdými a měkkými souhláskami najednou jako celek. Pravopis *y/i* po souhláskách obojetných však tvoří dominantu třetího ročníku. (Brabcová, 1990)

Lexikální pravopis se týká jen psaní *y/i* v kořeni slov. Početně převažuje psaní *i* po obojetné souhlásce, proto zvlášť probíráme slova s *y* a označujeme je jako slova vyjmenovaná. Při jejich nácviu postupujeme podle abecedního pořadí. Řadám slov se žáci učí pamětně. (Hauser, Ondrášková, 1991)

Kromě pamětného osvojování řad vyjmenovaných slov, musí žák pochopit rozdíl mezi pojmy slovo vyjmenované, vyjmenované slovo v jiném tvaru a slovo příbuzné (lyže, lyžích, lyžař). Žák by měl znát také pojem kořen slova. V učivu o vyjmenovaných slovech je to část slova společná všem slovům příbuzným. (Brabcová, 1990)

Pro žáky je nejdůležitější pochopit princip odůvodňování, hledání řešení, to znamená zvládnutí algoritmu. Zdůvodňování by mělo být zpočátku přesné a úplné, také by ho měli žáci říkat nahlas. Až poté, co dojde k automatizaci, můžeme žákům dovolit zkrácené odůvodňování (např. ve slově lyžař napíšeme tvrdé *y*, protože je příbuzné s vyjmenovaným slovem *lyže*). Je důležité, aby učitel posoudil, který žák je na tom se svými schopnostmi a vědomostmi tak, že může používat zkrácené odůvodňování. (Brabcová, 1990)

Algoritmus při rozhodování psaní *i/y* po obojetné souhlásce mimo koncovku:





Brabcová (1990) uvádí, že při učivu vyjmenovaných slov bychom neměli zapomínat na následující:

- Od počátku vycházíme z celých řad.
- Pravopis vyjmenovaných a příbuzných slov se učí současně.
- Současně cvičíme slova s *i/í* a slova s *y/ý*, neboť tak je před žáky postaven problém.
- Nepravá homonyma cvičíme nejprve ve dvojicích, tak nejlépe vynikne rozdíl lexikálních významů.
- Ve třetím ročníku se soustředíme na zvládnutí algoritmu.
- Ve čtvrtém ročníku procvičujeme osvojení postupu, ale uvádíme více příbuzných slov.
- Výcvik tohoto pravopisného jevu bude dovršen až v ročníku pátém.
- Těžiště výcviku musíme vidět v souhrnných cvičeních.
- Při hodnocení máme na paměti, že žáci se tomuto jevu teprve učí.
- Vzhledem k charakteru učiva hrozí nebezpečí stereotypnosti a únavnosti, proto dbáme na vhodné aktivizující formy práce.

Hana Mühlhauserová (2004, s. 44) doporučuje, abychom při probírání tohoto učiva nezapomínali na tyto zásady:

- Od jednoduchosti ke složitosti (ve třetím ročníku by žáci měli zvládnout vyjmenovaná slova a jejich tvary, pravopis příbuzných slov je hlavním úkolem čtvrtého ročníku. Ve třetím ročníku se věnujeme nejjednodušším a nejužívanějším příbuzným slovům).
- Názornosti (malujeme obrázky, ukazujeme věci, předvádíme činnosti, snažíme se zapojit co nejvíce smyslů: zrak, sluch, případně hmat).
- Neustálého cyklického opakování (opakujeme nejdříve slova jedné aktuálně probírané řady vyjmenovaných slov, k nim poté přidáme slova dříve probíraných řad).

Učivo o vyjmenovaných slovech bychom mohli shrnout do šesti základních kroků:

1. Nejprve si žáci pamětně osvojí řadu vyjmenovaných slov.
2. Vyjmenovaná slova procvičují písemně, slova opisují, doplňují, hledají v různých jazykových cvičeních.
3. Žáci začnou pracovat s různými tvary vyjmenovaných slov (*myslet, mysleli, myslí*).
4. Na řadu přicházejí problematické dvojice (homofony: *být x bit, mýt x mít ...*).
5. Procvičujeme s žáky pravopis nejjednodušších a nejužívanějších slov příbuzných.
6. Neustále upevňujeme a procvičujeme toto učivo. Snažíme se o to, aby cvičení nebyla pořád stejná a pro žáky nezábavná.

## 2. 1. Řady vyjmenovaných slov

Řady vyjmenovaných slov nebo jejich pořadí nejsou ve všech příručkách zcela stejné. Vyjmenovaná slova, která se do učebnic vybírají, nejsou záležitostí ÚJČ, ale vybírají je jednotliví autoři a nakladatelství. Proto bychom měli vhodně zvolit učebnice, podle kterých budeme chtít žáky učit. V dnešní době je veliké množství učebnic, ale jen některé jsou opravdu kvalitní. Řady vyjmenovaných slov uváděné v učebnicích nezachycují všechna slova. Úplné znění je uvedeno v Pravidlech českého pravopisu.

Řady obsahují základní slova. Jen tam, kde se význam příbuzného slova příliš vzdálil, uvádějí v učebnicích i tato slova (např. u slovesa *být, plynout*). Některá slova jsou využívána jen zřídka a jejich význam nemusí být žákům zřejmý, proto by měl učitel jejich význam žákům umět vysvětlit.

Učitel by měl znát vyjmenovaná slova v takovém pořadí, jak je uvádí učebnice, se kterou žáci pracují. Řady se často měnily. Také bychom měli upozornit rodiče na to, aby žáky při učení řad neopravovali, i když se učili řadám jiným.

Ve stejných typech učebnic by měly být řady vyjmenovaných slov stejné, abychom žáky nemátli. Nemělo by docházet k tomu, že ve třetím ročníku bude řada vyjmenovaných slov uvedena jinak, než v učebnici pro čtvrtý nebo pátý ročník. Tohoto nedostatku se ovšem některé učebnice dopouštějí. Například učebnice od nakladatelství PRODOS.

Uvedu zde takové řady vyjmenovaných slov, které jsou v učebnicích od nakladatelství SPN a Nová škola, protože si myslím, že tyto učebnice jsou na základních školách používány nejčastěji. V těchto učebnicích se řady vyjmenovaných slov shodují, jak ve výběru vyjmenovaných slov, tak i v jejich pořadí.

Vyjmenovaná slova po:

**B:** *být, bydlit/bydlet, obyvatel, byt, příbytek, nábytek, dobytek, obyčej, bystrý, bylina, kobylna, býk, Přibyslav*

K této řadě by bylo třeba uvést i slovo *zbytek* a připomenout předponové odvozeniny od slovesa *bývat*: *při-, na-, do-, z-, od-, vy-, za- se*. Důležité je také upozornění na homofony: *být x bít, nabyt x nabil, odbyl x odbil*.

**L:** *slyšet, mlýn, blýskat se, polykat, plynout, plýtvat, vzlykat, lysý, lýtko, lyže, pelyněk, plyš*

V této řadě je potřeba vysvětlit význam slova *pelyněk*. Vyložit vztah slova *mlýn x mlít*. V jednotlivých cvičeních se nejvíce procvičuje slovo *mlýn* a slova k němu příbuzná (*mlýnář, mlýnek, mlýnice, mlýnský*). Méně se přihlíží ke slovům *lysý, blýskat se, plynout*. Což je škoda, protože tato slova žákům také činí potíže.

**M:** *my, mýt, myslit/myslet, mýlit se, hmyz, myš, hlemýžď, mýtit, zamykat, smýkat, dmýchat, chmýří, nachomýtnout se, Litomyšl*

U této řady věnujeme pozornost slovům *mýt, myslit*. Významové objasnění potřebují slova *mýtit a nachomýtnout se*. K pochopení rozdílu homofonu *my x mi* pomůže objasnění vztahu: *my* (já, ty, Ondra...), *mi* (já, dal mi to).

**P:** *pýcha, pytel, pysk, netopýr, slepýš, pyl, kopyto, klopýtat, třpytit se, zpytovat, pykat, pýr, pýřit se, čepýřit se*

V této řadě se vyskytuje slovo s příponou: *slepýš*. Odůvodňuje se to tím, že *-ýš* je přípona neproduktivní a řídká. Vysvětlení potřebují slova *zpytovat, pykat, pýřit se, čepýřit se, pýr* a slovo *pyl*.

**S:** *syn, sytý, sýr, syrový, sychravý, usychat, sýkora, sýček, sysel, syčet, sypat*

U této řady bychom se měli přesvědčit, zda žáci vědí, co je *sysel, sýček, sýkora*. Z praxe jsem byla sama překvapena, že žáci netušili, že tato slova označují zvířata a jak vypadají.

**V:** *vy, vysoký, výt, výskat, zvykat, žvýkat, vydra, výr, vyžle, povyk, výheň, slova s předponou vy- /vý-*

Vysvětlení potřebují slova *výt, výskat, vyžle, povyk, výheň*. Zvláštním případem je zde předpona *vy-/vý-*. Ve třetím ročníku, kdy se žáci s tímto učivem seznamují, slyší termín předpona poprvé. Správné psaní předpokládá, že žáci musejí poznat, kdy jde ve slově o předponu a kdy ne. Psaní slov s *vy-/vý-* je pro žáky nejobtížnější. Žákům se většinou doporučuje, aby zkoušeli změnit předponu *vy-/vý-* za jinou (*vypráhnout, zapráhnout, napráhnout*). Žákům může při tomto odůvodňování bránit jejich omezená jazyková zkušenost (Hauser, Ondrášková, 1991).

Hubáček navrhuje v časopise *Komenský* v souvislosti s předponou *vy-/vý-* tato dvě netradiční řešení:

1. Učivo o pravopisu předpony *vy-/vý-* by mohlo být odděleno od vyjmenovaných slov ve třetím ročníku a bylo by přiřazené k učivu o ostatních předponách v ročníku následujícím. Tím by se pak celá oblast vyjmenovaných slov týkala skutečně a zcela beze zbytku jen nácvičku *i/y, í/ý* uvnitř slov.
2. Učivo o předponě *vy-/vý-* sice oddělíme od vyjmenovaných slov, ale nepřidáme je k učivu o ostatních předponách. Bude vyčleněno jako samostatná lekce, která by předcházela lekcím o ostatních předponách, ukázala stručně, jak se slovesa předponami odvozují, jak se od sloves odvozují slova další, a v kostce učivo o předponách spíše modelovala.

Jeho druhé řešení považuji za velice přínosné a přikláním se k němu. Pro žáky třetího ročníku je předpona *vy-/vý-* opravdu složitým učivem a pokud by se začala učit jako samostatné učivo, žáci by si vše lépe procvičili.

**Z:** *brzy, jazyk, nazývat (se), Ruzyně*

Tato řada obsahuje nejméně slov. Měli bychom žáky seznámit s tím, že sloveso *nazývat* může mít i jiné předpony: *o-*, *vy-*, *vz-*. Také upozorníme na odvozeninu příslovce *brzy*: *brzičko* a zmíníme se o slově *zívat*.

Ovládnutí pravopisu vyjmenovaných slov a slov k nim příbuzných vychází od pamětné znalosti. Následuje pak odstupňované procvičování: jen slov s *y*, později dohromady slov s *i/y*. Můžeme začít od izolovaných slov, následně přejdeme na slova v kontextu. Kontext určí význam slova a zabrání žákům v chybném psaní fonetických homonym.

Zapamatování řad nedělá většině žákům problémy. Ve třetím ročníku, kdy se s pravopisem tohoto jevu začíná, mají žáci mechanickou paměť a řady si brzy osvojí. To ovšem neznamená, že je zajištěno, že žáci toto učivo zvládnou. Zapotřebí je dlouhý a pečlivý výcvik tohoto učiva. Cesta od paměti k automatickému psaní je dlouhá a obtížná. S procvičováním pokračujeme ve čtvrtém a pátém ročníku. Na občasné procvičování by se nemělo zapomínat ani ve vyšších ročnících.

Je důležité, abychom učivo o vyjmenovaných slovech s žáky neustále procvičovali a upevňovali. Žákům bychom měli nabídnout různorodé druhy cvičení, aby se pro ně toto učivo stalo zajímavým a poutavým. Proto bychom měli do vyučovacích hodin zařazovat cvičení tvořivá a cvičení, ve kterých budou žáci řešit nějaký problém. Jinak by se pro žáky mohlo toto učivo stát nudným a nepřitažlivým.

Očekávané výstupy, které jsou uvedené v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání v rámci učiva o vyjmenovaných slovech:

## Očekávané výstupy – 1. období

### žák

- vyhledává v textu slova příbuzná
- odůvodňuje a píše správně: i/y po tvrdých a měkkých souhláskách i po obojetných souhláskách ve vyjmenovaných slovech

## Očekávané výstupy – 2. období

### žák

- porovnává významy slov, zvláště slova stejného nebo podobného významu a slova vícevýznamová
- rozlišuje ve slově kořen a část předponovou
- píše správně i/y po obojetných souhláskách (RVPZV, 2007)

## 3. Učivo slovní druhy

S názvy slovních druhů a jejich základním vymezením se setkávají žáci již ve druhém ročníku, pozornost tomuto učivu se věnuje i v dalších ročnících. Učivem je získání poznatků a na jejich základě dovednost rozlišovat slovní druhy. Určit slovní druhy je důležitým předpokladem v osvojení tvarosloví. Velký význam má i pro skladbu a lexikologii. (Hauser, Ondrášková, 1991)

Slovní druhy působí ve škole při vyučování žákům potíže. Jsou vymezeny na základě tří kritérií. Ta se někdy doplňují, jindy si konkurují, přitom žádné kritérium není samo o sobě dostačující. Kritéria: tvaroslovné, významové, syntaktické. (Čechová, 2000)

Slovní druhy nemají přesně uzavřené hranice. Některá slova mohou příslušet podle významu a užití ke dvěma nebo třem slovním druhům. Záleží na užití slova v kontextu. Proto je důležité určovat slovní druhy v kontextu. Například slovo *kolem*:

*Spadl tam i s kolem. (podstatné jméno)*

*Včera jsme šli kolem. (příslovce)*

*Kolem domu postavili plot. (předložka)*

Slovní druhy určujeme v kontextu věty (slovo *vedoucí* je přídavné jméno slovesné, jindy podstatné jméno: *chlapec vedoucí pejska x vedoucí našeho podniku*), ale i izolovaně, přitom bereme v úvahu všechny možnosti jeho uplatnění (např. *křiví*: přídavné jméno, sloveso) v souladu s možným kontextem (*křiví chlapci*, náš chlapec se stále nehezky *křiví*). Je důležité, aby si žáci postupně uvědomovali všechny stránky daného slova.

Na 1. stupni ZŠ se žáci učí rozlišovat všechny slovní druhy, tedy 10 skupin druhů slov: podstatná jména, přídavná jména, zájmena, číslovky, slovesa, příslovce, předložky, spojky, částice a citoslovce. Dříve bylo slovních druhů jen devět (chyběly částice). Ve škole se se všemi deseti skupinami druhů slov pracuje od 80. let 20. století. (Čechová, Styblík, 1998)

*„Třídění, při němž si žák musí najít třídící znak sám, je pro myšlení velice důležité. Má povahu problémového úkolu a podněcuje aktivitu dětí.“* (Jelínek In Brabcová, 1990, s. 119)

Ve druhém ročníku začínáme s žáky se soustavným výcvikem ve třídění slov podle znaků. Žáci slova pozorují, srovnávají, zjišťují shody a rozdíly mezi nimi, analyzují je a hledají znak, podle něhož by mohli slova roztrždit. Slova třídí například podle počtu slabik, podle významových vztahů mezi nimi. V tomto ročníku žák poznává, že každé slovo lze podle jistých znaků zařadit do skupiny, že těchto skupin máme deset a nazýváme je druhy slov. Hlavním úkolem je dát žákovi představu o celku a jeho částech, o systému slovních druhů, a to na základě konkrétní činnosti. Návnik slovních druhů by se měl provádět převážně na slovech v textu. Ve druhém ročníku podle hlediska tvaroslovného slova ke slovním druhům nezařazujeme. Jde o první seznámení se slovními druhy. Má to být spíše příprava pro uvedení do systému slovních druhů ve třetím ročníku. (Brabcová, 1990)

Brabcová (1990) uvádí v Didaktice českého jazyka algoritmický postup při určování slovních druhů, který se skládá ze čtyř metodicky ověřených etap:

1. etapa: žáci rozlišují slovní druhy na ohebné a neohebné, zároveň poznávají, zdali se slovo ohebné skloňuje nebo časuje.

2. etapa: žáci rozlišují slovní druhy neohebné. Z textu vybíráme slova neohebná a připojujeme k nim charakteristiky z přehledu. Přehled máme na tabuli, v učebnici, každý žák ho může mít na kartě na lavici před sebou.
3. etapa: žáci se cvičí v dovednosti rozlišovat slova ohebná se zaměřením na slova, která se skloňují a která se časují. Podle znaků uvedených v přehledu je zařazují k jednotlivým slovním druhům, ke jménům nebo slovesům.
4. etapa: uvedený přehled slovních druhů se vyvodí otázkami, na něž žáci odpovídají tak, jak se tomu naučili v předcházejících etapách. Učitel využije textů a cvičení v učebnici, může si obdobný materiál připravit i samostatně.

Zpočátku se žáci řídí při určování slovních druhů přehledem, postupně by se získané dovednosti měly stávat návyky. (Brabcová, 1990, s. 122-123)

Tento postup je zdlouhavý a často zbytečný. Když si žáci osvojí znaky jednotlivých slovních druhů (jejich definice), řídí se pak podle nich. K určení slovního druhu nám většinou postačí jen jeho rozhodující znaky, bývá to význam. Podstatná jména určují bezpečně podle toho, že jde o názvy osob, zvířat nebo věcí. Definice slovních druhů se postupně ve vyšších ročnících rozšiřují (např. definice podstatných jmen se postupně doplní o to, že jsou to i názvy vlastností a dějů. Dále o skladební charakteristiku. (Hauser, Ondrášková, 1991)

Ve čtvrtém ročníku určujeme slovní druhy po celý rok, soustředíme se na zopakování a trvalejší osvojení algoritmičtějšího postupu. S obtížemi budou poznávat některá příslovce, spojky, částice, zájmena, číslovky i některá podstatná a přídavná jména. (Brabcová, 1990)

Čechová a Styblík (1998) upozorňují na to, že někdy dochází ke změnám při zařazování slov do slovních druhů, např. slova *ano*, *ne* bývala přičleňována k příslovcím, nověji k částicím.

Při prověřování znalostí žáků v určování slovních druhů volí většina učitelů číslování slovních druhů podle pořadí, ve kterém jdou za sebou. V tomto případě by měli mít žáci tabulku s číselným označením u sebe nebo by měla být vyvěšena na viditelném místě. Neznalost číselného označení není neznalostí mluvnickou. Napsat nad slovo číslici je rychlejší, můžeme však využít zkratk pro jednotlivé slovní druhy (podst., příd., zájm...). Při ústním určování slovních druhů bychom měli používat jejich celé názvy. Vyvarovat se



toho, aby žáci nezapomněli termíny a neříkali pak, že koruna je jednička, hezký je dvojka atd.

Žákům při určování slovních druhů dělají největší potíže zájmena, protože jejich zástupný význam je jim málo zřejmý. Obtížněji se jim určují také neohebné slovní druhy, s výjimkou citoslovcí. K určení pomůže znalost příkladů (zájmena jsou: já, ty, on, náš, jeho...). Cílem tohoto učiva však není to, aby žáci určili vždy jakékoli slovo. To není ani možné, sám učitel někdy hledá, jakého slovního druhu slova jsou.

### **3. 1. Učivo o slovních druzích ve Vzdělávacím programu Základní škola**

V tomto programu se žáci setkávají s učivem o slovních druzích ve druhém ročníku. Neseznamují se však se všemi deseti slovními druhy, ale pouze s některými (s podstatnými jmény, slovesy, předložkami a spojkami). Na konci druhého ročníku by žáci měli poznat podstatná jména a slovesa.

Ve třetím ročníku se žáci seznamují se všemi slovními druhy. Rozdělují slovní druhy na ohebné a neohebné. U podstatných jmen určují jmenné kategorie: pád, číslo a rod. V tomto ročníku začínají se skloňováním podstatných jmen. U sloves se učí určovat osobu, číslo, čas (v jednoduchých a jasných případech) a časují slovesa v čase přítomném.

Ve čtvrtém ročníku se žáci učí skloňovat podstatná jména a zařazují je ke vzorům. Seznamují se s druhy slovesného způsobu. Na konci tohoto ročníku by měli žáci umět určovat slovní druhy, skloňovat podstatná jména a časovat slovesa.

V pátém ročníku si žáci toto učivo upevňují a rozšiřují. Osvojují si základní význam předložek, používání předpon *s*, *z*. Učí se rozlišovat druhy přídavných jmen. U sloves procvičují tvary podmiňovacího způsobu. Seznamují se s druhy zájmen (zájmena osobní, přivlastňovací, ukazovací, tázací, vztažná, neurčitá a záporná) a nahrazují pomocí nich podstatná jména a přídavná jména. Učí se rozlišovat druhy číslovek a skloňovat číslovky základní. Žáci by neměli zaměňovat jmenné kategorie (pád, číslo, rod) se slovesnými kategoriemi (osoba, číslo, způsob a čas).

Vzdělávací program Základní škola vymezuje učivo, které si mají žáci v jednotlivých ročnících osvojit, konkrétně. Najdeme zde souhrn toho, co by měl žák na konci daného ročníku umět. Jsou zde uvedeny také příklady rozšiřujícího učiva.

### **3. 2. Učivo o slovních druzích v RVP ZV**

V tomto vzdělávacím programu není učivo o slovních druzích konkrétně vymezeno pro jednotlivé ročníky, jako je tomu ve vzdělávacím programu Základní škola, ale jsou zde uvedeny očekávané výstupy žáků na konci prvního (1. až 3. ročník) a druhého (4. až 5. ročník) období.

#### **Očekávané výstupy – 1. období**

##### **žák**

- rozlišuje slovní druhy v základním tvaru
- užívá v mluveném projevu správné gramatické tvary podstatných jmen, přídavných jmen a sloves
- spojuje věty do jednodušších souvětí vhodnými spojkami a jinými spojovacími výrazy

#### **Očekávané výstupy – 2. období**

##### **žák**

- určuje slovní druhy plnovýznamových slov a využívá je v gramaticky správných tvarech ve svém mluveném projevu
- užívá vhodných spojovacích výrazů, podle potřeby je obměňuje (RVPZV, 2007)

## 4. Hra

**...hledati a naléztí způsob, podle něhož by vyučující učili méně, ti však, kdo se učí, naučili se více, podle něhož by školy měly méně shonu, nechuti a marné práce, avšak více klidu potěšení a pevného výsledku...**

J. A. Komenský

### 4. 1. Vymezení pojmu hra

Většinu části dne, pokud nepočítáme spánek, zabírají dětem v předškolním věku hry. Na důležitosti neztrácejí ani v jeho dalším vývoji. Hra je pro dítě přirozená činnost. V dnešní době se jen ojediněle setkáme s názorem, že hra je promarněným časem, místo kterého by se dítě mohlo věnovat užitečnějším činnostem, jako je učení nebo práce. Dítě se naopak může hrou mnoho naučit a připravit se pomocí ní na práci i život. (Čáp, 1993)

Hra patří mezi základní potřeby dětí, ke hraní her nepotřebujeme žádné komplikované motivace, a přesto budou děti hru vykonávat ze všech svých sil a schopností. Hra dokáže mobilizovat aktivitu dětí tak, jako málokterá jiná činnost. Při hře dochází k úžasnému soustředění. Děti jsou při hře aktivní, mají možnost tvůrčího jednání a svobodné komunikace se spoluhráči. (Houška, 1995)

Hra je činnost, tělesná či duševní, která je organizována podle určitých pravidel, která zachovávají soutěživý ráz zvolené hry. Tato pravidla jsou předem známa. Účast při hře je vázána na znalosti pravidel a ochotě se jim podřídít. (Činčera, 2007)

V pedagogickém slovníku je hra definována takto: „*Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Má řadu aspektů: poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu.*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 75)

Hra má významné místo v životě každého člověka, bez ohledu na věk, národnost, rasu a zemi, ve které žije. Je aktivním a dynamickým procesem, který v menší či větší míře zaměstnává duševní i tělesné schopnosti a současně je cvičí i rozvíjí. Hra je aktivita

dobrovolná, musíme proto zvolit takovou motivaci, aby měly děti chuť si hru zahrát. Nemůžeme ji zadat příkazem, to by pak hra ztratila kouzlo, které v sobě má. (Zapletal, 1986)

Hra je ideálním poznávacím a akčním nástrojem, je prostředkem k uchopení vědomosti nebo probuzení zájmu o její uchopení a rozvíjí kreativitu.

Hra je jakýmsi „kusem života na nečisto“ je to příležitost pro aktivní učení se ze své vlastní zkušenosti. Není to jen zážitek, který nám vzbuzuje nějaké emoce, hra je prožitkem, který vyžaduje vlastní investici. To, co je skutečně důležité, jsou usazeniny v mysli, které zůstávají i poté, co se emoce s uplynávajícím časem mění na dojmy a vzpomínky. Ve hře intenzivně rozvíjíme vlastní zkušenosti. Pro hráče musí být tedy hra dobrovolnou činností a pro většinu z nich se pak stává zásobníkem libých emocí. V krátké chvíli se dá při dobře promyšlené hře naučit a prožít více než za dlouhé hodiny. (Klusák, 2010)

Podle mého názoru je hra pro dítě činností, která je mu vlastní a patří mezi činnosti silně motivované. Také slouží k překonání únavy a obtíží, má tedy formativní účinky. Při hře je dítě spontánní a baví se, prožívá chvíle radosti a spokojenosti, pokud se mu daří a vyhrává. Zároveň se učí přijímat prohry, což je pro život velice důležité. Učí se dodržovat pravidla, lépe soustředí svou pozornost. Hlavním kritériem hry by mělo být to, že ji dítě bude hrát dobrovolně, ze svého vlastního nadšení.

#### **4. 2. Přínos hry pro dítě**

Základní školy se snaží dětem vštípit vědomosti o přírodních a společenských jevech, rozvíjet jejich řeč a poznávací schopnosti, rozvíjet osobnost dítěte a to i po stránce citové a volní. Hlavním prostředkem, který má vše zajistit, je učení. Učení můžeme chápat jako získávání vědomostí organizované formou vyučování. Neměli bychom však zapomínat, že jedním z důležitých prostředků učení může být i hra.

Hra nás provází celý život. Dětská hra se vyvíjí v závislosti na tom, jak dítě vospívá a jak je vychováváno. Hrát si je člověku vrozeno. Člověk si potřebuje hrát, stejně jako k životu potřebuje jíst, pít, či se smát. Hra je přirozenou součástí edukace. I v přírodě můžeme vidět, jak si mláďata osvojují návyky potřebné k samostatnému životu tím, že si hrají. Při hře se také formují podmíněné reflexy, asociace, které tvoří podstatnou část

lidského učení, poznávání a znalostí. Hra poskytuje potěšení, naplňuje jistou lidskou potřebu. (Činčera, 2007)

Dítě, které je ponořené do hry, je tvořivé, mechanicky se neopakuje. Při hře bývá dítě radostné a soustředěné na hru natolik, že se nenechá rušit okolím. Hru bychom neměli brát jako bezvýznamnou epizodu ve školním denním shonu. Je to činnost, která dokáže uspokojit a zklidnit dětskou mysl.

Obvykle se předpokládá, že hra má jistý záměr. Při některých hrách jde o vítězství, někdy jde o soupeření, či o uznání nejlepšího. Dítě usiluje o výkon, překonává sebe samo, aby dosáhlo při hře co nejlepších výsledků. Při hře se učí také rozhodování a spolupráci s ostatními, Hra také napomáhá dětem k zařazení do kolektivu, rozvíjí všechny stránky dětské osobnosti, je nezbytná pro všestrannou a harmonickou výchovu.

*„Smysl hry se naplňuje tehdy, když dítě hrou hledá řešení vnitřně vytyčeného úkolu či problému, nalezne metodu, jak jej řešit a pochopí princip tohoto řešení.“* (Mišurcová, 1980, s. 30)

Školní věk je provázen hrou stejně jako učením. Děti hru potřebují ke svému zdravému vývoji. Neměli bychom zrazovat děti mladšího školního věku od hry slovy typu: „Vždyť už jsi velký na to, aby sis hrál.“ Hra je v tomto věku výrazným činitelem duševní hygieny. Měli bychom proto u dětí hru plně a promyšleně podporovat.

Dítě potřebuje mít možnost tvůrčí aktivity. Potřebuje se projevit ve svém okolí, nechat ve věcech okolo svůj „podpis“. Touto tvůrčí aktivitou je, zejména v mladším školním věku, nejčastěji hra. Znepřístupnění tvůrčí práce žákům vede k negativistickým postojům a destrukci. Potřeba seberealizace (tvůrčí aktivity) je podle Maslowa na vrcholu hierarchie potřeb. (Houška, 1995)

Hra je zdrojem poznání. Děti do ní vkládají své emoce, myšlenky, touhy a přání. Pomocí hry si děti zkoušejí různé společenské role. Uspokojuje jejich přirozené potřeby. Přináší dětem klid a vyrovnanost. Obohacuje sociální vztahy mezi dětmi.

### 4. 3. Třídění her

Abychom pochopili hru jako lidskou činnost v celé šíři, musíme přihlížet k její značné rozmanitosti a různorodosti. Pod pojmem hra je skryto tolik odlišných aktivit, že jejich třídění je opravdu nelehký úkol. Proto existuje různé třídění her. Jen málokterá hra prověřuje a cvičí jedinou stránku lidské osobnosti, většinou se při nich uplatní celá řada vědomostí a dovedností. Uvedu zde třídění, které uvedla Mišurcová (1980, s. 30) v knize Hra a hračka.

Z pedagogického hlediska dělí hry do dvou velkých skupin a to na:

**1. Hry tvořivé** – dítě si námět i průběh hry volí samo. Jejich hlavním obsahem je vztah k materiálnímu světu.

- a) předmětové (dítě manipuluje s předměty, které je obklopují, rozvíjí své smysly a poznává vlastnosti předmětů),
- b) hry úlohové – námětové (dítě na sebe bere známou sociální roli dospělého, napodobuje činnost dospělého, napodobuje vztahy mezi lidmi),
- c) dramatizační – snové (dítě ve své představě vytváří děje, postavy, prožitky, hovoří s vymyšlenou osobou),
- d) konstruktivní (dítě záměrně manipuluje s přirozeným nebo umělým materiálem, předměty a pomůckami, které připomínají skutečnost svým vzhledem či funkcí).

**2. Hry s pravidly** – navazují z hlediska ontogenese na hry tvořivé. Jejich hlavním obsahem je jednání k ostatním hráčům. Obsahují hry:

- a) pohybové (na kočku a myš, na honěnou, míčové hry, hry se zpěvem),
- b) intelektuální (didaktické) – v nich postupuje do popředí pedagogický záměr a rozvíjí se především rozumové schopnosti (skládanky, stolní hry, slovní fotbal...).

## 5. Didaktická hra

Školy se stále snaží o to, aby se staly pro dítě co nejpřitažlivější, aby do školy žáci chodili rádi a výuka je zajímavá. Snaží se podřídit vyučování potřebám dítěte, které jsou pro něj přirozené. S touto snahou roste pozornost věnovaná didaktickým hrám. Didaktická

hra má určitý význam a účel, má určité didaktické cíle. Zvyšuje aktivitu myšlení, rozumové úsilí žáků, je zdrojem motivace. Také nám velice napomáhá k tomu, abychom udrželi pozornost žáků.

*„Didaktická hra je pro dítě přirozená činnost. Poskytuje mu poznatky a dovednosti formou hry a pomáhá překonávat i ty největší obtíže při výuce.“* (Santlerová, 1993, s. 7)

Je velice vhodným prostředkem k tomu, aby žáky výuka bavila a těšili se na ni. Pomocí ní získávají vědomosti a dovednosti přirozenou a velice příjemnou cestou. Přináší dětem nejen zábavu, ale podporuje u nich soutěživost, sebeovládání, smysl pro spravedlnost, rozvíjí tvůrčí schopnosti dítěte ve všech jeho oblastech a to i v oblasti mezilidských vztahů.

Patří k aktivizujícím metodám, protože má vždy určitý výchovně vzdělávací cíl a tento cíl by se měl naplnit převážně vlastní činností žáků.

Didaktická hra by měla podle Houšky (1995) plnit několik základních požadavků:

1. Měla by rozvíjet aktivitu, zájmy, fantazii a tvůrčí schopnosti. Měli bychom se pokusit o to, abychom do každé vyučovací hodiny zařadili jednu hru, která bude stimulovat tvořivost.
2. Hra musí mít jasný cíl, ale dětem jej při hraní nezdůrazňujeme. Hra by měla počítat se čtyřmi typy dětí: sluchově mluvním, zrakovým, hmatovým, pohybovým a typem slovně pojmovým. Musíme vždy vědět, proč hru zařazujeme.
3. Hra musí být pro děti přitažlivá. Hra, kterou nehrají děti ze svého vlastního zájmu, není hrou, ale ztrátou času.
4. Vědomosti a dovednosti, které chceme hrou rozvíjet, by měly navazovat na znalosti už ovládnuté. Hraní her musíme umět velice citlivě načasovat. Je nutné vycházet z konkrétní situace a úrovně dětí.

Květoslava Santlerová (1993) ve své knize 100 didaktických her ve výuce čtení a psaní uvádí tato pravidla:

- respektovat věkové a individuální zvláštnosti,
- vycházet z vědomostí a zájmu dětí,
- obsah hry musí být adekvátní prostředí, pomůckám a metodám,
- dobrá organizace, jasné vysvětlení pravidel a jejich dodržování,
- vyhodnocení, zda hra splnila stanovený cíl.

Pokud chceme do výuky zařadit didaktickou hru, měli bychom si být vědomi cíle, kterého chceme dosáhnout. Předem si připravit potřebné pomůcky. Mít dobře zformulovaná pravidla hry, tak aby je děti pochopily. Nejlépe se hrají takové hry, které mají jasná a stručná pravidla. Měli bychom dávat dětem takové hry, které pro ně nebudou příliš lehké, ale ani moc těžké, to většinu žáků spíše odrazuje. Nezapomínat na zhodnocení hry, na které žáci čekají. Kdo by nechtěl vědět, jak dopadl, a být pochválen. Didaktická hra nám může posloužit jako prostředek, kterým lze vyučovací látku naučit, zopakovat a upevnit.

Důležité je také porozumění mezi žákem a učitelem. Učitel by měl své žáky znát a vědět, co od nich může očekávat. Ve třídě by měla převládat klidná a důvěřivá atmosféra. Pokud bude chybět nadšení na obou stranách, nevyjde nám sebelepší hra.

Myslím si, že hra je velice důležitá pro posílení zájmu dětí při osvojování nových vědomostí a dovedností. Je ovšem velice důležité zvolit správnou hru, zařadit ji do výuky ve vhodnou dobu, vše si dobře zorganizovat a promyslet.

Hry nám mohou posloužit k mnoha cílům, ale přestanou být samy sebou, pokud neumožňují určitou volnost, svobodu a improvizaci. Při stejné hře se může každé dítě naučit něčemu jinému. Opravdového významu nabývá didaktická hra pouze tehdy, když ji pedagog umí do výuky správně začlenit, zajímavě ji uvést a kvalitně zhodnotit.

Žák by neměl být jen pasivním příjemcem informací, měli bychom udělat vše pro to, aby se do výuky zapojoval aktivně a s nadšením. Dítě se učí samo, my mu pouze ukazujeme cestu a vytváříme vhodné podmínky k učení. Snažíme se, abychom co nejvíce podpořili to dobré z jeho osobnosti a co nejvíce ho do výuky motivovali. Významným prostředkem, abychom tohoto všeho dosáhli, může být hra.

## **6. Jazyková hra**

### **6. 1. Definice didaktické jazykové hry**

Existuje mnoho publikací, které se zabývají jazykovou hrou. Ovšem přesné znění její definice nikde nenajdeme. Je na každém z nás, co považujeme za jazykovou hru a co pro nás už jazykovou hrou není.



Jazykové hry rozvíjejí řečové schopnosti a dovednosti dětí, mají ukázat žákovi cestu k jazyku, najít jeho vztah k předmětu, který mu nejde, a proto ho ani nebaví. (Pišlová, 1996)

Nejsou jen oddechovým prvkem, jsou i efektivním cvičením zaměřeným na upevnování gramatiky, pravopisu, slovní zásoby i výslovnosti. Zdrojem motivace podporující myšlení a rozumové úsilí, zlepšují koncentraci pozornosti. Pomáhají nám k tomu, aby obtížné učivo žáci dobře zvládli a na výuku se těšili. Přispívají nám také k tomu, aby se prohloubil u žáků zájem o mateřský jazyk.

Při jazykových hrách žáci nedělají nic bezmyšlenkovitě. Většinou musí nad daným řešením přemýšlet. Snažíme se dávat dětem takové jazykové hry, ve kterých použijí co nejvíce smyslů.

Jazykové hry rozvíjejí dětskou fantazii i představivost, dětské myšlení a vyjadřování, jistotu i pohotovost v jednání na veřejnosti. Pěstují také schopnost v pravou chvíli se uvolnit a soustředit pozornost tam, kam je třeba. U nejmenších dětí představují nenásilný přechod od dětské hry k vážnější práci. U starších dětí se stávají postupně uvědomělou tvořivou činností, které ztrácejí na původní bezprostřednosti dětské hry. (Budínská, 1991)

Ve vyučování bychom hru neměli brát tak, že jsme si zahráli a teď se budeme zase učit. Měla by být využita s maximálně promyšleným didaktickým záměrem učivo motivovat, upevnit či zopakovat. Jen tak se hra stane fungující nositelkou vzdělávacího obsahu a přirozenou součástí vyučování i celého výchovně vzdělávacího procesu. (Bláhová, 1997)

Schopnost soustředění, koncentrace pozornosti, vnímání, rychlý a správný postřeh jsou nezbytné pro jakoukoli úspěšnou činnost. Proto bychom se u dětí měli zaměřovat na rozvoj těchto schopností. Jazykové hry nám napomáhají k tomu, abychom u žáků vypěstovali návyk rychlého a plného soustředění na určitou akci nebo téma, a také se učí udržet pozornost tak dlouho, jak je zapotřebí.

Jazykové hry bychom do hodin měli zařazovat pravidelně a střídat je, k některým se častěji vracet, poté jim nebudeme muset věnovat velký časový prostor. Je vhodné zařazovat hry hned na začátku hodiny, protože nám pomohou koncentrovat pozornost dětí. Někdy je můžeme využít i v průběhu hodiny jako vítanou změnu zaměstnání pro oddech. Jako aktivní odpočinek po déletrvajícím zaměstnání jiného druhu. Jindy nám mohou posloužit k tomu, abychom příjemně zakončili hodinu a vše si hravě zopakovali.

Ve třídě bychom měli vytvořit takovou atmosféru, aby žáci pracovali s chutí, radostí a vědomím, že nezáleží ani tak na dokonalém výsledku, ale na vlastních nápadech, vtipu, neotřelosti představ, na vlastním prožitku a pravdivosti.

## **6. 2. Třídění jazykových her**

Simona Pišlová (1996) ve své publikaci třídí jazykové hry podle toho, co se v hodinách českého jazyka procvičuje:

### 1. Hry na cvičení čtení a psaní písmen

Hlavním úkolem je usnadnit a zpříjemnit dětem jejich první setkání s abecedou. Můžeme je však použít i později, neboť cvičí rychlost psaní, paměť a představivost dětí.

### 2. Hry na cvičení výslovnosti

V těchto hrách se cvičí všechny zvukové kvality řeči – výslovnost, intonace, přednes, hospodaření s dechem atd. Musíme si při výběru dávat pozor na to, abychom vybrali takovou hru, která odpovídá schopnostem a možnostem hráčů.

### 3. Hry na cvičení pravopisu

Tyto hry mají za úkol, procvičit pravopis zábavným jazykovým cvičením, které se dětem nejeví jako učení a baví je. Často můžeme jednu hru využít na procvičení různých pravopisných jevů.

### 4. Hry na poznávání stavby jazyka

Problematikou her je sestavování slov (z hlásek, slabik), slovtvorný a morfematický rozbor slova, ale i určování slovních druhů, jejich využití a zastoupení v jazyce. Také sem patří hry, které procvičují tvarosloví a skladbu.

### 5. Hry na rozvíjení slovní zásoby

Patří sem hry procvičující českou slovní zásobu, ale i hry, které děti seznamují s cizími slovy. Hlavním cílem je obohacovat aktivní i pasivní slovní zásobu.

## 6. Hry rozvíjející stylistické dovednosti

Úkolem těchto her je naučit děti přirozeně, rychle a dobře se vyjadřovat a to jak písemně, tak ústně.

## 7. Hry všestranného využití

Hry využijeme v různých jazykových oblastech. Cvičí více jazykových dovedností najednou. Většinou jsou to jen normy her, obsah jim můžeme dát jakýkoliv.

## 8. Jazykové hlavolamy a hádanky

Patří ke složitějším hrám, jejich řešení trvá delší dobu. Od řešitele vyžadují tyto hry soustředění, logické uvažování a tvořivé myšlení.

Dále bych uvedla třídění jazykových her podle Květoslavy Sentlerové (1993) z knihy 100 didaktických her ve výuce čtení a psaní:

### 1. Hry k rozvoji smyslového vnímání

Cílem těchto her je rozvoj všech smyslů, které jsou pro výuku čtení a psaní velice důležité.

### 2. Hry intelektuální

Patří sem hry, které kladou největší nároky na rozvoj myšlení (hádky, hlavolamy, rébusy, skládky, příběhy s otevřeným koncem aj.), hry na odhalování vztahů podobnosti, nadřazenosti, seskupování, hry na rozvoj pozornosti, paměti, pohotovosti a představivosti.

### 3. Hry k rozvoji řeči

Řeč se nerozvíjí izolovaně, je spjata se zdokonalováním poznávacích funkcí dítěte. Řeč může dítě zvládnout a rozvíjet, pokud pro to má základní fyziologické a psychické předpoklady. Musíme mu však vytvořit i sociální podmínky. Je nezbytné, aby učitel žáky učil spisovnému jazyku a citlivě přistupoval k nářečí a vadám řeči. V řečovém projevu si všímáme artikulace, hlásek, slovní zásoby, obsahu, co dítě sděluje a sociálního užití řeči.

### 4. Hry k rozlišování hlásek a písmen

V didaktických hrách se dítě seznamuje s poznáváním hlásky slyšené, mluvené, odlišením dané hlásky od jiných hlásek a vytvořením spojení hlásky s písmenem.

## 5. Hry se slabikou

Slabika se považuje za základní přirozenou jednotku jazyka. Proto se jejímu nácvičku v počátečním čtení věnuje největší pozornost. Automatizace čtení slabiky vcelku napomáhá rychlejšímu a plynulejšímu čtení slov a vět.

## 6. Hry se slovy

Sem patří hry, které napomáhají k tomu, aby dítě četlo plynule a čtení slov se pro něj zautomatizovalo. Dítě čte většinou plynule slova, se kterými se již setkala.

## 7. Hry na kontrolu porozumění

Porozumění textu je jednou z nejdůležitějších složek při výuce čtení. Pokud dítě špatně čte, pak textu ani nerozumí. Čím dokonaleji žák ovládá techniku čtení, tím lépe textu porozumí. Proto si s dětmi o textu povídáme, volíme párové čtení, spojujeme verbální složku se složkou vizuální a pohybovou.

Tato klasifikace vychází především z potřeb didaktiky čtení a psaní, sama Santlerová uvádí, že je velice zjednodušena. Cílem her v této publikaci je rozvoj smyslů, které jsou potřebné pro výuku psaní a čtení. Učitelé při těchto jazykových hrách mohou rozpoznat, již v prvním ročníku, skryté smyslové vady žáků, které jim mohou dělat problémy při výuce čtení a psaní, což je velice přínosné. Vždy bychom měli pozorně sledovat projevy a schopnosti jednotlivých žáků v průběhu jazykových her.

Klasifikací jazykových her se zabývá i Houser (2002) ve své publikaci *Hry se slovy a jazykem*, kde hry klasifikuje podle jejich „součtu“:

- Hry s nulovým součtem: u těchto her máme vítěze a na druhé straně barikády poraženého. Výsledky her lze seřadit od lepších k horším. Mají z podstaty věci přesně definovaná pravidla.
- Hry s nenulovým součtem: do této skupiny patří různé sebezpůsobovací a asociční testy. Pravidla těchto her mohou být méně striktní. Pokud nám vyjde, že jsme cholerik a susedovi, že je sangvinik, nikdo není vítězem ani poraženým. Obě strany jsou duševně obohaceny.

Houser (2002) také uvádí, že pokud se formálně, tedy z hlediska pravidel, jedná o hru s nulovým součtem, můžeme ji klidně hrát tak, abychom byli obohaceni a dosáhli tak

součtu nenulového. Pobavit se můžeme i v případě, když křížovku nevyluštíme a ve slovním fotbalu skončíme poslední.

Samozřejmě bychom jazykové hry mohli dělit také podle toho, kolik hráčů bude hrát, zda jsou pro jednotlivce, nebo skupinu. Takové rozdělení je však velice povrchné a nejde do hloubky. Nejvíce se přikláním ke klasifikaci, kterou uvádí Simona Pišlová. Její klasifikace je pro mě nejužitečnější. V jejím třídění jazykových her myslí na všechny oblasti jazyka. Nesoustřeďuje se pouze na čtení a psaní, nebo pouze na pravopis.

### **6. 3. Vedení a výběr jazykové hry**

Jazykovou hru, kterou do hodiny zvolíme, by měla být rychlá, nenáročná na přípravu, neměla by zabrat mnoho času při hodnocení a není k ní zapotřebí mnoho místa. Můžeme ji tedy hrát téměř v každé třídě, ať už je malá, nebo velká, a téměř kdykoli, kdy budeme potřebovat. Měla by mít jasná a stručná pravidla. Někdy je dobré, pokud jazyková hra kopíruje již hru dobře známou (pexesa, domina). Takové hry žáci dobře znají a my jim nebudeme muset vysvětlovat pravidla.

Simona Pišlová (1996) doporučuje, abychom začínali hru slovy: „*pojďme, budeme si hrát*“ a ne: „dnes si zahrajete“. Před začátkem vysvětlíme žákům pravidla hry, která by měla být jasná a stručná. Ujistíme se v tom, že pravidla pochopili všichni žáci, a necháme prostor pro případné dotazy. Je dobré dát žákům názorný příklad. Každou hru po skončení zhodnotíme. Následuje vyhlášení výsledků, což je veřejné hodnocení žáků.

Učitel by si měl po každé odehrané hře zodpovědět tyto následující otázky:

- Splnila hra účel?
- Hrály děti rády a s nadšením?
- Není třeba pravidla hry nějak upravit?
- Hrály děti poctivě?

Odpovědi na tyto otázky vypovídají o kvalitě naší práce. Poznatky, které jsme získali během hraní her (průběh hry, chování dětí) si zapisujeme k pravidlům hry. Do příště se nám mohou hodit.

Výběr hry záleží na vyučovacím i výchovném cíli, kterého chceme dosáhnout. Také záleží na věku a počtu žáků, musíme také znát jejich jazykové schopnosti a dovednosti. Musíme si uvědomit, že každá třída bude rozdílná. Co bavilo a šlo jedné třídě, nemusí bavit ostatní třídy. V úvahu musíme brát i čas a prostor, kde budeme hru hrát.

Hra by měla být hlavně připravená s radostí a být dobře promyšlená. (Pišlová, 1996)

## 6. 4. Motivace jazykových her

*„Motiv je jakýkoli vnitřní činitel, který člověka nebo jiný organismus vede k aktivitě.“* (Říčan, 2009, s. 177) Je zde obsažena i představa cíle, k němuž pohyb směřuje. Cílem je dosažení situace, kdy bude uspokojen motiv. Pohyb k cíli závisí samozřejmě jak na motivaci, tak na kompetencích. Nebude stačit sebesilnější motivace, aby žáci dosáhli určitého cíle, pokud jim chybí potřebné schopnosti. Zároveň ani sebelepší kompetence žáků nestačí k tomu, aby se pustili do akce a vytrvali, pokud je motivace nulová. (Říčan, 2009)

Motivy lidského chování dělí Houška (1995) do dvou podstatných skupin:

- Motivace vnitřní – primární, důvody vycházejí přímo z nás, zpravidla jimi bývají naše potřeby (chceme tančit, protože nás to baví, chceme jet na výlet, protože rádi poznáváme okolí atd.).
- Motivace vnější – sekundární (chodíme do práce, abychom měli peníze, za které si koupíme jídlo, učíme se látku, která nás nebaví jen proto, abychom dostali nějakou odměnu). Ve škole mezi tyto motivace patří nejčastěji známky, trest, odměna.

Zatímco motivy vnitřní vedou bezprostředně k uspokojení našich potřeb, motivy vnější vedou jen oklikou k vytvoření jakýchsi podmínek k uspokojení potřeb. Vnitřní motivace je o hodně účinnější než motivace vnější a měli bychom jí dávat přednost (Houška, 1995). Vždy budeme hrát hry s větší radostí a nadšením, pokud je budeme chtít hrát z vlastní touhy a ne jen proto, že bychom je měli hrát, protože nám to někdo přikázal.

*„Jedním z běžných motivů je odměna, úspěch, trest, neúspěch. V každé hře je tento motiv zastoupen, proto často spojujeme motivaci celé hry s hodnocením a odměňováním v jejím průběhu i závěru.“* (Pišlová, 1996, s. 16)

Je hloupost, abychom si mysleli, že ke hře můžeme žáky přinutit. Musíme najít takové motivy, které žáky zaujmou, zaměří a udrží jejich pozornost. Kathy Patersonová (1996) používá ve své publikaci „Připravit, pozor, učíme se!“ termín „naladění“. Není jazykové hry, která by nepotřebovala dobrého naladění. Pro některé jazykové hry se ovšem naladění připravuje snadněji, pro některé obtížněji.

Hry potřebují krátkodobou motivaci. Žáky můžeme motivovat verbálně (vyprávěním příběhu), vizuálně (filmem, obrázkem) nebo kombinovaně (vyprávěním s dokumentací). Motivace verbální a kombinované bývají účinnější. Žádná motivace nesmí být příliš dlouhá. Pokud se jedná o krátkodobé hry, neměla by motivace přesáhnout pěti minut. Motivace by vždy měla obsahovat nový prvek, měla by se alespoň trošku lišit od motivace předchozí. (Pišlová, 1996)

## **6. 5. Hodnocení jazykových her**

Hodnocení má dvě základní funkce: informační a motivující. Mělo by žákovi podat informaci o tom, co umí, jak pracuje, a také by ho mělo motivovat k další práci. (Houška, 1995)

Další důležitou funkcí, kterou hodnocení má, je funkce zpětné vazby. Žáci potřebují vědět, co dělají dobře, kde chybují. Problémem je, jakou zpětnou vazbu použít, aby žák získal dostatečný obraz o kvalitě vlastní práce a přitom byl kladně motivován. Hodnocení by nemělo žáka v žádném případě stresovat.

Simona Pišlová (1996) dělí hodnocení jazykových her na průběžné, které se tvoří po celou dobu trvání hry (hodnotíme každé kolo hry, jednotlivé úseky hry), a na hodnocení celkové, kterým každá jazyková hra končí.

Hry nejčastěji hodnotíme pomocí trestných a kladných bodů. Přitažlivější je však pro žáky hodnocení, které spojuje části hry v jeden celek. Hraje se o něco konkrétního (razítka, víčka, korálky...). Toto hodnocení má své výhody. Učitel nemusí stále přičítat a odečítat body. Žáci jednoduše vracejí a dostávají předměty. Všichni hráči vidí, jak si vedou i ostatní, což je motivuje k lepším výsledkům, chtějí být co nejlepší. (Pišlová, 1996)

Mnoho učitelů vítěze hry (pokud má hra soutěživý charakter) odměňuje. Patersonová (1996) upozorňuje na to, že odměna nemusí být jen hmotná, i když si uvědomuje, že s takovými se nejlépe manipuluje. Mezi nehmotné odměny například uvádí:

- možnost zvolit si místo, kde by chtěl žák sedět,
- podání ruky a blahopřání k úspěchu,
- jít na stupínek vítězů a uklonit se (ovšem zde musíme své žáky znát, někteří žáci to zbožňují, jiným to může být protivné).

Mezi nejoblíbenější odměny patří lahůdky k snědku. Pokud nechceme žákům dávat sladkosti, můžeme zvolit ořechy, rozinky nebo ovoce. Vymyslet vhodnou odměnu vyžaduje od učitelů fantazii a dobrou znalost svých žáků. Ocenění vítězů zvyšuje účinnost každé hry.

Jazykové hry můžeme hodnotit také tím, že si děti budou místo bodů vybarvovat části obrázku. Budeme jim po částech dávat písmena nebo slova z nějakého citátu. (Pišlová, 1996) Dívky mohou dostávat korálky, z kterých si budou moci vyrobit šperk (když budou mít korálků dostatek). Chlapci mohou být odměněni samolepkami s klíčovými tématikou (fotbalista, hokejista...). Dalším jednoduchým hodnocením může být šplhání horolezců (se jmény žáků) po laně (prádelní šňůře). Výše uvedená hodnocení se hodí i pro dlouhodobé jazykové hry.



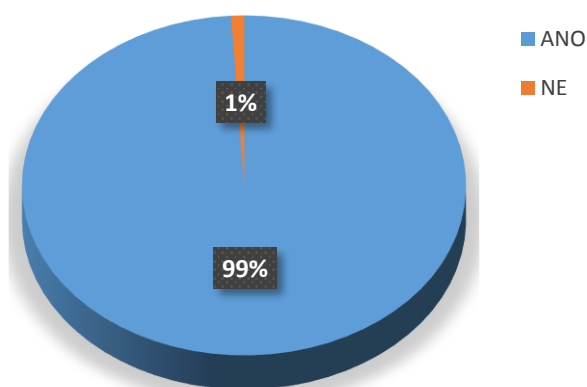
## 7. Vyhodnocení dotazníku pro učitele

Ve svém dotazníku jsem se zaměřila na to, zda učitelé se svými žáky v hodinách českého jazyka hrají jazykové hry. Jak často je do výuky zařazují, jaké hry jejich žáci hrají nejraději. Kde hledají inspiraci k jazykovým hrám. Také jsem byla zvědavá, jaký názor mají sami učitelé na jazykovou hru. Velice mile mne překvapilo, že dotazník vyplnilo tolik učitelů. Jen pár dotazníků se mi vrátilo se slovy, že na jazykovou hru v hodinách českého jazyka není prostor. Podle těchto učitelů je prý naprosto nemožné jazykové hry do výuky zařazovat. Prý je praxe jiná, než nás učí na pedagogické fakultě. Tento názor mne trochu zamrzelo, neboť si myslím, že občas si můžeme najít chvíli, kdy dětem výuku zpestříme právě jazykovou hrou.

Celkem jsem oslovila 1353 učitelů. Podařilo se mi získat 1049 vyplněných dotazníků od učitelů třetích a čtvrtých tříd na základních školách. Dotazníky jsem rozeslala e-mailem na školy městské, vesnické a také do škol malotřídních. Zejména v malotřídních školách mne překvapil velký rozdíl mezi jednotlivými učiteli. Někteří učitelé vnímají více ročníků v jedné třídě jako velké plus, neboť se žáci mohou učit od sebe navzájem. Jiní zase uvedli, že nelze vymyslet takovou jazykovou hru, aby byla vhodná pro všechny ročníky nebo ji připravit tak, abychom zabavili všechny žáky najednou. Uvědomila jsem si, že každý učitel je opravdu jiný. Ten, kdo je hravým učitelem a chce dětem výuku zpestřit, bude do svých hodin jazykové hry zařazovat a čas, který některé jazykové hry vyžadují, jim věnuje. Ovšem pak tu máme i učitele, kteří učí jiným způsobem a jazykové hry považují za něco, co je ztrátou času. Jsou toho názoru, že škola je tu od toho, abychom děti něčemu naučili, a to prý jazykovou hrou nejde. Samozřejmě, že neexistují jen tyto dvě skupiny učitelů. Mezi nimi je velká škála, kterou bychom mohli roztřídit ještě do mnoha dalších skupin.

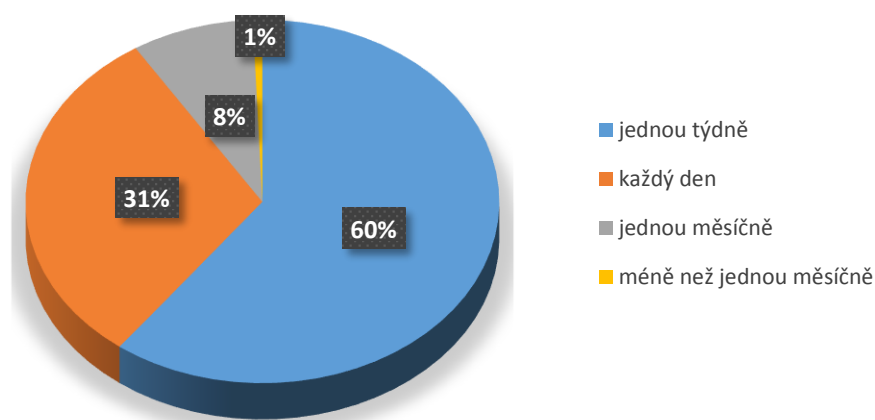
Sestavit otázky do mého dotazníku pro mne bylo velice těžké. Někdy nemůžeme na níže uvedené otázky odpovědět úplně jednoznačně. Záleží na typu jazykové hry. Proto jsem u každé otázky nechala místo na možné komentáře učitelů, pokud by chtěli něco doplnit nebo upřesnit.

## 1. Využíváte v hodinách českého jazyka jazykové hry?



Výsledek této otázky mě překvapil. Jen 10 dotazovaných učitelů odpovědělo, že jazykové hry do hodin českého jazyka nezařazují, protože na ně nezbývá ve výuce čas. Musí se věnovat učivu, které mají za určitý čas probrat, a ne si hrát. Ostatních 1039 učitelů jazykových her využívá. Pokud bych přidala učitele, kteří mi dotazník nevyplnili, zvýšilo by se procento z jednoho na dvacet dva. Nemohu si být jista důvodem, proč mi tito učitelé dotazník nevyplnili. Mohlo to být tím, že jazykové hry v hodinách nevyužívají nebo nemuseli mít dostatek času.

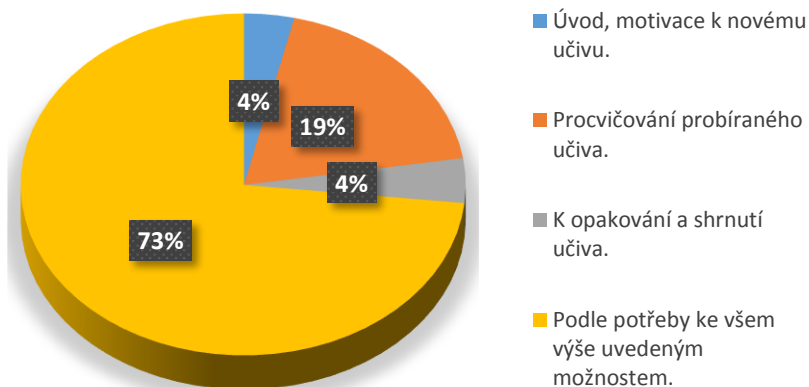
## 2. Pokud využíváte jazykových her, jak často je do hodin českého jazyka zařazujete?



Zde vidíme, že učitelé se snaží zařazovat jazykovou hru do hodin českého jazyka alespoň jednou týdně. Tento výsledek jsem čekala. Málokdy se povede, že si ve výuce

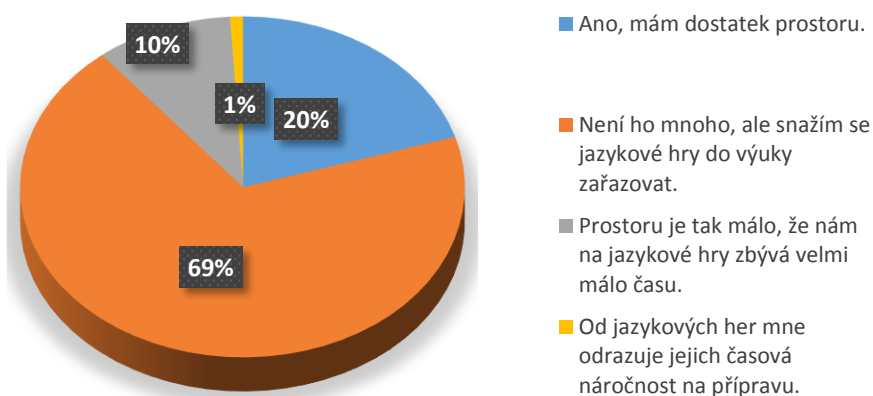
najdeme čas na hru každý den. I přes to, tuto odpověď zvolilo 331 učitelů, někteří také dopsali, že si neumí hodiny českého jazyka bez jazykových her představit.

### 3. Používáte jazykové hry jako:



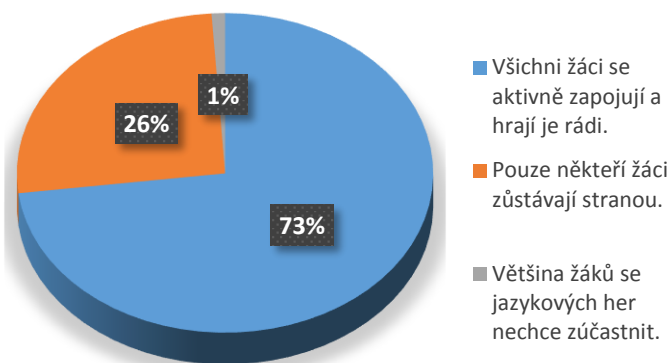
Z grafu vyplývá, že většina učitelů využívá jazykových her v hodinách českého jazyka ke všem uvedeným možnostem. Tedy k motivaci, procvičování probraného učiva a také k opakování a shrnutí probrané látky. Učitelé k této otázce napsali, že záleží na tom, v jaké části hodiny jazykovou hru zařazují. Pokud na začátku, berou ji jako motivaci, pokud ji zařadí na konec hodiny, slouží jim k procvičení probraného učiva nebo k jeho opakování a shrnutí.

### 4. Je podle Vás dostatek prostoru na využívání jazykových her ve výuce?



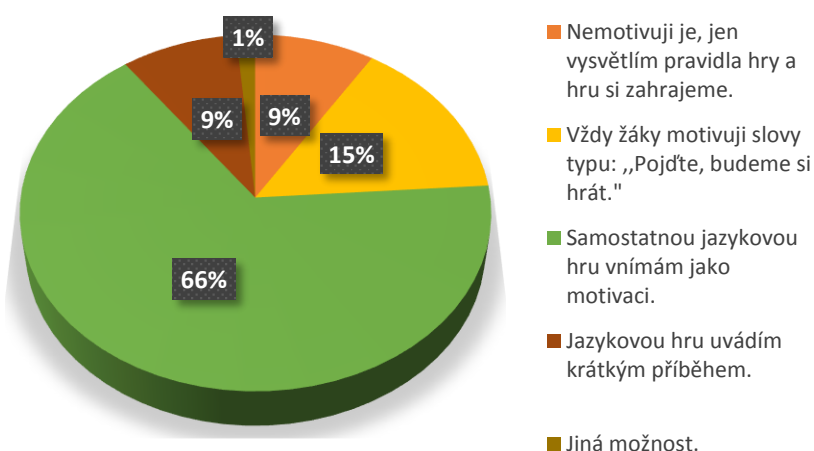
732 učitelů odpovědělo, že prostoru ve výuce sice není mnoho, ale snaží se jazykové hry do výuky zařazovat. Pouze deset učitelů, kteří vyplnili dotazník, nezařazují jazykové hry kvůli jejich časové náročnosti na přípravu.

### 5. Jak Vaši žáci na jazykové hry reagují?



Zde můžeme vidět, že žáci reagují na jazykové hry kladně a aktivně se zapojují. Také záleží na osobnosti dítěte, na jeho průbojnosti a typu jazykové hry. Dále na tom, zda žáci jazykové hře porozuměli a chápou ji. Jedenáct učitelů odpovědělo, že jejich žáci se do jazykových her nechtějí zapojovat. K této otázce nepřipsali učitelé žádné další komentáře.

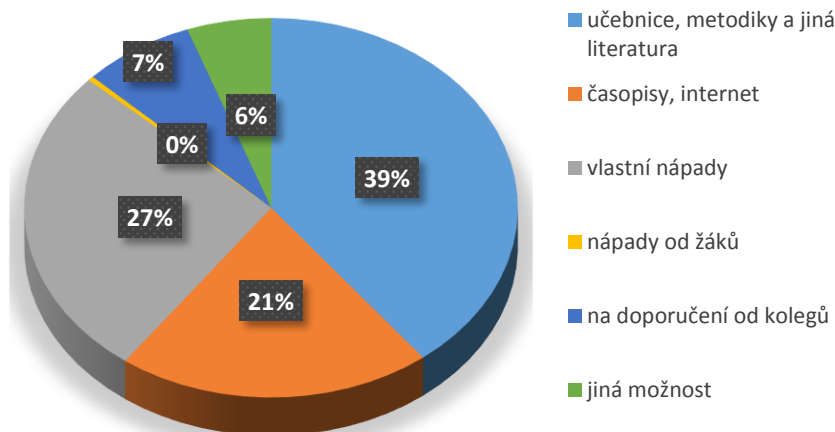
### 6. Jak žáky k jazykovým hrám motivujete?



Učitelé vnímají samotnou jazykovou hru jako motivaci. Někteří se přiklánějí ke všem výše uvedeným možnostem, uvádějí, že záleží na situaci. Jsou i učitelé, kteří hrají s dětmi celoroční motivační hry (např.: „Po stopách statečných námořníků“) a veškeré aktivity jsou zaměřené na moře, tedy i jazyková hra bude uvedena na toto téma.

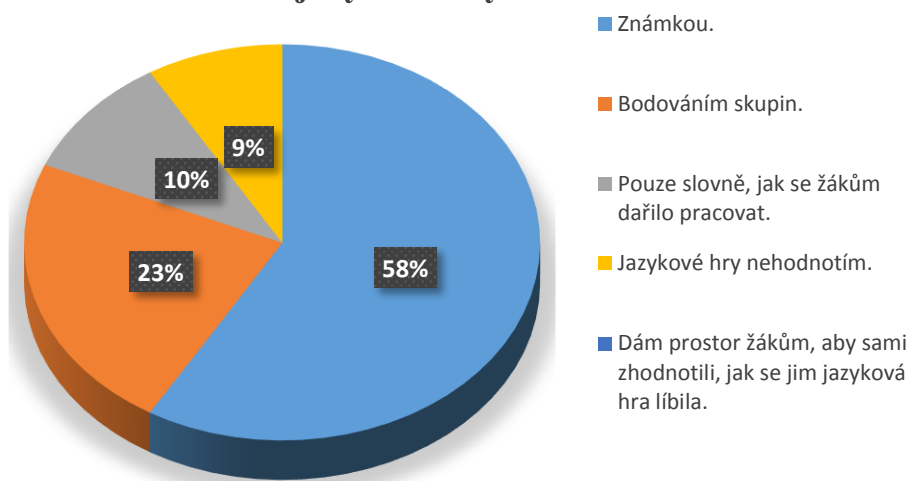
Mezi připsanými odpověďmi se objevilo, že před samotnou jazykovou hrou dětem nejprve učitel vysvětlí, jaké učivo si při dané hře procvičí, toto bych já osobně dětem nezmiňovala. Podle mého názoru potom hra ztratí kouzlo spontánnosti a děti již nehrají hru s takovým nasazením. Učitelé volí také atraktivní názvy jazykových her, tyto názvy žáky přilákají samy o sobě a prý není potřeba další motivace.

## 7. Kde čerpáte náměty k jazykovým hrám?



Zde je vidět, že učitelé čerpají nápady na jazykové hry téměř všude. Nejvíce nápadů čerpají z metodik, učebnic a jiné literatury. Mezi odpověďmi se objevily i semináře, školení a odkazy na zajímavé internetové stránky. Nejčastěji zmiňovali metodický portál RVP. Graf nám také ukazuje, že učitelé od žáků nápady nečerpají. Tuto odpověď zvolili pouze čtyři učitelé.

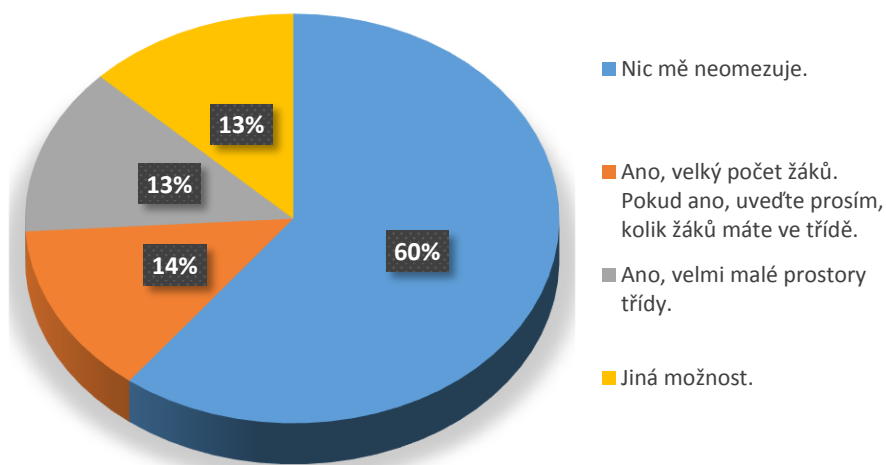
## 8. Hodnotíte jazykové hry:



Většina učitelů hodnotí jazykové hry pouze slovně a dávají prostor i žákům, což je správné, je zapotřebí, abychom naučili děti sebehodnocení. A pro učitele je také velice přínosné, když vědí, jak sami žáci hru vnímali a zda je bavila. Přiklánějí se také k bodování skupin. Učitelé hodnocení většinou provádí hned po hře a to buď na koberci, nebo v lavicích. Hodnocení jazykových her závisí také na tom, jakou hru učitelé zvolili a k jakému účelu. Jen malé procento učitelů uvedlo, že hodnotí hry známkou. Někdo hodnotí známkou jen vítěze hry jako odměnu, mezi odměnami pro vítěze byly uvedené sladkosti, potlesk. Známkou volí učitelé v případech, kdy jsou jazykové hry zaměřené k opakování a shrnutí učiva. Někteří učitelé uvedli, že jazykové hry nehodnotí vůbec, neboť není prostor k tomu, aby hry hodnotili. Jsou rádi, že si jazykovou hru vůbec stihnou zahrát.

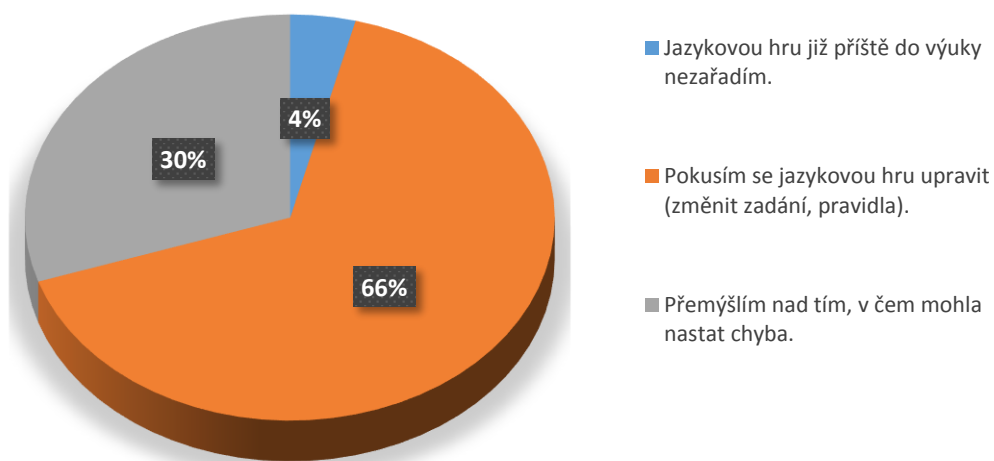
Hodnocení hry je pro děti velice důležité. Když jsem si zkoušela s dětmi některé hry zahrát a v jejich závěru jsme je nevyhodnotili, bylo vidět, že hra jakoby pro děti neměla žádné ukončení. Děti potřebují sdělit své zážitky a připomínky, protože hra je vyvolává a na dětech je krásné to, že jsou ještě tak sdílné a chtějí nám povědět o svých zážitcích, které při hře měly. Také potřebují učitelovo vyjádření, to je pro děti v tomto věku důležité.

## 9. Omezuje Vás něco při hraní jazykových her?



Většinu učitelů (656) při hraní jazykových her nic neomezuje. Odpověď: velký počet žáků zvolilo 147 učitelů. Počet žáků v jejich třídě se pohyboval od 19 do 34 žáků. Velmi malé prostory třídy jsou omezující pro 143 učitelů. Mezi další důvody učitelé uvedli: čas, spojeno více ročníků (malotřídní školy), ve třídě chybí koberec, malý počet žáků (6 až 11 dětí).

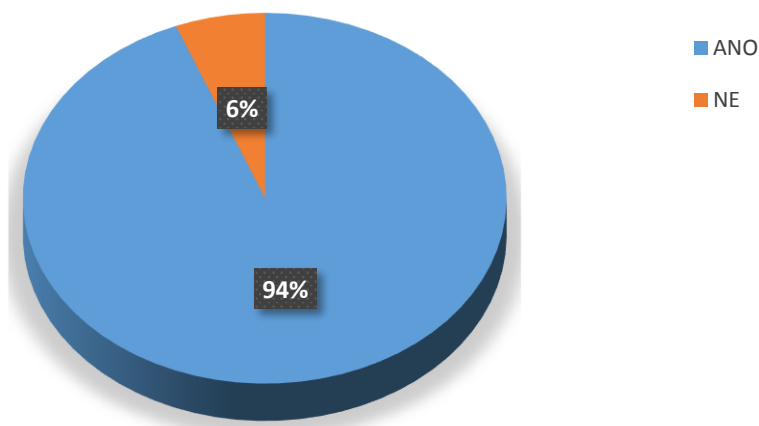
## 10. Jak postupujete, pokud se Vám jazyková hra s Vašimi žáky nepovedla podle Vašich představ?



Pokud se učitelům jazyková hra nevydaří, snaží se přemýšlet o tom, kde a proč mohla nastat chyba a zkusí hru zařadit (po úpravách) do výuky znovu. Učitelé také uvádí, že záleží na kolektivu třídy a na osobnostech žáků. Jedna hra nám může s jednou třídou fungovat bez

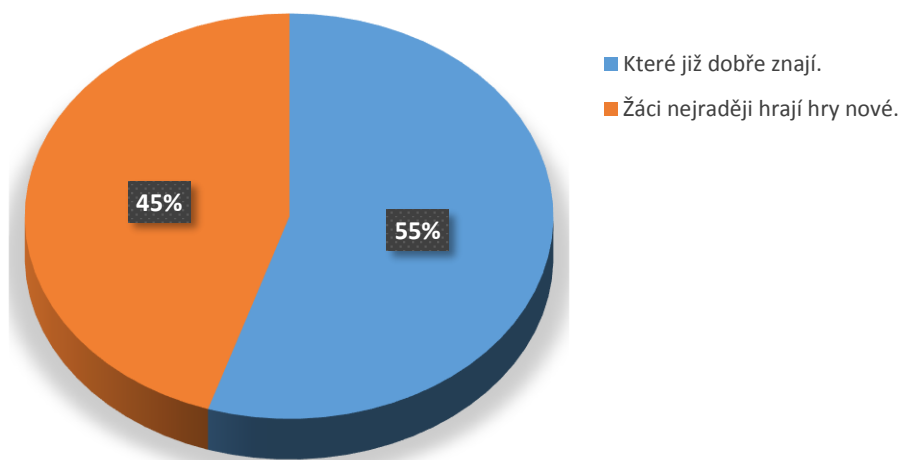
problémů, ale u jiné třídy nemusí mít takový ohlas a úspěch. Pouze 45 učitelů neúspěšnou jazykovou hru nezkouší nijak pozměnit a pro příště ji do výuky nezařadí.

### 11. Mají žáci některé z vašich her tak oblíbené, že je chtějí často opakovat?



Z dotazníku vidíme, že děti si některé jazykové hry tak oblíbí, že je chtějí často opakovat. Učitelé uvedli, že jsou to většinou takové hry, ve kterých jsou žáci úspěšní nebo hry, kde není úplně zřejmé, kdo byl nejlepší nebo nejhorší.

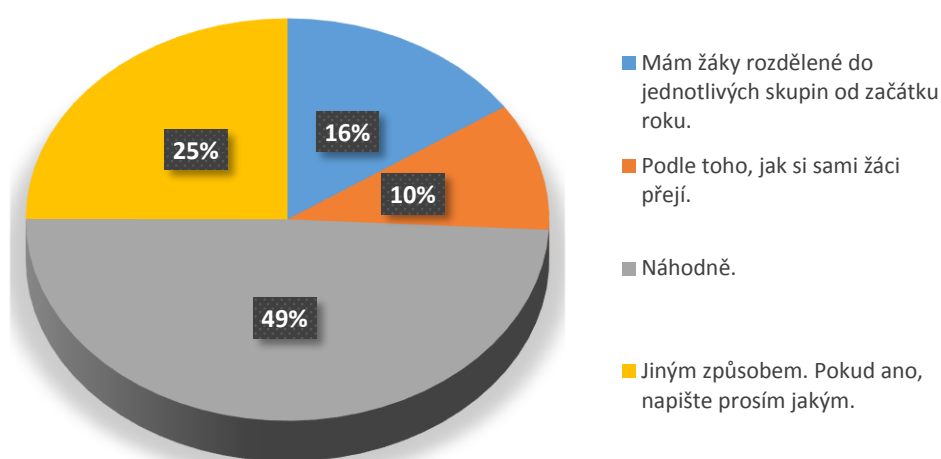
### 12. Žáci nejraději hrají hry:





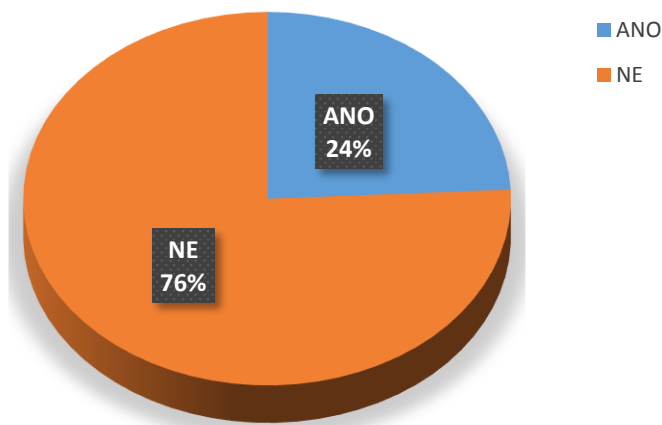
Odpovědi jsou velice vyvážené, rozdíl mezi nimi činil pouze 114 hlasů. Z toho vyplývá, že žáci rádi hrají hry nové, ale i ty, které již dobře znají, tyto hry ale nemůžeme opakovat častěji za sebou, protože i oblíbená hra by dětem po čase zevšedněla. Proto je dobré jazykové hry střídat a stále zkoušet něco nového.

### 13. Jak rozdělujete žáky, pokud je jazyková hra určena pro skupinovou práci?



Téměř polovina učitelů rozděljuje žáky do skupin náhodně. Učitelé napsali, že se snaží o to, aby byly skupiny vyrovnané, rozdělit žáky tak, aby v každé skupině byl „tahoun“. Jindy je zapotřebí, aby se zapojili všichni žáci, a proto volí i takové skupiny, které se budou skládat ze slabších žáků, aby pracovaly všechny děti. Záleží také na třídě. Jak šikovné děti ve třídě máme, zda se ve třídě sejde hodně dětí s SPU. Samozřejmě záleží i na typu jazykové hry. 108 učitelů uvedlo, že pro bezpečnou atmosféru ve třídě (aby se žáci nedohadovali) nechává žáky rozdělit do skupin podle toho, jak si oni sami přejí. Myslím si, že žáci by si měli zvykat na to, že nemůžou pracovat jen s tím, s kým chtějí, ale měli by se naučit umět spolupracovat se všemi, protože i v budoucím životě si nebudou vybírat své spolupracovníky v zaměstnání. Proto bych toto rozdělení volila jen výjimečně. 163 učitelů má žáky rozdělené do jednotlivých skupin už od začátku školního roku. Někteří uvádějí, že skupiny po měsíci mění, aby se děti naučily spolupracovat i s jinými žáky. 262 učitelů zvolilo odpověď: jiným způsobem. Mezi těmito odpověďmi bylo uvedeno losování, podle barvy plastových víček, barvy vlasů, barvy očí, barvy oblečení, kdo co dnes snídal, podle abecedy nebo rozdělení po lavicích a řadách.

#### 14. Hrajete s žáky dlouhodobé jazykové hry?



Učitelé spíše volí krátkodobé jazykové hry. Jako důvod uvedli, že pokud by s dětmi hráli nějakou jazykovou hru dlouhodobě, omrzela by je. Naopak učitelé, kteří uvedli, že dlouhodobých jazykových her využívají, připsali, že tyto hry žáky velice baví. Mají tak možnost dohánět ostatní, což je velice motivuje a nutí k tomu, aby se stále zdokonalovali ve svých jazykových vědomostech.

#### 15. Jaká je Vaše nejoblíbenější hra? Prosím o její stručný popis.

Mezi nejoblíbenějšími hrami se nejvíce vyskytoval slovní fotbal, domina, pexesa, rébusy, bingo, myslím si slovo, kufr, dokonči příběh, kartičky i/y, hra na krále a hry s písmeny. Takové hry, které nejsou dlouhé na přípravu a můžeme je s žáky hrát téměř kdykoli a také jdou obměnit na jakékoli učivo. Učitelé volí nejčastěji takové hry, při kterých se rozvíjí slovní zásoba dětí, dále hry spojené s pohybem a dramatizací.

#### 16. Jaký je váš názor na jazykové hry?

Jazykové hry vnímají učitelé jako zpestření výuky, často je využívají ve chvílích, kdy vidí, že jsou děti unavené. Berou je jako aktivní odpočinkovou činnost od běžné výuky. Také jsou pro ně zpětnou vazbou, zda žáci učivo pochopili a zda všemu rozumí. Učitelé uvedli, že si při hrách často všimnou, kteří žáci v látce zaostávají. Pomocí her si žáci učivo prohlubují a utvrzují si získané vědomosti. Dále se učitelé shodují na tom, že hry rozšiřují zájem o učivo, napomáhají stmelit kolektiv, dávají šanci i slabším a pomalejším žákům. Žáci

se také učí tomu, že nemusí vždy vyhrát a přece se pobaví. Rozvíjí slovní zásobu, paměť, komunikaci, skupinovou i sociální stránku (pomoc druhým apod.), fantazii, postřeh, schopnost využít získané vědomosti prakticky.

Pro řadu učitelů jsou jazykové hry důležité při zahájení nového učiva. Zejména pro učitele, kteří postupují od praktických činností s jazykem až po teoretické pojmenování jazykového jevu. Jazykové hry jsou pro většinu dětí tak přirozené, že ani netuší, že se učí. Z těchto názorů je vidět, že učitelé vnímají jazykovou hru velice kladně a jsou toho názoru, že by v hodinách českého jazyka chybět neměla, neboť nám pomáhá k tomu, aby děti bavilo i učivo, se kterým mají problémy.

## **7. 1. Závěr – Co vyplývá z výsledků dotazníků?**

Z vyplněných dotazníků je vidět, že učitelé jazykových her v hodinách českého jazyka využívají. Učitelé berou jazykovou hru jako zpestření výuky a možnost, kdy si žáci mohou v hodině odpočinout. Berou ji jako aktivní odpočinek. Někdy si žáci potřebují odpočinout od psaní a volíme hry, kde je více pohybu. Řada učitelů se také přiklání k názoru, že během jazykových her rozpozná, pokud mají někteří žáci s látkou problém, což při samostatné práci v lavicích (pokud ji neznámkuje a sami nekontrolují) nepoznají. Hra jim tedy slouží i jako diagnostický prvek. Jazykové hry také vytváří lepší kolektiv a atmosféru ve třídě. Jazykové hry většinu žáků baví. Učitelé také uvádějí, že záleží také na tom, zda se stíhá učivo, které se má probrat. Berou jazykovou hru jako prostředek, kterým si žáci učivo procvičují a upevňují jiným způsobem, než psaním a doplňováním do pracovního sešitu.

## **8. Zásobník jazykových her**

V jazykových hrách, které uvádím v této práci, jsem se zaměřila na učivo vyjmenovaných slov a slovních druhů. Tyto hry mají být spíše ukázkou šíře možností a také inspirací k vlastním nápadům a postupům, jak toto nelehké a většinou pro žáky nepřitažlivé učivo procvičit a upevnit hrou a pro žáky oblíbenější formou. Snažila jsem se zvolit takové hry, které se dají zahrát jak v lavici, tak i hry, při kterých je zapotřebí troška pohybu.

Pomocí těchto her jsem se snažila vytvořit zajímavé vyučovací hodiny. Aby se pro žáky učivo vyjmenovaných slov a určování slovních druhů stalo oblíbenějším a přitažlivějším.

U každé hry uvádím počet hráčů (samozřejmě záleží také na učiteli, jaký počet hráčů pro hru zvolí), cíl hry, pomůcky a čas, který nám hra zabere. Pokud u některých her nejsou pomůcky uvedené, pak žádné nebudeme potřebovat.

## **8. 1. Soubor pomůcek ke hrám**

V hodinách českého jazyka slouží pomůcky především k rozvíjení jazykových schopností a dovedností žáků. Prohlubují a upevňují znalosti žáků o jazyku, přispívají k delšímu a hlubšímu soustředění žáků. Mnohdy působí motivačně. (Pišlová, 1996)

Jednou z možností realizace zásady názornosti je využití pomůcek ve výuce. Přispívají k tomu, aby žák lépe pochopil učivo, vytvořil si určité vědomosti a nutné návyky.

U každé jazykové hry uvádím pomůcky, které k hraní budeme potřebovat. Zde uvedu několik základních pomůcek. Jejich příprava nám zabere více času, ale jsou to takové pomůcky, které se dají využít mnohokrát. S některými pomůckami nám mohou pomoci žáci. Při výrobě pomůcek si žáci učivo upevňují a procvičují. Vytváří si tak i vztah k tomu, co vyrobili, a budou s pomůckami zacházet opatrně a více si jich vážit, než když jim je předložíme hotové.

S pomůckami musí žáci většinou manipulovat, dotýkat se jich, a tak zapojují nejen zrak a sluch, ale i další smysly. (Pišlová, 1996)

Při výrobě pomůcek bychom měli myslet i na jejich estetičnost. Pokud budou pomůcky ušmudlané a bezbarvé, nebudou nás lákat k tomu, abychom si s nimi zahráli.

K jazykovým hrám, které uvádím ve své praktické části, budeme potřebovat převážně tyto pomůcky:

### **Řady vyjmenovaných slov**

Jednotlivé řady vyjmenovaných slov nakopírujeme na barevné listy pro každého žáka. Žáci si je nastříhají a sepnou kancelářskou sponkou. Bylo by dobré žákům dát i obálky,

kam by si řady vyjmenovaných slov ukládali. Žáci s těmito řadami mohou pracovat samostatně, ve dvojicích, ale i ve skupinách.

Měli bychom myslet na to, že řady, které žákům okopírujeme, by se měly shodovat s řadami vyjmenovaných slov, které jsou uvedeny v učebnicích a sešitech, se kterými pracujeme.



### Pytlíčky s kartami, kde je vynechané i/y po obojetné souhlásce uvnitř slova

Měly bychom zvolit takové karty, které budou odpovídat danému ročníku. Pro třetí ročník zvolíme karty (kde se bude psát po obojetné souhlásce y), které budou obsahovat vyjmenovaná slova a slova k nim příbuzná, která jsou hojně využívána. Ve čtvrtém ročníku uvádíme více slov příbuzných a méně frekventovaných.



### Sada víček s písmeny

Měli bychom nasbírat alespoň 200 kusů barevných víček z plastových lahví. Pomoci nám mohou žáci a ostatní učitelé. Každé písmeno by se mělo opakovat alespoň šestkrát, samohlásky alespoň čtrnáctkrát. Písmena můžeme napsat na víčka permanentním fixem nebo nalepit vystřižená písmena na víčka pomocí tavné pistole (písmena jsou pak lépe vidět).

Pro děti jsou tato víčka lákavější než obyčejná písmena vystřižená ze čtvrtky. Bylo by dobré, abychom použili různých barevných víček. Můžeme tak barevně odlišit samohlásky, souhlásky tvrdé, souhlásky měkké a souhlásky obojetné.



### Sada obrázků

Obrázky můžeme malovat společně s dětmi. Zvolila jsem takové obrázky, které mohou označovat vyjmenovaná slova (na obrázku můžeme vidět vyjmenovaná slova: sýček, netopýr, syrový...). Obrázky můžeme využít i při komunikační a slohové výchově.





## Kostky

Kostky využijeme při hrách, kde potřebujeme náhodně volit jedno nebo více písmen. Kostky můžeme s dětmi vyrobit nebo koupit. Ideální by bylo, pokud by měli žáci jednu sadu kostek do lavice. Sada kostek, kterou používám při hrách uvedených v zásobníkú obsahuje těchto dvanáct kostek:

- |           |            |
|-----------|------------|
| 1. AEIOUY | 7. ÁÉÍÚČĚ  |
| 2. ABCDEF | 8. ŘŽŠŤDE  |
| 3. GHCHJK | 9. ÝÍÝÍÝÍ  |
| 4. LMNOPR | 10. ÁÉÁÉÁÉ |
| 5. STUVYZ | 11. AEIOUY |
| 6. ABCDEK | 12. STUVPR |



## 8. 2. Jazykové hry zaměřené na učivo vyjmenovaných slov

Hry jsou zaměřené na pamětné a pravopisné osvojení vyjmenovaných slov. Na procvičení a upevnění pravopisu i/y uvnitř slova po obojetné souhlásce. U některých her je zapotřebí tvořivosti a spolupráce. Některé hry jsou vhodné spíše pro 4. ročník, protože jsou pro žáky třetího ročníku ještě složité (vymysli příběh, telegram). Naopak hry, které jsou zaměřené k rychlejšímu zapamatování a procvičení řad vyjmenovaných slov, se hodí spíše do ročníku třetího (vláček, pravá dává).

Hry lze zařadit nejen při procvičování vyjmenovaných slov, ale můžeme je obměnit tak, abychom mohli procvičit různé pravopisné jevy, záleží jen na naší tvořivosti.

### Černý Petr

**Počet hráčů:** skupiny po 4 až 6 žácích

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** žáci si upevní význam vyjmenovaných slov

**Pomůcky:** sada karet, která se bude skládat z deseti párů (pár bude tvořit obrázek na jedné kartě a na druhé kartě bude vyjmenované slovo, které se k obrázku vztahuje, např. lýtko) a jednoho Černého Petra.



Do každé skupiny dáme sadu karet. Úkolem hráčů je shromáždit co nejvíce karetních dvojic. Žáci si rozdají všechny karty a stanoví si pořadí. Začínající hráč si vylosuje jednu kartu od následujícího hráče. Pokud se mu povede vytáhnout dvojici, která k sobě patří, nebo ji má už od rozdání karet, dá ji stranou. Na koho nakonec zbyde Černý Petr, prohrál.



Poznámka: Bylo by dobré, kdyby si karty vyrobili žáci sami. Také bychom měli zvolit taková vyjmenovaná slova, která lze vyjádřit obrázkem a jejichž význam si musí žáci upevnit (např. výr, sysel, lysý, mýt).

### **Škatulata, hýbejte se**

**Počet žáků:** celá třída

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** pamětné osvojení vyjmenovaných slov, postřeh, rychlá reakce

**Pomůcky:** židle, karty s vyjmenovanými slovy (jednotlivá vyjmenovaná slova se budou opakovat třikrát), seznam vybraných vyjmenovaných slov

Žáci si vylosují karty s vyjmenovanými slovy, neprozrazují ostatním, jaké slovo mají. Sedí v kruhu na židlích. Jednoho žáka vybereme a ten bude uprostřed kruhu stát. Tomuto žákovi dáme seznam vybraných vyjmenovaných slov a stává se vypravěčem. Pokud během příběhu vysloví vyjmenované slovo, které mají někteří žáci na své vylosované kartě, vymění své pozice. V tomto okamžiku se žák, který vyprávěl, snaží zaujmout volné místo. Ten, kdo zůstane stát, se stává vypravěčem.

Seznam slov: SÝČEK, SLEPÝŠ, ČEPÝŘIT SE, DOBYTEK, PYKAT, BYL, SYN, SÝKORA, SYCHRAVÝ

Poznámka: Měli bychom počítat s tím, že tato hra bude živá. Některé žáky může napadnout říci všechna slova ze seznamu hned za sebou. V tu chvíli nastane opravdu zmatek. Musíme vědět, zda to naši žáci zvládnou, nebo dát takové pravidlo, které tomuto zamezí (např. že žák může v jedné větě využít pouze dvou slov ze seznamu).

### **Pozorně poslouchej**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** rozlišování vyjmenovaných slov a s nimi příbuzných a slov s i/í, paměť, rozvoj tvořivosti, větná skladba

Žáci stojí vedle lavice tak, aby měli dostatek místa. Učitel vypráví příběh. Pokud se v příběhu objeví vyjmenované slovo nebo slovo k němu příbuzné, žáci udělají pohyb, na kterém se na začátku hry domluvíme (sednou si, zvednou ruce, poskočí atd.). Po dokončení příběhu budou mít žáci za úkol sepsat všechna vyjmenovaná slova, která v příběhu zazněla. Vítězem se stává ten, kdo si vzpomene na nejvíce vyjmenovaných slov. Nakonec mohou žáci na daná vyjmenovaná slova vymýšlet věty a snažit se o to, aby byly co nejvtipnější. Bylo by dobré žákům uvést příklad.

*Př.: Namyšlený mlynář myl lysou a pyšnou myš mýdlem.*

## Vláček

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** zapamatování, upevnění a procvičení řady vyjmenovaných slov

Vybereme jednoho žáka, který bude představovat lokomotivu. Tento žák se bude pohybovat v prostoru třídy a nahlas dělá zvuk mašiny. Po chvilce se zastaví u žáka, kterého si sám vybere, nahlas zahouká a řekne první vyjmenované slovo (např. být). Žák, kterého si vybral, představuje vagon a odpoví druhým vyjmenovaným slovem a postaví se za lokomotivu. Opět se začnou pohybovat po prostoru a takto dál na sebe nalepují další vagony. Pokud je dětí více než vyjmenovaných slov, pokračujeme v řadě od začátku, dokud se nevytvoří vláček ze všech dětí. Žák, který se splete v pořadí vyjmenovaných slov, říká celou řadu nahlas a až poté se připojí.

## Popletníček

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** znalost vyjmenovaných slov a slov k nim příbuzných, rychlá reakce

**Pomůcky:** míček

Žáci stojí v kruhu. Určíme jednoho žáka, který se postaví doprostřed kruhu. Tento žák hází dětem míček a přitom říká vyjmenovaná slova nebo slova k nim příbuzná. Pokud žák řekne slovo, které není vyjmenované nebo příbuzné, nesmí ostatní žáci míček chytit. Pokud i přesto některý žák míček chytí, stává se Popletníčkem on.

## Na rybáře

**Počet hráčů:** jednotlivci/dvojice

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** procvičování pravopisu po obojetné souhlásce uvnitř slova, znalost vyjmenovaných slov

**Pomůcky:** vystříhané a očíslované šablony ryb, lístečky s vynechaným i/y po obojetné souhlásce, pruty (na jejichž konci bude magnet), kancelářské sponky, psací potřeby, sešit.

Pokud máme ve třídě hodně dětí, rozdělíme je do dvojic. Určíme místo, kam dáme šablony ryb. Každé dítě/dvojice dostane prut. Chodí s prutem a loví ryby, mohou lovit pouze po jedné rybě. Vrátil se zpátky do lavice a tam řeší slovo, které je na chycené rybě. Zapiší si jej do sešitu a vrátí rybu zpátky. Po skončení lovu jdou rybáři za učitelem a ukazují mu úlovky. Za každé správné řešení dostanou bod. Za špatné řešení bod ztrácí. Vítězem se stává ten, kdo má nejvíce bodů.

## Hod' si kostkou

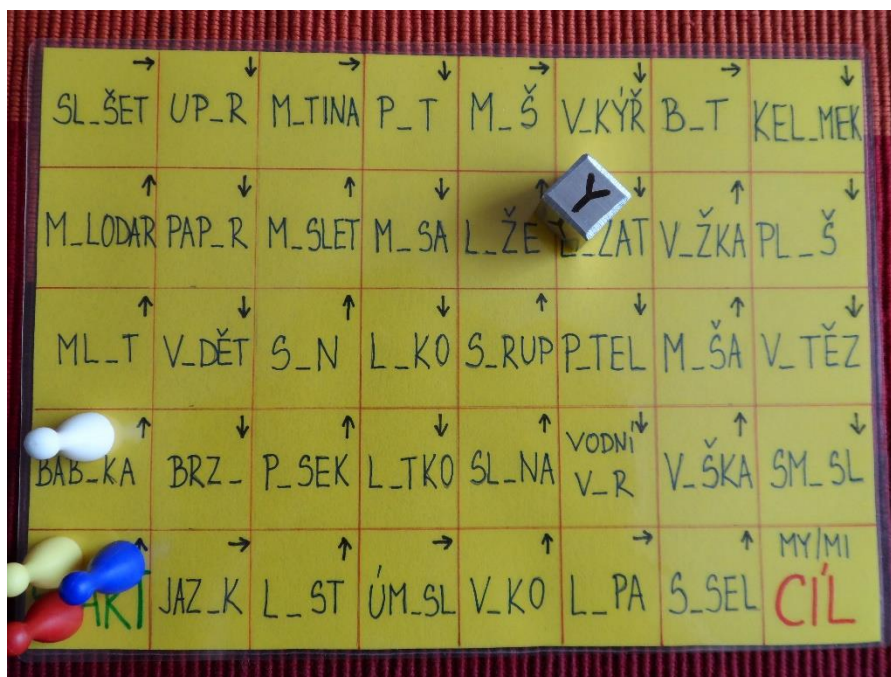
**Počet hráčů:** čtveřice

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** procvičování pravopisu po obojetné souhlásce uvnitř slova

**Pomůcky:** kostka i/y, hrací plán, Pravidla českého pravopisu, figurky

Do každé skupiny dáme hrací plán a jednu hrací kostku i/y. Žák, který začíná, hodí kostkou i/y a stoupne si figurkou na nejbližší pole, které odpovídá i/y. Padne-li mu na kostce y, stoupne si na nejbližší pole, kde se má doplnit y (babyka). Před cílem hodí kostkou. Pokud mu padne y: musí vymyslet větu, kde použije slovo my. Pokud mu padne i: musí vymyslet větu, kde použije slovo mi. Ostatní žáci kontrolují, zda doplnil správně. Pokud se žáci nedomluví, vyhledají slovo v Pravidlech českého pravopisu.



### Najdi vyjmenovaná slova

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** hledání skrytých vyjmenovaných slov

**Pomůcky:** předem připravené věty

Na tabuli napíšeme několik vět, ve kterých se budou skrývat vyjmenovaná slova. Úkolem dětí bude vyjmenovaná slova najít a poté zkusit napsat podobné věty.

Př.:

*Sovy dravě zaútočily na velkou myš. (vydra, myš)*

*Maminka ukrojila Zdeňčkovi slabý kousek masa. (býk)*

*Vlasy neměla Veronika už dlouho tak krátké. (syn)*

*Dívky přinesly žebřík. (lyže)*

## **Kdo jich vymyslí víc?**

**Počet hráčů:** skupiny

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** vytváření slov příbuzných ke sloům vyjmenovaným

**Pomůcky:** papír pro každou skupinu, psací potřeby

V jednotlivých skupinách si žáci předem určí, kdo bude dělat hlavního zapisovatele. Dáme do každé skupiny jeden papír, který si žáci podepíší. Oznáíme vyjmenované slovo, ke kterému budou žáci vymýšlet slova příbuzná. Časový interval na napsání slov bude dvě minuty. Po dvou minutách můžeme zadat další vyjmenované slovo. V závěru hry odevzdají všechny skupiny papír učiteli. Ten spočítá a zkontroluje, která skupina si vedla nejlépe, a na konci hodiny vyhlásí výsledky.

## **Najdi všechny**

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** vybavování si řady vyjmenovaných slov, vytváření příbuzných slov

Na tabuli napíšeme velkým tiskacím písmen tato písmena: **T, L, M, H, Y/Ý, Z, S, Š, I/Í, N, E**. Žákům dáme instrukci, aby z těchto písmen sestavili co nejvíce vyjmenovaných slov a slov příbuzných.

Př.:

*My, mýt, myš, hmyz, myslit, mýlit se, syn, sysel, mlýn, slyšet, myši, hmyzí*

## **Vyřeš rébusy**

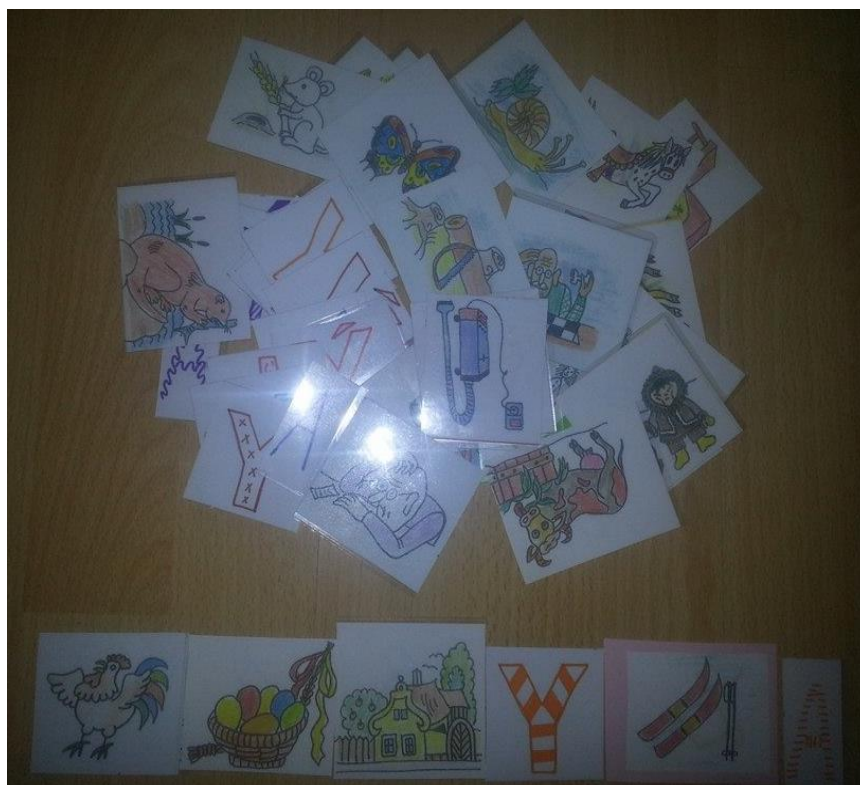
**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** vybavování si řady vyjmenovaných slov, rozvoj tvořivosti

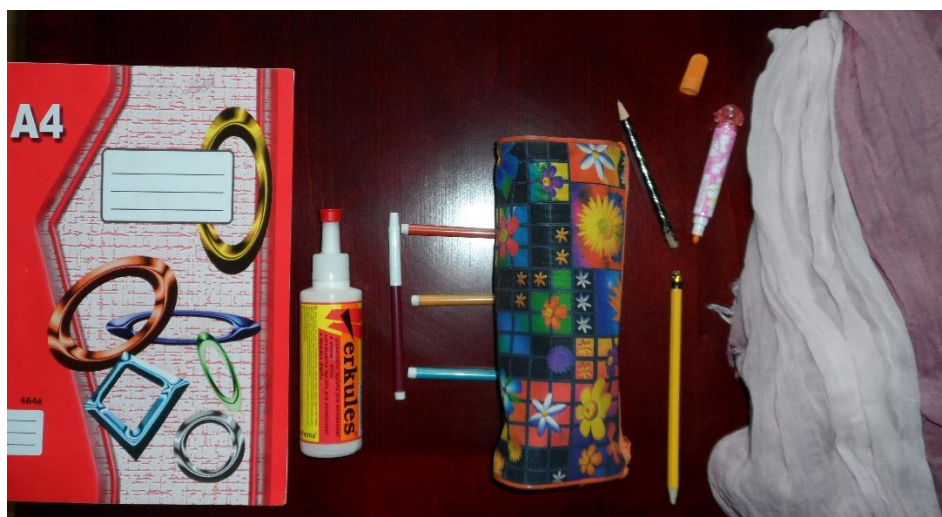
**Pomůcky:** sada karet s obrázky

Na tabuli nakreslíme obrázky a pod každý umístíme čtvereček, kam žáci doplní místo obrázku první písmeno jeho názvu. Rozdáme dětem do skupin karty s obrázky. Každá skupina zkusí několik obrázků složit tak, aby vyšlo vyjmenované slovo nebo slovo příbuzné. Až budou mít děti slovo připravené, vezmou si papír a tužku, obejdou třídu a zkusí všechna slova svých spolužáků vyřešit.



Řešení: kohout, obyčej, byt, y, lyže, a (KOBYLA)

**Obměna:** Žáci tvoří vyjmenovaná slova z předmětů, které najdou ve třídě. Můžeme žákům také dát za úkol, aby si přinesli předměty z domova.



Řešení: sešit, lepidlo, e, penál, ý, šála (SLEPÝŠ)

## Bingo

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** postřeh, vybavování si řady vyjmenovaných slov

**Pomůcky:** karty s jednotlivými řadami vyjmenovaných slov, pytlíček, psací potřeby, papír

Děti si načrtnou na papír tabulku 3x3 pole. Do každého pole potom napíší vyjmenované slovo třeba po B, záleží, na kterých vyjmenovaných slovech se na začátku domluvíme nebo které právě probíráme. Žádné vyjmenované slovo se nesmí v tabulce dvakrát opakovat. Učitel vloží domluvenou řadu vyjmenovaných slov do pytlíčku a obchází děti. Děti vytáhnou jednu kartičku a nahlas vyjmenované slovo přečtou. Děti, které dané slovo napsaly do své tabulky, si ho škrtnou. Vítězí ten žák, který bude mít jako první zaškrtný celý řádek nebo sloupec a řekne nahlas BINGO. Tabulku můžeme samozřejmě i zvětšit a použít dvě řady vyjmenovaných slov.

obyvatel	obyčej	nábytek
byt	příbytek	bylina
dobytek	bystrý	kobyla



**Obměna:** Učitel říká příbuzná slova. Žák si musí sám určit, ke kterému vyjmenovanému slovu je příbuzné a škrtně ho na kartě.

### **Myslím si slovo**

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** vybavování si řady vyjmenovaných slov, postřeh, rozvoj tvořivosti

**Pomůcky:** psací potřeby, papír, připravené věty na určité vyjmenované slovo

Učitel říká věty, podle kterých mají žáci poznat, na jaké vyjmenované slovo učitel myslí. Připraví si vět více. Žáci si slova zapisují. Společně zkontrolujeme, zda se opravdu strefili do myšlených slov.

*Myslím si vyjmenované slovo, pozpátku je to ALYBOK. (kobyła)*

*Myslím si vyjmenované slovo, má tři slabiky, začíná na S a končí na A. (sýkora)*

*Myslím si vyjmenované slovo, je nejdelší z vyjmenovaných slov po B. (Přibyslav)*

*Myslím si vyjmenované slovo po B, které končí písmenem J. (obyčej)*

*Myslím si vyjmenované slovo po M, které označuje hlodavce. (myš)*

*Myslím si vyjmenované slovo, které je antonymem ke slovu vařený. (syrový)*

*Myslím si vyjmenované slovo, které může označovat hodně hubeného člověka nebo rasu loveckého psa. (vyžle)*

*Myslím si vyjmenované slovo, které je synonymem ke slovu najedený. (sytý)*

*Myslím si vyjmenované slovo, které je hned za vyjmenovaným slovem netopýr. (slepýš)*

**Obměna:** Slova můžeme vařit. Pro žáky to bude zase něco jiného. Žáci pak vymýšlejí podobné recepty.

Př.:

*Do hrnce nasypeme pátou obojetnou souhlásku. Přisypeme hlásku, která je vícekrát ve slově okolo. Ještě přidáme hlásku, kterou začíná první slovo řady vyjmenovaných slov po v. Přimícháme další hlásku, která připomíná prak. Důkladně promícháme a dochutíme poslední hláskou ze slova příbytek.*

(POVYK)

### **Na schovávanou**

**Počet hráčů:** dvojice

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** zapamatování a upevnění řady vyjmenovaných slov, paměť

**Pomůcky:** řady vyjmenovaných slov

Žáci karty složí podle toho, jak jdou vyjmenovaná slova za sebou. Poté si dvojice určí, kdo bude schovávat jako první. Jeden žák se otočí zády a mezitím druhý žák otočí čtyři karty (počet můžeme zvyšovat). Žák, který byl zády, přichází na to, která vyjmenovaná slova jsou otočená. Poté se dvojice prostrídají. Správnost žáci ověřují otočením karet.

### **Ypsilon**

**Počet hráčů:** pětičlenné skupiny

**Čas:** 5-10 minut

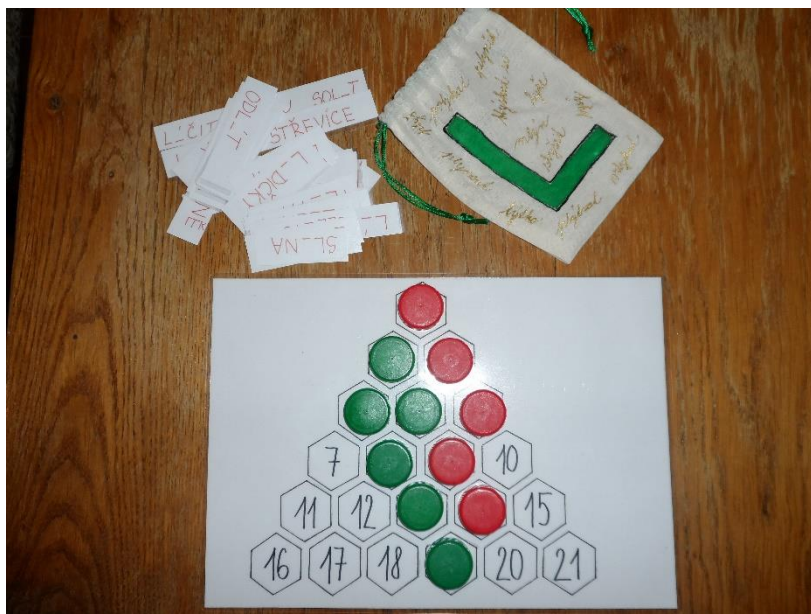
**Cíl hry:** spolupráce, strategie, procvičení pravopisu y/í po obojetné souhlásce uvnitř slov

**Pomůcky:** hrací pole, pytlíček se slovy (chybí i/y po obojetné souhlásce uvnitř slova), víčka tří barev

Žáky rozdělíme do pětičlenných skupin, ve kterých si utvoří dvě dvojice. Pátý hráč bude kontrolovat průběh hry a správnost odpovědí. Cílem hry je zaplnit plochu víčky tak, aby vzniklo písmeno Y (3 stěny spojené). Dvojice si stříhnou o to, která bude začínat a vybere si pole s určitým číslem, vytáhne si slovo z pytlíku a doplní i/y. Pokud správně určí

i/y (správnost kontroluje pátý hráč), dají na pole víčko barvy, kterou si dvojice na začátku zvolila. Pokud určí špatně, dáme na pole bílé víčko. O toto pole se může ke konci hry (když už není možnost jak jinak spojit tři stěny) losovat. Vyhrává dvojice, které se povede co nejrychleji spojit tři stěny.

(Bakalář, 1990)



## Pyramida

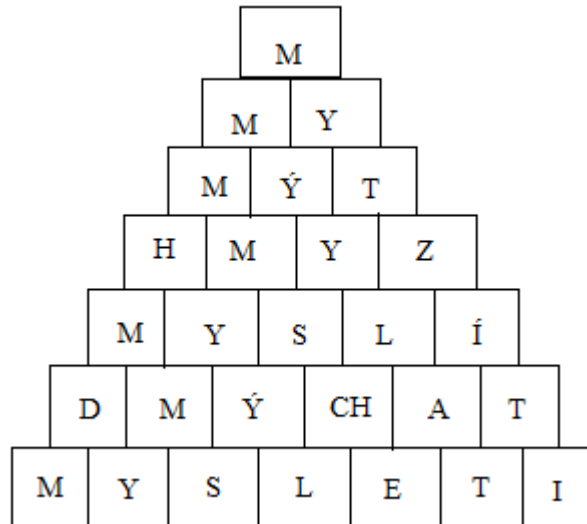
**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** vybavování si řady vyjmenovaných slov

**Pomůcky:** psací potřeby, papír

Na tabuli připravíme trojúhelník. Do prvního pole doplníme písmeno b, m, p, s nebo v. Děti si pyramidu také načrtnou do svého sešitu a snaží se sestavit co nejvyšší. Do jednotlivých řad doplňují vyjmenovaná slova nebo slova příbuzná po obojetné souhlásce, která je na vrcholu pyramidy. U některých vyjmenovaných slov nenalezneme ani slovo příbuzné, které by se skládalo ze dvou písmen. Proto vynecháme řadu o dvou písmenech a pod obojetnou souhlásku dáme řadu o třech polích. Cílem hry je sestavit co nejvyšší pyramidu.



(Schneidrová, 2010)

Poznámka: Žáky upozorníme na to, že žádné patro nesmí zůstat prázdné, jinak by nám pyramida nedržela a zbořila se. Někteří žáci chtěli najít pouze nejdelší slovo.

### Najdi řešení

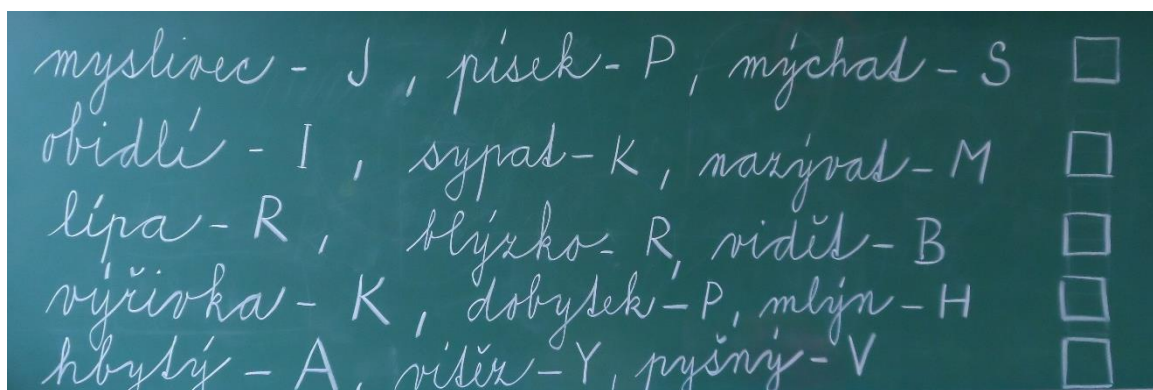
**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** najít slova, která obsahují pravopisnou chybu, přijít na správné řešení

**Pomůcky:** tabule, křída.

Na tabuli si předem připravíme slova (slova musí být napsaná písemně). Tuto hru budou hrát všichni žáci současně a každý sám za sebe. Jejich úkolem bude přijít na řešení.



Řešení: SIRKA

## Tajenka

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** najít správné řešení, doplnit správné i/y, í/ý

Vyřešte tajenku a slovo, které vám vyjde, použijte ve větě. Pokuste se k tomuto slovu najít synonymum.

**Y/Ý I/Í**

	1	2	3	4	5	6
	V	I	K	L	A	T
V _ TAT	O	I	2			
ZB _ TEK	T	P	6			
P _ LE	R	L	4			
L _ KOŽROUT	V	M	1			
V _ NOUT	H	A	5			
NAB _ DKA	S	K	3			

*Včera večer se mi viklal zub. (kýval)*

## Hraní s textem

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** rozvoj slovní zásoby, rozvoj tvořivosti, vytváření příbuzných slov k vyjmenovaným, větná skladba, slovosled

- Napište krátký příběh, kde budou obsažena pouze vyjmenovaná slova a slova k nim příbuzná (můžete použít spojek a předložek).

Př.:

*Pyšný syn lyžoval. Slyšel vysokého výra. Obyvatelé byli vyrušeni neobvyklým povykem u bydliště. Slyšeli výskot a vzlykot. Kolem bytů klopytaly vysoké třpytivé bytosti.*

- b) Napište krátký příběh, kde bude obsaženo 10 vyjmenovaných slov: obyvatelé, být, povykem, myš, pytel, sýkora, vysypat, výr, vysoký, výhled.

*Př.: Obyvatelé byli otřeseni povykem, který vydávala myš. Myš se šla projít na vysoký kopec, aby měla hezký výhled. Tam uviděla výra, který vysypal sýkoru z pytle. Což pro myš nebyl hezký pohled, a proto ten povyk.*

### **Na proud**

**Počet hráčů:** dvě stejně početné skupiny

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** spolupráce, procvičování problematiky vyjmenovaných slov, rychlá reakce

**Pomůcky:** připravené papíry s napsanými slovy/věťmi, tabule, křída, kostka

Družstva si sednou do dvou řad. Členové jednoho družstva vedle sebe zády k družstvu druhému. Na jednom konci je položena kostka, na druhém sedí učitel a dává prvním žákům z obou družstev úkoly. Na papír jim například napíše: Tatínek byl psa. Pokud je věta nebo slovo správně napsané, vyšlou první hráči svému družstvu signál, pokud ne, nevysílají nic. Signál vysílají stiskem ruky souseda. Poslední, když přijmou signál, seberou kostku. Tím získává družstvo bod. Pokud seberou kostku v nesprávný okamžik (signál neměl být vyslán), získává družstvo trestný bod. Pokud někdo během hry promluví, získává jeho družstvo také trestný bod. Po třech úlohách si první hráč sedne za posledního. Hra končí ve chvíli, kdy se vystřídají všichni žáci. Vyhrává družstvo, které nasbírá nejvíce bodů.

## **Malování slov**

**Počet hráčů:** skupiny

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** rozvoj tvořivosti a fantazie, vybavování si vyjmenovaných slov

**Pomůcky:** obrázky vyjmenovaných slov, papíry, tužky

Obrázky vyjmenovaných slov leží před tabulí na zemi. Zástupce, kterého vybere skupina jako prvního, se jde na obrázek podívat. Vráť se a snaží se namalovat obrázek tak, aby ostatní členové skupiny slovo poznali. Zástupce nesmí mluvit, pokud promluví, získává skupina trestný bod. Když skupina slovo uhodne, musí ho k obrázku na papíře správně napsat a další zástupce si jde prohlédnout nový obrázek. Vyhrává skupina, která uhodne nejvíce slov. Slova musí být napsaná bez chyb, jinak se slovo nepočítá.

## **Kuba řekl**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** procvičování problematiky vyjmenovaných slov

Určíme žáka, který bude představovat Kubu a bude říkat věty typu: „Kuba řekl, že ve slově starobylá se píše měkké i.“ Pokud je věta správně, žáci si sednou, pokud je věta chybně, zůstanou stát. Žáci, kteří si sednou nebo zůstanou stát v nesprávný okamžik, vypadávají. Hru hrajeme do té doby, než nám zbyde poslední žák a ten se stává výhercem.

## **Patříme k sobě**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** vybavování si řady vyjmenovaných slov a slov k nim příbuzných, rozvoj tvořivosti

**Pomůcky:** lepenky, kartičky s vyjmenovanými slovy

Učitel na lepenky před hodinou napíše dvojice vyjmenovaných slov, vždy jen dvě jsou k sobě příbuzná. Lístečky přilepí žákům na čelo. Žáci se pohybují volně po třídě, dívají se ostatním na čelo na slovo a musí žákovi předvést pantomimou vyjmenované slovo, ke kterému je slovo na čele příbuzné. Nesmí slovo vyslovit. Úkolem žáků je najít druhého žáka, který k němu patří.

**Obměna:** Žáci slovo nepředvádí pantomimou, ale snaží se slovo vysvětlit, aniž by řekli slovo příbuzné k danému vyjmenovanému slovu.

### Domino

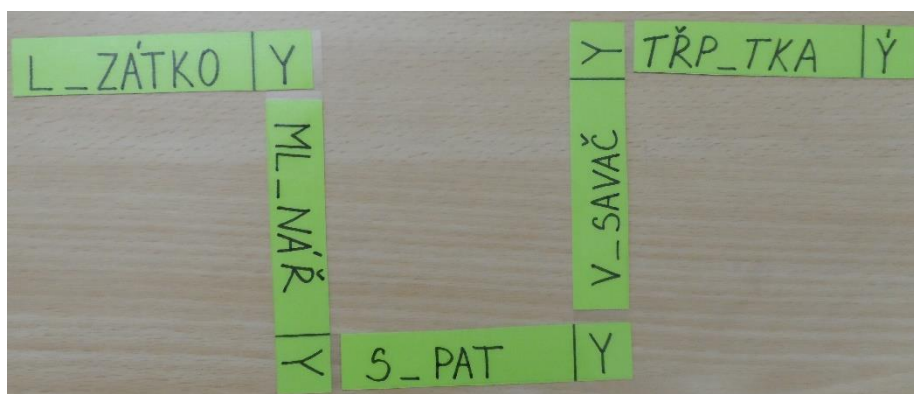
**Počet hráčů:** jednotlivci/dvojice

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** procvičování problematiky vyjmenovaných slov

**Pomůcky:** dominové karty (10 karet) s vynechaným y/i po obojetné souhlásce

Děti přikládají karty jako dominové kostky.



### Kdo dříve

**Počet hráčů:** dvojice

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** pozornost, postřeh, procvičování pravopisu po obojetné souhlásce uvnitř slov

**Pomůcky:** karty se slovy, kde je vynechané i/y po obojetných souhláskách uvnitř slov



Před dvojicí žáků leží na stole hromádka karet. Žáci se střídají v jejich obracení. Kdo dříve určí i/y správně, kartu si vezme a má bod. Vítězem se stává ten, kdo má největší počet karet.

### **PIF PAF**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** procvičení pravopisu, postřeh

Žáci stojí v kruhu, učitel zvolá „PIF PAF“, ukáže na někoho z žáků a zadá otázku: „Jaké y/i se píše ve slově myslet?“ Žák, na kterého bylo ukázáno, si dřepne a hádají jeho sousedé. Kdo byl pomalejší, vypadává. Žák, který dřepěl, ukazuje, volá a dává otázku.

### **Jíme slova**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** procvičování problematiky vyjmenovaných slov, větná skladba, slovosled

**Pomůcky:** tabule, křída

Napišeme po celé tabuli problematické dvojice (*píchá x pýcha, byl x bil* atd.). Žáci jdou postupně za sebou podle toho, jak sedí v lavicích. Když na žáka přijde řada, vybere si některé slovo z tabule a utvoří s ním větu. Když je věta správně, uděláme u slova čárku. Žák, který přidá třetí čárku, slovo snědl a smažeme ho z tabule.

### **Běhací diktát**

**Počet hráčů:** skupiny po čtyřech

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** spolupráce, procvičování pravopisných jevů

**Pomůcky:** kartičky, kde je vynechané i/y po obojetné souhlásce uvnitř slova

Žáci si ve skupinách rozdělí role. Jeden žák je písař, druhý ucho, třetí spojka, čtvrtý je čtenář. Čtenář čte a říká spojce, spojka běží k uchu a ucho diktuje písaři. Vyhrává skupina, která stihla napsat nejvíce slov/vět.

### **Kdo je bystřejší?**

**Počet hráčů:** 4 skupiny

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** rychlá reakce, procvičování pravopisu po obojetných souhláskách uvnitř slov

**Pomůcky:** karty Y/I

Žáci vyšlou z každé skupiny zástupce a ti si stoupnou okolo lavice, na které jsou karty Y/I. Řekneme žákům větu: „Babička bydlela u rybníka.“ a vybereme slovo (babička), ve kterém chceme určit Y/I. Žáci musí co nejrychleji položit ruku na lísteček se správným Y/I a zároveň musí odůvodnit pravopis (ve slově babička napíšeme měkké i, protože to není slovo vyjmenované ani příbuzné k žádnému vyjmenovanému slovu). Za správné odpovědi získávají družstva body a za špatné body ztrácejí. Vyhrává družstvo, které bude mít na konci hry nejvíce bodů.

### **Tik, tak, bum**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** rychlá reakce, vybavování si vyjmenovaných a s nimi příbuzných slov a slov s i/i

**Pomůcky:** stopky, maketu bomby, skupiny hlásek po obojetné souhlásce BI/BY, SI/SY

Žáci sedí v kruhu. Žák, který začíná, si vylosuje skupinu hlásek. Řekne slovo, které v sobě tuto skupinu hlásek obsahuje, předává bombu dalšímu žákovi a ten také říká slovo s touto skupinou hlásek. Takto hra pokračuje do té doby, než bomba „vybuchne“ (vždy zvolíme jiný časový interval). Vypadává žák, který má v době výbuchu bombu u sebe. Žák, který je na řadě, si vylosuje další skupinu hlásek. Takto pokračujeme do té doby, než zůstane poslední žák.



Poznámka: Žáky hra velice baví. Pokud máme ve třídě více žáků, neměli bychom čekat na to, až zůstane ve hře poslední žák. Ostatní žáci se pak už nudí a nic bychom u nich takto neprocvičili.

### **Okno, dveře, střed**

**Počet hráčů:** tři početně vyrovnané skupiny

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** procvičení pravopisných jevů, postřeh, rychlá reakce

**Pomůcky:** 3x karty s čísly 1 až 7 (nebo více, záleží na počtu žáků ve třídě)

Žákům rozdáme do skupin čísla. Řekneme slovo (např. obyvatel). Chvilí počkáme, řekneme číslo od jedné do sedmi a v tu chvíli vybíhají žáci, kteří mají dané číslo. Kdo první napíše slovo správně, má tři body, jako druhý dva body a poslední získává jeden bod. Pokud je ve slově chyba, nedostává bod žádný.

### **Indiánské rohy**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** paměť, procvičení pravopisných jevů

**Pomůcky:** lístečky, kde chybí i/y po obojetné souhlásce uvnitř slova

Ve čtyřech rozích jsou ve třídě položené papírky se slovy (vyjmenovaná slova, příbuzná slova, celé věty). Žák se pohybuje po třídě na indiánské stezce, musí být tiše, aby nepřilákal pozornost a neprobudil strážce. Zapamatuje si slovo nebo větu, která je na papírku. Donese v paměti do lavice, slovo zapíše a jde na další indiánskou výpravu. Postupně zapíše všechny papírky. Vyhrávají žáci, kteří dokázali vše úspěšně zapsat.

### **Kopaná s vyjmenovanými slovy**

**Počet hráčů:** dvě skupiny

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** procvičení pravopisu po obojetné souhlásce uvnitř slov

**Pomůcky:** tabule, magnet, papíry, dva míče různé barvy (mají kapsičky na lístky), lístečky s vynechaným i/y po obojetné souhlásce

Na tabuli nakreslené dvě branky, každá skupina má svou barvu míčů. Žáci chodí k tabuli, tahají si lístky z míče a odůvodňují pravopis. Pokud odůvodní i/y správně, získává jeho skupina gól, pokud pravopis nezvládne, dostává jeho skupina gól do vlastní branky. Vyhrává družstvo, které vstřelí soupeři více branek.

Poznámka: Tato hra by šla obměnit i na určování slovních druhů. Do míčů dáme věty, které nastříháme z okopírovaného textu. A ve větách vybarvíme slovo, u kterého budou žáci určovat slovní druh.

## Prší

**Počet hráčů:** skupiny

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** vybavování si řady vyjmenovaných slov, spolupráce

**Pomůcky:** víčka s písmeny

Učitel rozhodí ze židle víčka na koberec se slovy „prší“ a žáci v určitém časovém intervalu skládají vyjmenovaná slova.



## Na zlatokopy

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** procvičení pravopisu i/y po obojetné souhlásce uvnitř slova

**Pomůcky:** karty s vynechaným y/i po obojetné souhlásce

Po třídě rozhodíme kartičky se slovy. Na povel: „zlatokopové, voda klesá“, vyrazí žáci z lavic pro kartičku. Tu si odnáší do lavice a slovo přepíše do sešitu. Po zapsání ji vrátí zpět a berou si kartičku jinou. Na povel: „zlatokopové, voda stoupá“, se musí okamžitě všichni vrátit na svá místa a zvednout nohy, aby se neutopili. Vyhrává žák, který nasbírá a doplní správně co nejvíce slov.

### **Pravá dává**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** pamětné osvojení řady vyjmenovaných slov

Žáci stojí v kruhu a ruce mají položené (dlaněmi dolů) pravou na levé ruce žáka po pravici a levou pod pravou rukou žáka po levici. Pak začne libovolný žák říkat první slovo vyjmenovaných slov a tleskne žáka vlevo. Ten pokračuje stejným způsobem dál. Odříkáme několikrát řadu vyjmenovaných slov. Můžeme hrát na vypadávání.



### **Telegram**

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** rozluštění telegramu, doplnění diakritiky, správně určit i/y

Učitel říká jednotlivé hlásky a žáci si je zapisují. Musí telegram rozluštit, doplnit diakritiku, správně určit i/y, hranice slov v písmu.

Př.:

[DNESSEZDENACHOMITLAVIDRA] (Dnes se zde nachomýtla vydra.)

**Obměna:** Zprávou může být i přísloví, ve kterém se vyskytuje vyjmenované slovo nebo slovo k němu příbuzné. Žáci pak přísloví vysvětlí a zkusí napsat další.

Př.:

[PICHAPREDCHAZIPAD] (Pýcha předchází pád.)

[PISNIJAKOPAV] (Pyšný jako páv.)

[KUNMACTIRINOHIAPRECEKLOPITNE] (Kůň má čtyři nohy a přece klopýtne.)

[HLOUPOSTAPICHANAJEDNOMDREVEROSTOU] (Hloupost a pýcha na jednom dřevě rostou.)

[IDOBREMUKOCOUROVINEKDIMISUTECE] (I dobrému kocourovi někdy myš uteče.)

Poznámka: Z praxe se mi ověřilo nediktovat žákům pouze po hláskách, ale k uvedeným hláskám uvádět např. jména, která na danou hlásku začínají (*H jako Honza*). Někteří žáci nestačili jednotlivé hlásky zapisovat nebo mi nerozuměli, tímto tomu zabráníme.

## Na čluny

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** rychlá reakce, vybavování si řady vyjmenovaných slov, vytváření příbuzných slov

Sedíme s žáky v kruhu, uprostřed je "člun", žáci rychle vymýšlejí slova, která „nakládají“ do člunu. Např. příbuzná slova ke slovu byt nebo vyjmenovaná slova, která jsou názvy zvířat. Pokud žák řekne slovo, které do člunu nepatří, vypadává, náš člun by se totiž propíchl. Vyhrává poslední žák, který nevypadl.

## **Hadanice**

**Počet hráčů:** dvojice

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** vybavování si vyjmenovaných slov

Ve dvojici se žáci střídají ve vymýšlení vyjmenovaných slov a slov k nim příbuzných. Jsou zadána kritéria (jen vyjmenovaná slova od určitého písmene nebo pouze podstatná jména, jen názvy živočichů apod.). Hadanice končí, když jeden žák neřekne do určité doby další slovo, které ještě nezaznělo. Nastupuje další hráč. Vše kontroluje a souduje učitel.

## **Ke kterému je příbuzné?**

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Pomůcky:** lístečky s řadou vyjmenovaných slov

**Cíl hry:** procvičení příbuzných slov k vyjmenovaným

Žáci si seřadí sloupec vyjmenovaných slov tak, jak jdou za sebou. Učitel říká věty, ve kterých jsou slova příbuzná (v jiném pořadí). Žák má správně určit příbuznost k vyjmenovaným slovům a vytváří tak druhý sloupec vyjmenovaných slov.

### **8. 3. Jazykové hry zaměřené na učivo slovní druhy**

Většina těchto her je zaměřena na určování slovních druhů. U některých her mohou žáci slovní druhy určovat izolovaně nebo v kontextu. Záleží na učiteli, jakou formu zvolí. Pokud budou žáci určovat slovní druhy izolovaně, neměli bychom zapomínat na možnost, kdy jedno slovo může náležet k více slovním druhům (kolem). Pokud budeme s žáky určovat slovní druhy pomocí čísel (podstatná jména: 1, přídavná jména: 2...), musí tabulku



s číselným označením vidět. Je na nás, zda budeme mít slovní druhy s čísly pověšené nad tabulí nebo zda bude mít každý žák tento přehled u sebe. Pomocí těchto her si žáci rozvíjí také slovní zásobu, nad hrami musí přemýšlet. Snažila jsem se vybrat takové hry, které žáky bavily nejvíce.

## **Karty Poplety**

**Počet hráčů:** dvojice

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** roztřídit slova podle slovních druhů

**Pomůcky:** krabičky od sirek (pro každého žáka deset krabiček) s názvy slovních druhů, kartičky se slovy příslušející k určitým slovním druhům

Každý žák si zhotoví krabičky, které si pojmenuje podle slovních druhů. Do krabiček napíše několik lístečků se slovy, které náleží k určitému slovnímu druhu. Obsah krabiček vysypou na stůl a promíchají. Úkolem souseda bude kartičky se slovy zařadit do správných krabiček.

**Obměna:** Žáci mohou napsat celé věty a označí v nich barevnou pastelkou slovo, které se bude určovat. Žáci tak určují slova v kontextu, procvičí si slovosled a větnou skladbu.

## **Riskuj**

**Počet hráčů:** skupiny

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** rozvoj slovní zásoby, spolupráce, rychlá reakce, znalost slovních druhů

**Pomůcky:** předem připravené otázky k jednotlivým tématům (tématy budou slovní druhy: podstatná jména, přídavná jména ...), napsané názvy témat, číslice 1 až 5, magnety

Číslice nalepíme z druhé strany otázek.

Žáci se rozdělí do dvou skupin. Žáci ve skupině se dohodnou, na jakou otázku a za kolik bodů chtějí odpovídat. Skupiny budou mít 10 vteřin na to, aby odpověděli. Pokud odpoví správně, získají daný počet bodů. Jestliže odpověď není správná, může odpovědět soupeř a pokračuje výběrem své otázky. Vyhrává družstvo, které získá větší počet bodů.

Př. *Téma: Podstatná jména*

*Otázka za 1 bod: Řekněte podstatné jméno, které začíná písmenem E.*

*2 body: Řekněte podstatné jméno, které končí slabikou BA.*

*3 body: Stručně definujte, co jsou podstatná jména.*

*4 body: Řekněte podstatné jméno, které v sobě nemá žádnou samohlásku.*

*5 bodů: Řekněte tři vyjmenovaná slova, která jsou podstatným jménem.*

## **Hravé opakování**

**Počet hráčů:** dvojice/celá třída

**Čas:** 5-10 minut

**Cíl hry:** skloňování, časování, slovní druhy

**Pomůcky:** papír, tužka, tabule

Hru hrajeme ve dvojicích. Na tabuli napíšeme 2, 1, 5, 7, 1 (číselně znázorněné slovní druhy). Žák napíše první slovo z daného slovního druhu (v našem případě přídavné jméno), přehne papír tak, aby nebylo nic vidět, a podá ho sousedovi. Ten napíše svoje slovo (podstatné jméno), přehne a podá zpátky sousedovi. Tak se pokračuje stále dokonce zadání. Ten u koho papír skončil, papír rozloží a přečte celou větu tak, aby byla gramaticky správně.

*Chlupatá-muž-vařila-s-tužka: Chlupatý muž vaří s tužkou.*

**Obměna:** Hru nemusíme hrát pouze ve dvojicích. Ale od začátku se může zapojit celá třída. Všichni žáci si vezmou papír a napíší přídavné jméno, poté necháme papíry kolovat a zase všichni žáci napíší další slovní druh, který je zadán na tabuli.

## Podstatné jméno, přídavné jméno, zájmeno ...

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** rychlá reakce, procvičování slovních druhů, rozvoj slovní zásoby

**Pomůcky:** papír, tužka

Učitel řekne nahlas první písmeno abecedy a další písmena říká potichu. Žák, kterého předem určíme, řekne v určitou dobu STOP. Učitel nahlas řekne písmeno, u kterého byl zastaven. Všichni píšou co nejrychleji do své tabulky slova k jednotlivým slovním druhům na dané písmeno. Kdo bude mít všechny kolonky tabulky vyplněné jako první, řekne STOP a ostatní žáci musí přestat psát. Od některých písmen není možné vytvořit slova na všechny níže uvedené slovní druhy (např. od písmene D neexistuje žádné zájmeno). V těchto případech bychom měli dát časové omezení např. jednu minutu. Poté následuje bodování:

- správné slovo, které se vícekrát neopakuje: 10 bodů
- pokud se jedno slovo opakuje vícekrát: 5 bodů
- pokud našel slovo pouze jediný žák ve třídě: 20 bodů

<u>písmeno</u>	<u>podst. jm.</u>	<u>příd. jm.</u>	<u>zájmeno</u>	<u>číslovky</u>	<u>sloveso</u>	<u>přísl. ce</u>	<u>Body</u>
M	Markéta	mocný	můj	milion	mluvit	málo	
D	datel	dlouhý	-----	deset	darovat	daleko	

## Sudoku

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 10-15 minut

**Cíl hry:** logické uvažování, doplnit chybějící slovní druhy

**Pomůcky:** tabulka sudoku, kde místo čísel budou napsaná slova, která budou označovat slovní druhy

Každému žákovi rozdáme sudoku a na tabuli napíšeme jednotlivé instrukce, kterých se žáci budou držet:

Vylušti sudoku. Dopln do tabulky slovní druhy od 1 do 6. Musíš dodržet tato pravidla:

- Žádný slovní druh se nemůže v barevných obdélnících opakovat.
- Žádný slovní druh se nemůže opakovat v jednom řádku.
- Žádný slovní druh se nemůže opakovat v jednom sloupci.

PLAVAT					
HEZKY			BĚHAT		OŠKLIVÝ
	JÁ	STO		ŠATY	OPÉKAT
BOTA					
		ČÍST	ČERVENÝ		KLIDNĚ
			CHŮZE	CHODIT	

Poznámka: Pokud žáci budou se sudoku začínat, můžeme jim dát ještě lehčí zadání, které bude jen o šestnácti polích. Je na nás, zda dětem necháme doplňovat všechny slovní druhy, nebo jen první čtyři slovní druhy v pořadí (podstatná jména, přídavná jména, zájmena, číslovky).

PADESÁT		HROZNÝ	
			BUBÍNEK
	ON		

### Slovní kopaná

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** procvičení rodů podstatných jmen, rozvoj slovní zásoby

První žák řekne slovo, další žák řekne slovo, které začíná stejnou hláskou, kterou končilo slovo předcházející (ananas, salám, muž). Za základ dalšího slova můžeme použít i poslední dvě hlásky slova (kobyła, lampa, panenka). Během hry se nesmí žádné slovo opakovat. Chceme-li s žáky procvičit rody podstatných jmen, omezíme okruh na podstatná jména v prvním pádě rodu ženského, středního nebo mužského. Žák, který neumí pokračovat, předává slovo dalšímu hráči a získává trestný bod (žák by neměl přemýšlet déle než 15 vteřin). Po skončení hry si všichni žáci sečtou trestné body. Kdo jich má nejméně, vyhrává.

(Houška, 1991)

## Slovní domino

**Počet hráčů:** dvojice/čtveřice

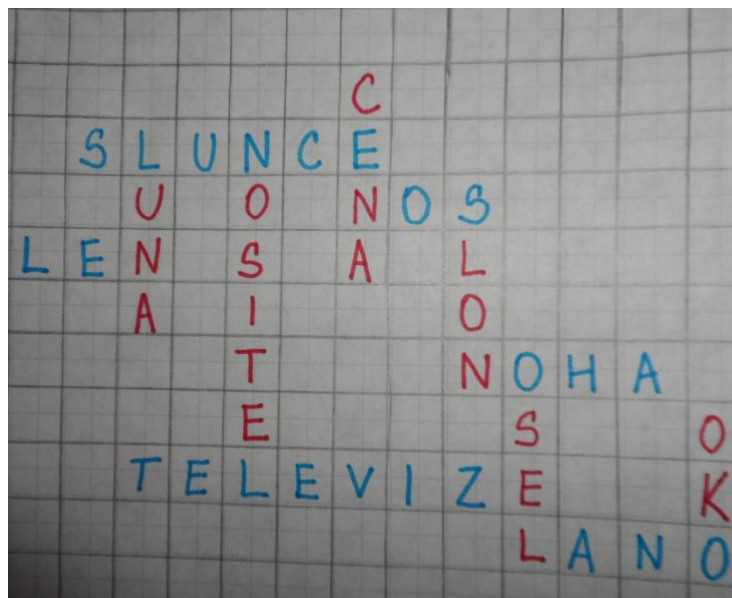
**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** tvořivost, rozvoj slovní zásoby

**Pomůcky:** čtverečkovaný papír, psací potřeby

Do jedné skupiny budou žáci potřebovat jeden čtverečkovaný papír. Zvýrazní každou druhou linku papíru tužkou podle pravítka (vznikne nám tak čtverec 1x1). Začínající žák napíše do jednotlivých čtverců slovo (okruh slov omezíme na podstatná jména, vlastní jména, atd.), další žák musí napsat takové slovo, které bude mít s předcházejícím slovem alespoň jedno písmeno společné. Další hráči postupují obdobně. Podaří-li se žákovi napsat slovo, které protíná dvě předchozí slova, získává dva body. Za jedno protnutí získává bod jeden.

(Houška, 1991)



**Poznámka:** Každý žák by měl mít odlišnou barvu tužky než ostatní hráči, jinak se slova pomíchají a byl by zmatek v tom, které slovo komu patřilo.

## **Pálí ti to?**

**Počet hráčů:** 2-5 žáků

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** rozvoj slovní zásoby, tvořivost, určování slovních druhů

**Pomůcky:** hrací kostky, plastový kelímek

První žák, který je na řadě, hodí všemi kostkami v kelímku. V duchu z padlých písmen sestaví slovo. Až bude mít slovo vymyšlené, řekne spoluhráči jeho slovní druh a myšlené slovo popíše. Úkolem protihráče je najít na kostkách slovo, které si soupeř myslí. Pokud se mu to podaří, získává 1 bod a pokračuje ve hře. Pokud slovo neuhodne, hraje znovu první hráč. Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce bodů.

Např.: Hráč si myslí slovo lednice. Protihráči řekne, že je to podstatné jméno a dáváme dovnitř potraviny.

## **Kostkový kris kros**

**Počet hráčů:** 2-5 žáků

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** rozvoj slovní zásoby

**Pomůcky:** 12 písmenkových kostek, plastový kelímek, tužka, papír

Úkolem hráče je vytvořit z hozených písmen slovo/slova. Před každým hodem dají všechny kostky do kalíšku. Slova musí být smysluplná. Můžeme žákům zadat, že mohou skládat pouze podstatná jména nebo přídavná jména jen v prvním pádě jednotného čísla, atd. Cílem hry je získat co nejvíce bodů (z kolika písmen se slovo/a skládají, tolik žák získává bodů). Za každým odehraným kolem si žáci spočítají body za slovo/a, které vytvořili a zapíší si je na papír.

## Šifrovaná slova

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** určování slovních druhů, rozluštění šifry

S žáky si zavedeme šifru. Každé písmeno dostane své číslo. Dětem dáme číslovanou abecedu opsat, nebo ji pro všechny děti okopírujeme. Práce se zašifrovanou abecedou vypadá následovně. Šifrujeme například slovo KOZA:

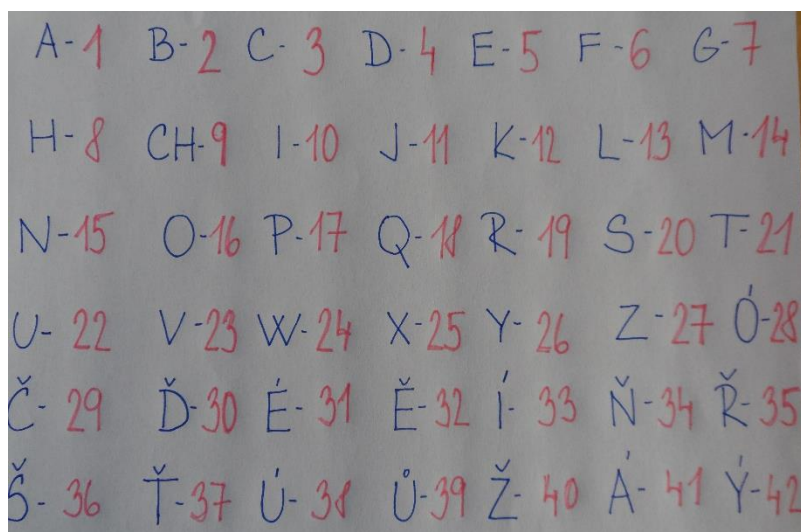
K – 12 např. 6 + 6 (příslovce + příslovce) – včera, dnes

O – 16 např. 8 + 8 (spojka + spojka) – a, ale

Z – 27 např. 10 + 8 + 9 (citoslovce, spojka, částice) - ach, když, ať

A – 1 (podstatné jméno) – kolotoč

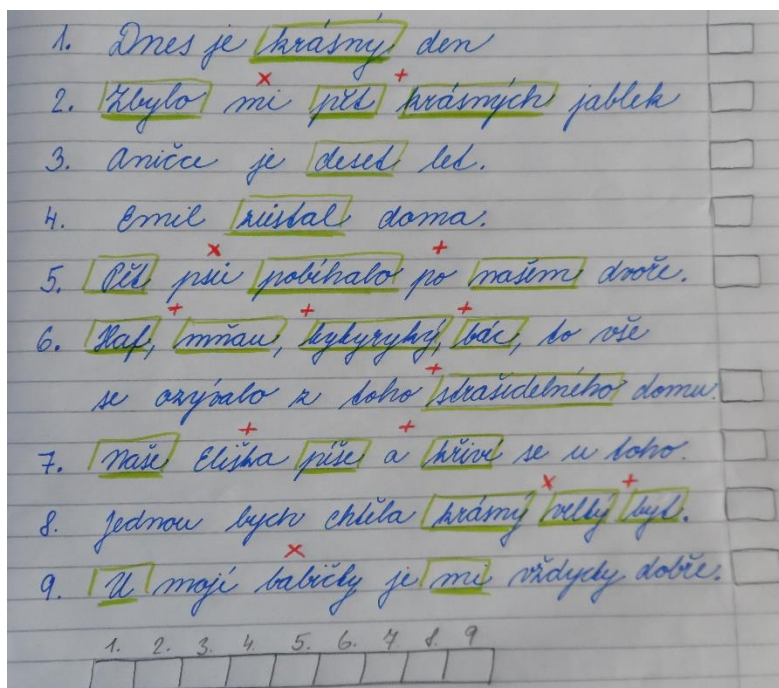
(Houška, 1991)



A-1	B-2	C-3	D-4	E-5	F-6	G-7
H-8	CH-9	I-10	J-11	K-12	L-13	M-14
N-15	O-16	P-17	Q-18	R-19	S-20	T-21
U-22	V-23	W-24	X-25	Y-26	Z-27	Ó-28
Č-29	Ď-30	É-31	Ě-32	Í-33	Ň-34	Ř-35
Š-36	Ť-37	Ú-38	Ů-39	Ž-40	Á-41	Ý-42

Poznámka: Žákům nemusíme dávat pouze jednotlivá slova, ale můžeme použít slova v kontextu. Slova nemusíme pouze sčítat, ale můžeme je i násobit, dělit a odčítat. Sami žáci mohou vymýšlet zašifrované zprávy pro ostatní.





Řešení: BUDE VÝLET

## Nervíky

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** určování slovních druhů, rychlá reakce

**Pomůcky:** pro každého žáka 2 metry dlouhý provázek (na konci bude knoflík), kelímek

Žáci sedí v kruhu a mají v ruce provázek, který je natažený doprostřed kruhu. Jeden žák nemá provázek, ale kelímek. Je uprostřed kruhu, jeho úkolem je přiklopit hromádku knoflíků. Učitel říká slova a přiřazuje je ke slovní druhům (žába je podstatné jméno). Když řekne učitel slovo správně, nic se neděje. Pokud však učitel řekne chybu (mávat je příslovce), musí žáci okamžitě ucuknout s provázkem. Úlohou lapače je v tento moment hromádku knoflíků přiklopit. Po třech přiklopeních se žáci v roli lapače střídají. Pokud je žák lapačem chycen, získává trestný bod. Lapač získává trestný bod za každý přiklopený knoflík v nesprávný okamžik.

(Houška, 1995)

## **Popletený kuchař**

**Počet hráčů:** skupiny max. po 12 dětech

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** rozdělení slov na slabiky, analýza, syntéza

**Pomůcky:** tabule, křída

Každá skupina vybere jednoho žáka, který půjde za dveře. Úkolem skupiny bude domluvit se na pokrmu, příloze a nápoji, který bude žák za dveřmi hádat. Musí udržovat pořádek slovních druhů, který napíšeme na tabuli (např.: přídavné jméno, podstatné jméno, předložka, podstatné jméno: bramborový knedlík se zelím). Poté co se domluví na pokrmu, rozdělí si jej žáci mezi sebou po slabikách (na každého by měla vyjít jedna slabika). Žáci se prostřídají tak, aby neseděli podle toho, jak jdou slabiky za sebou. Zavoláme žáky, kteří byli za dveřmi, ukazují na jednotlivé žáky a ti jim říkají svoji slabiku. Žák se snaží uhodnout pokrm. Pomůckou pro něho může být napsaný pořádek slovních druhů na tabuli.

## **Podstatné jméno, nebo sloveso?**

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** žák rozpozná, zda se jedná o sloveso, nebo podstatné jméno

Žáci stojí na koberci. Pokud uslyší sloveso, předvedou ho. Pokud uslyší podstatné jméno, musí si dřepnout (číst x čtení, sněží x sněžení atd.).

## **Postřeh**

**Počet hráčů:** skupiny po pěti

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** postřeh, rychlá reakce, určování slovních druhů

**Pomůcky:** karty se slovy, patřící k různým slovním druhům

Žáci si karty rozdělí po stejném počtu. Žáci drží přidělené karty v ruce lícem dolů. Z balíčku postupně odebírají shora jednu kartu za druhou a pokládají před sebe na stůl, slovem vzhůru. Začíná první žák. Položí na stůl jednu kartu, hned nato vyloží před sebe horní kartu druhý, pak třetí a další. Když se všichni vystřídají, je opět na řadě první hráč. Druhou kartu položí vedle první karty, aby byly dobře viditelné. Ve vykládání pokračují žáci tak dlouho, dokud někdo z nich nepostřehne, že mezi vyloženými kartami všech hráčů jsou dvě karty stejného slovního druhu např. dvě přídavná jména (krásný, ošklivý). Kdo vykřikne: *přídavná jména*, vyhrál kolo a všechny vyložené karty si mezi sebou jeho spoluhráči rozdají a dají dospod svého balíčku. Také zahajuje nové kolo hry a vykládá jako první. Hráč, který přišel o všechny karty jako první, vyhrává.

(Zapletal, 1986)

### Živé pexeso

**Počet hráčů:** dvojice

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** určování slovních druhů

Žáci sedí na zemi a jsou kartami pexesa. Učitel rozdává žákům slova, tak aby vyšly do dvojice (např. podstatné jméno + ovoce, přídavné jméno + černý, číslovka + jedna ...). Při rozdávání slov jsou dva žáci za dveřmi, pak přicházejí „otáčet pexeso“ (koho se dotknou, řekne, kým je). Kdo otočí správné kartičky (správnou dvojici žáků), je dvojice jejich a pokračuje v otáčení.

### Hra na pravidlo

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** najít pravidlo, které platí jen pro určitá slova

Učitel si předem určí pravidlo (např. slovo je podstatným jménem a má tři slabiky), žáci říkají slova, učitel je na základě pravidla přijímá, nebo nepřijímá. Žáci se snaží přijít na pravidlo, které si učitel určil.

## Víčka

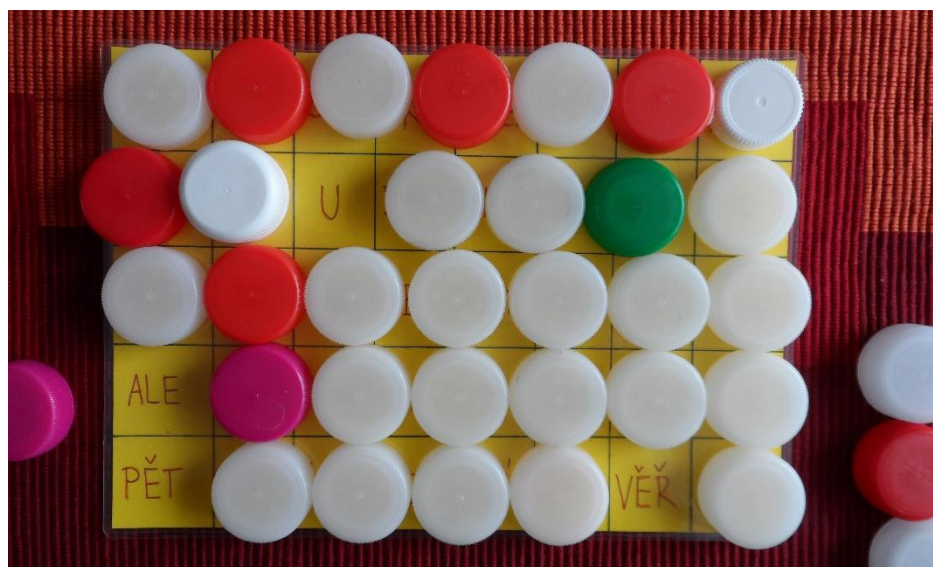
**Počet hráčů:** skupiny po pěti žácích

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** určování slovních druhů

**Pomůcky:** hrací pole (v každém jedno slovo), víčka z plastových lahví

Každá skupina má hrací plán. Pole jsou zakrytá víčky. Žáci postupně odkrývají víčka a určují slovní druhy. Kdo správně určí slovní druh (k dispozici je kontrolní slovníček), bere si víčko jako bod.



## Lovci perel

**Počet hráčů:** dvojice

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** určování slovních druhů

**Pomůcky:** karty se slovy

Koberec je dno moře, lavice je loďka. Loď může opustit jen jeden člen posádky, jeden ji musí hlídat. Na jeden nádech se žáci ponoří na dno, kde loví perly (podstatná jméno rodu ženského, tříslabičná přídavná jména...), vrací se k loďce a tam slovo nadiktují druhému žákovi. Na loďce se domlouvají (mohou dýchat - tudíž i mluvit) zda vybrali správné slovo. Žáci se v lovu mohou střídat.

## Na vetřelce

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** přijít na slovo, které do dané skupiny nepatří

**Pomůcky:** karty se slovy, které patří k určitému slovnímu druhu, vetřelec (karta, která náleží k jinému slovnímu druhu, než karty ostatní)

Po třídě rozházíme karty se slovy (např. podstatná jména: člun, dítě, mobil...) Dáme mezi ně jedno slovo (vetřelce), které k určitému slovnímu druhu nepatří (např. sloveso: plakat). Žáci chodí po třídě a hledají vetřelce. Až ho najdou, v tichosti se posadí a napíší slovo, které je vetřelcem. Také napíší důvod, proč si myslí, že je to právě toto slovo

## Rodinka

**Počet hráčů:** jednotlivci

**Čas:** 10 minut

**Cíl hry:** určování slovních druhů

**Pomůcky:** karty se slovy, které náležejí k různým slovním druhům (každý slovní druh by se měl opakovat čtyři krát)

Na koberec vysypeme kartičky se slovy. Žáci si je rozeberou (každý žák má jednu kartu), rozejdou se po třídě a hledají rodinu slovního druhu, ke kterému patří.

### Sestav slovo

**Počet hráčů:** celá třída

**Čas:** 5 minut

**Cíl hry:** určování slovních druhů, tvořivost, spolupráce, rozvoj slovní zásoby

**Pomůcky:** víčka z plastových lahví, na kterých jsou písmena

Žáci si vylosují víčko, rozejdou se po třídě a hledají žáky, s kterými by mohli sestavit slovo z jednotlivých písmen. Slova můžeme omezit na podstatná jména, slovesa. Na dané slovo vymyslí žáci (kteří ho společně tvoří) větu. Pokud se žákům nedaří slovo sestavit, vyberou si jiné víčko.

**Obměna:** Žáci vytvoří skupiny po sedmi, každé dítě si vybere dvě víčka. Zkouší vymyslet na daná písmena co nejvíce slov. Na vymyšlená slova napíše věty a určují slovní druhy.

## **8. 4. Vyhodnocení jazykových her**

Většinu jazykových her, které uvádím ve své diplomové práci, jsem si vyzkoušela v praxi. Tyto hry se převážně týkaly učiva o vyjmenovaných slovech.

Některé žáky bavily hry, které hráli jako jednotlivci (myslím si slovo, vymysli příběh, telegram, sudoku), jiné zas bavily takové hry, při kterých museli spolupracovat (proud, lovci perel, riskuj). Mezi žáky byla nejoblíbenější hra „Tik, tak bum“. Velice tvořiví byli žáci při hře, ve které měli sestavovat vyjmenovaná slova z počátečních písmen věcí nacházejících se ve třídě.

Při hrách se žáci setkali s úspěchem i neúspěchem. Nenastala situace, při které by se žáci sobě posmívali. Naopak jsem byla překvapená, že si navzájem pomáhali i v případech, kdy šlo o hry soutěživé. Setkala jsem se také se situací, kdy jeden z žáků neunesl, že nepřišel na řešení a rozplakal se. Tento problém nastal u hry Telegram. Ostatní žáci mu chtěli poradit, ale on si chtěl přijít na řešení sám. Telegram luštil i o přestávce. Na začátku hodiny ke mně přišel se správným řešením. Velice mě potěšilo, že se nevzdal a problém vyřešil. Samotnou paní učitelku překvapilo, že v řešení pokračuje i během přestávky.

Při hrách byly děti aktivní a tvořivé, několik žáků se zpočátku drželo stranou, ale když viděli, že se ostatní u her baví, během chvíle se také zapojili.

Je důležité, abychom dětem pravidla her vysvětlili jasně a stručně. Musíme se přesvědčit o tom, že žáci pravidla pochopili, abychom nemuseli zastavovat rozběhlou hru. Pokud žáci pravidlům stále nerozumí, zkusíme jim uvést krátký příklad, na kterém vše jednoduše pochopí.

Vyzkoušet si jednotlivé hry pro mě bylo velikým přínosem. Některé hry nebyly pro děti tak jednoduché, jak jsem si myslela (proud, myslím si slovo). Potěšilo mě, když jsem viděla, jak žáci některé hry zkouší i o přestávkách (ypsilon, víčka, kostky). Také to, když hry zkoušely paní učitelky v ostatních třídách.

Měli bychom své žáky znát, vědět jaké hry jsou v jejich silách a jaké ne. Jazykové hry by měly rozvíjet zájem o český jazyk převážně u dětí, které k němu kladný vztah nemají. Pokud budeme zařazovat pouze takové hry, kde zvítězí jen ti nejlepší žáci (např. hra na krále), slabší žáci se ničemu nenaučí a budou nečinně sedět v lavici. Naopak je od tohoto předmětu ještě více odradíme. Proto bychom měli volit takové hry, kde budou chtít být všichni žáci aktivní a budou se od sebe učit navzájem.

## 9. Závěr

Při vyučování bychom měli používat různé metody práce k jeho zpestření. Žáky tak motivujeme k lepšímu osvojení vědomostí a dovedností. Vzdělávání se nejlépe buduje s aktivním přístupem žáků. Jednou z metod, která nám může vyučování zpestřit a žáky bavit, je didaktická hra.

V dotaznících, které jsem rozeslala mezi učitele, jsem zjistila, že jazykových her je v praxi hojně využíváno. Získala jsem přehled o tom, jaké hry učitelé hrají s žáky nejčastěji a jak oni sami jazykovou hru vnímají. Většina učitelů má k těmto hrám kladný postoj. Někteří uvádějí, že v hodinách českého jazyka na tyto hry není mnoho času. V zařazení her do výuky učitele omezuje časová náročnost na přípravu, malé prostory ve třídách nebo počet žáků.

Jazykové hry podněcují žáky k aktivnímu rozhodování, tvořivému myšlení, a pokud je to zapotřebí, tak také ke spolupráci. Vybízejí žáky k lepším výsledkům, protože se chtějí vyrovnat svým spolužákům. Motivují je k tomu, aby se učivo naučili a při hrách měli také dobré výsledky. Žáci hry nevnímají jako součást výuky. Neuvědomují si, že pomocí nich si učivo, které je běžně nebaví, osvojují a procvičují. Během hry jsou žáci uvolnění a soustředění. Většina žáků hraje jazykové hry s nadšením, často vymýšlejí obdobné hry pro ostatní žáky nebo učitele.

Jazyková hra může být jednou z cest, jak žáky motivovat a rozvíjet jejich schopnosti ve vyučovacím předmětu český jazyk. Nepřináší žákům pouze zábavu a aktivní odpočinek, ale s její pomocí získávají také nové vědomosti a zkušenosti. Žáci si při jazykových hrách procvičují paměť, logické myšlení, řeč, fantazii a tvořivost. Učí se hodnotit práci druhých, tak i svou, jednat „férově“, dodržovat pravidla, smysl pro spravedlnost a překonávat překážky, což je pro život velice důležité a potřebné.

Uvědomuji si, že i když se jazykové hry dětem líbí a učivo si pomocí nich procvičí, měli bychom je brát jako zpestření a obohacení výuky českého jazyka. Hlavním cílem školy je žáky vzdělávat a ne si pouze hrát. Jazyková hra nám může pomoci k tomu, abychom u žáků vytvořili kladný vztah k českému jazyku. Někdy bývá větší motivací hra, než dobrá známka.



## 10. Seznam použité literatury a zdrojů informací

### Použitá literatura:

BAKALÁŘ, E. *I dospělí si mohou hrát*. Praha: ČTK, 1976. ISBN 59-031-74.

BĚLIČ, J., a kol. *Pravidla českého pravopisu školní vydání*. 12. vydání. Praha: SPN, 1990. ISBN 80-04-25286-9

BLÁHOVÁ, K. *Hry pro tvořivé vyučování*. Praha: agentura Strom, 1997. ISBN 80-901954-7-4.

BRABCOVÁ, R. *Didaktika českého jazyka*. 1. vyd. Praha: SPN, 1990. ISBN 80-04-24251-0.

BUDÍNSKÁ, H. *Hry pro šest smyslů*. Praha: Gamma, 1991. ISBN 318/90-02.

BURIÁNKOVÁ, M., DVOŘÁKOVÁ, Z. *Pracovní sešit český jazyk pro 3. ročník ZŠ*. Praha: SPN, 2011. ISBN 80-87000-02-1.

ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. 1. vydání. Praha: Karolinum, 1993. ISBN 80-7066-534-3.

ČECHOVÁ, M., OLIVA, K., NEJEDLÝ, P. *Hrátky s češtinou*. Praha: SPN, 2007. ISBN 97880-7235-340-3.

ČECHOVÁ, M., STYBLÍK, V. *Čeština a její vyučování*. 2. vyd. Praha: SPN, 1998. ISBN 80-85937-47-6.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: GRADA, 2007. ISBN 978-80-247-1974-0.

HÁJKOVÁ, E., PIŠLOVÁ, S. *Český jazyk pro 3. ročník základní školy*. 3. vydání. Úvaly: JINAN, 2002.

HAUSER, P., ONDRÁŠKOVÁ, K. *Základy didaktiky českého jazyka pro první stupeň základní školy*. Brno: Masarykova univerzita, 1991. ISBN 80-210-0239-5.

HIRŠAL, J., GREGOROVÁ, B. *Co se slovy všechno poví*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-202-7.

- HOŠNOVÁ, E., BURIÁNKOVÁ, M., ŠMEJKALOVÁ, M., VAŇKOVÁ, I. *Český jazyk 3 pro základní školy*. Praha: SPN, 2008. ISBN 978-80-7235-390-3.
- HOUSER, P. *Hry se slovy a jazykem*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-699-3.
- HOUŠKA, T. *Škola hrou*. Praha: Mistral, 1991. ISBN 80-9007004-7-7.
- HOUŠKA, T. *Škola pro třetí tisíciletí*. Praha: Papyrus, 1995. ISBN 80-901740-4-3.
- HUBÁČEK, J. *Vyjmenovaná slova a předpona vy-*. In Komenský, roč. 121, č. 9/10, květen – červen 1997, str. 198.
- HUBÁČEK, J., JADOVÁ, E., SVOBODOVÁ, J. *Čeština pro učitele*. 1. vydání. Opava: OPTYS, 1996. ISBN 80-85819-41-4.
- JANÁČKOVÁ, Z., MÜHLHAUSEROVÁ, H., PŘÍBORSKÁ O., ZBOŘILOVÁ J. *Český jazyk 3*. Brno: NOVÁ ŠKOLA, 2008. ISBN 80-7289-088-3.
- KALHOUS, Z. *Školní didaktika*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-253-X.
- KLUSÁK, M., KUČERA, M. *Dětské hry - games*. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1758-9.
- KOLÁŘOVÁ, I., KLÍMOVÁ, K., HAUSER, P., ONDRÁŠKOVÁ, K. *Český jazyk pro studující učitelství I. stupně ZŠ*. 1. vyd. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-3358-6.
- KVAČKOVÁ, J. *Český jazyk 4 nově*. Brno: NOVÁ ŠKOLA, 2008. ISBN 80-7289-086-7.
- LOKŠOVÁ, I., LOKŠA, J. *Tvořivé vyučování*. Havlíčkův Brod: Grada, 2003. ISBN 80-247-0374-2.
- MÁDROVÁ, E. *Učíme se hrou*. Praha: Práce, 1995. ISBN 80-208-0373-4.
- MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. ISBN 4-31-19/1.
- MIŠURCOVÁ, V., SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. Praha: ISV, 1997. ISBN 80-85866-18-8.
- MÜHLHAUSEROVÁ, H., JANÁČKOVÁ, Z., PŘÍBORSKÁ, O., ZBOŘILOVÁ, J. *Český jazyk 4*. Brno: NOVÁ ŠKOLA, 2008. ISBN 80-7289-087-5.
- MÜHLHAUSEROVÁ, H. *Procvičujeme vyjmenovaná slova*. Praha: BLUG. ISBN 80-7274-927-7.

- PIŠLOVÁ, S. *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 1996. ISBN 80-7168-309-4.
- PIŠLOVÁ, S. *Pojďme se učit*. Praha: Karolinum, 2011. ISBN 978-80-7290-512-6.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-772-8.
- ŘÍČAN, P. *Psychologie*. Praha: Portál, 2005. ISBN 978-80-7367-560-8.
- SANTLEROVÁ, K. *100 didaktických her ve vyučování čtení a psaní*. Brno: Datis, 1993.
- SCHNEIDEROVÁ, E. *Jazykové hry a hříčky*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-657-5.
- SMRŽOVÁ, A. *Jazyková didaktická hra*. Praha, 2006. 98 s., [27] s. příl. Vedoucí práce Simona Pišlová.
- ŠIMONÍK, O. *Úvod do školní didaktiky*. Brno: MSD, 2003. ISBN 80-86633-04-7.
- VÍŠKA, V., NOVÁKOVÁ, L. *Čeština nás baví*. České Budějovice: TRITON, 2005. ISBN 80-7254-664-3.
- ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her - hry v klubovně II. svazek*. Praha: Olympia, 1986. ISBN 27-053-86.

### **Internetové zdroje:**

*Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. [cit. 2014-01-12]. Dostupné z: [http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf)

SOCHOROVÁ, L. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál: Články* [online]. 26. 10. 2011, [cit. 2014-02-10]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>>. ISSN 1802-4785.

*Vzdělávací program Základní škola*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 1996. Dostupné z: <http://www.vuppraha.cz/ramcove-vzdelavaci-programy/zakladni-vzdelavani>

## Resumé

Český jazyk je pro některé žáky předmětem nepřítažlivým a nezábavným. Ve své práci se zabývám jazykovou hrou, kterou bych chtěla podpořit zájem o tento předmět.

V teoretické části vymezuji učivo o slovních druzích a vyjmenovaných slovech. Popisuji algoritmy a zásady, které by se při tomto učivu měly dodržovat. Dále se zabývám vymezením pojmu hra a jejímu místu v životě dítěte. Také vysvětluji pojmy didaktická hra a jazyková hra.

V praktické části vyhodnocuji dotazník, který se týká jazykových her ve třetím a čtvrtém ročníku. Vyhodnocuji v něm, jak učitelé na hry nahlíží, jak k nim žáky motivují a zda hrají žáci tyto hry se zájmem. Tato část také obsahuje zásobník jazykových her, které jsou určeny k upevnění a procvičení učiva vyjmenovaných slov a slovních druhů. Po určitých úpravách můžeme tyto hry využít i při procvičení jiného učiva v českém jazyce.

Snažila jsem se co nejvíce propojit teorii s praxí. Hlavním cílem mé práce je, aby uvedené poznatky a hry přinesly žákům zajímavější a zábavnější metody výuky.

## Resumé

Czech language is an unattractive and boring subject for some pupils. In this work I deal with linguistic game, by which I would like to promote interest in the subject.

In the theoretical part I determine the subject matter of the word classes, new algorithms and principles that should be followed in the curriculum. In addition, there is a definition of game and its place in the life of a child. Other concepts, such as “didactic play” and “language game”, are explained as well.

In the practical part I analyze the questionnaire, which is concerned with language games in the third and fourth year of primary school. I evaluate teachers' opinions on play, if they involve games during their lessons and whether pupils play these games with interest or not. This section also contains a reservoir of language games that are designed to practice and consolidate the particular curriculum.

I tried to link theory with practice as much as possible. The main aim of my thesis is to use games to make teaching methods more interesting and fun for children.

**Klíčová slova:**

jazyk, hra, didaktická hra, jazyková hra, český jazyk, vyjmenovaná slova, slovní druhy, motivace

## 11. Seznam příloh

### Příloha č. 1: Dotazník pro učitele

#### **Jazykové hry ve 3. a 4. ročníku na ZŠ**

Vážená paní učitelko/pane učiteli,

jsem studentkou 5. ročníku Pedagogické fakulty Karlovy univerzity v Praze. Studuji obor učitelství pro 1. stupeň na ZŠ a píši diplomovou práci na téma: Jazykové hry v hodinách českého jazyka ve 3. a 4. ročníku na základních školách. Obracím se na Vás s prosbou o vyplnění tohoto dotazníku. Předem Vám velice děkuji za ochotu a Váš čas.

Marie Štuksová

#### Definice jazykové hry

*Jazyková hra může být efektivním cvičením, které je zaměřené na upevňování gramatiky, pravopisu, slovní zásoby i výslovnosti. Je zdrojem motivace, podporuje myšlení a jazykové úsilí, zlepšuje koncentraci pozornosti. Napomáhá k tomu, aby žáci zvládali obtížné učivo a těšili se na výuku. Může pro nás být jedním z nástrojů, pomocí kterého vybudujeme u žáků kladný vztah k českému jazyku.*

Vámi zvolené odpovědi zakroužkujte. Pokud budete chtít k uvedeným otázkám připsat svůj vlastní komentář a postřehy z praxe, budu jedině ráda.

1. Využíváte v hodinách českého jazyka jazykové hry?
  - a) Ano
  - b) Ne
  
2. Pokud využíváte jazykových her, jak často je do hodin českého jazyka zařazujete?
  - a) jednou týdně
  - b) každý den

- c) jednou měsíčně
  - d) méně než jednou měsíčně
3. Používáte jazykové hry jako:
- a) Úvod, motivace k novému učivu.
  - b) Procvičování probíraného učiva.
  - c) K opakování a shrnutí učiva.
  - d) Podle potřeby ke všem výše uvedeným možnostem.
4. Kde čerpáte náměty k jazykovým hrám?
- a) Učebnice, metodiky a jiná literatura
  - b) časopisy, internet
  - c) vlastní nápady
  - d) nápady od žáků
  - e) na doporučení od kolegů
5. Je podle Vás dostatek prostoru na využívání jazykových her ve výuce?
- a) Ano, mám dostatek prostoru.
  - b) Není ho mnoho, ale snažím se jazykové hry do výuky zařazovat.
  - c) Prostoru je tak málo, že nám na jazykové hry zbývá velmi málo času.
  - d) Od jazykových her mne odrazuje jejich časová náročnost na přípravu.
6. Jak Vaši žáci na jazykové hry reagují?
- a) Všichni žáci se aktivně zapojují a hrají je rádi.
  - b) Pouze někteří žáci zůstávají stranou.
  - c) Většina žáků se jazykových her nechce zúčastnit.
7. Jak žáky k jazykovým hrám motivujete?
- a) Nemotivuji je, jen vysvětlím pravidla hry a hru si zahrajeme

- b) Vždy žáky motivuji slovy typu: „Pojďte, budeme si hrát.“
- c) Samotnou jazykovou hru vnímám jako motivaci.
- d) Jazykovou hru uvádím krátkým příběhem.

8. Hodnotíte jazykové hry:

- a) Známkou.
- b) Bodováním skupin.
- c) Pouze slovně, jak se žákům dařilo pracovat.
- d) Jazykové hry nehodnotím.
- e) Dám prostor žákům, aby sami zhodnotili, jak se jim jazyková hra líbila.

9. Omezuje Vás něco při hraní jazykových her?

- a) Nic mě neomezuje.
- b) Ano, velký počet žáků. Pokud ano, uveďte prosím, kolik žáků máte ve třídě.
- c) Ano, velmi malé prostory třídy.
- d) Jiná možnost:

10. Jak postupujete, pokud se Vám jazyková hra s Vašimi žáky nepovedla podle Vašich představ?

- a) Jazykovou hru již příště do výuky nezařadím.
- b) Pokusím se jazykovou hru upravit (změnit zadání, pravidla).
- c) Přemýšlím nad tím, v čem mohla nastat chyba.

11. Mají žáci některé z Vašich jazykových her tak oblíbené, že je chtějí často opakovat?

- a) Ano
- b) Ne

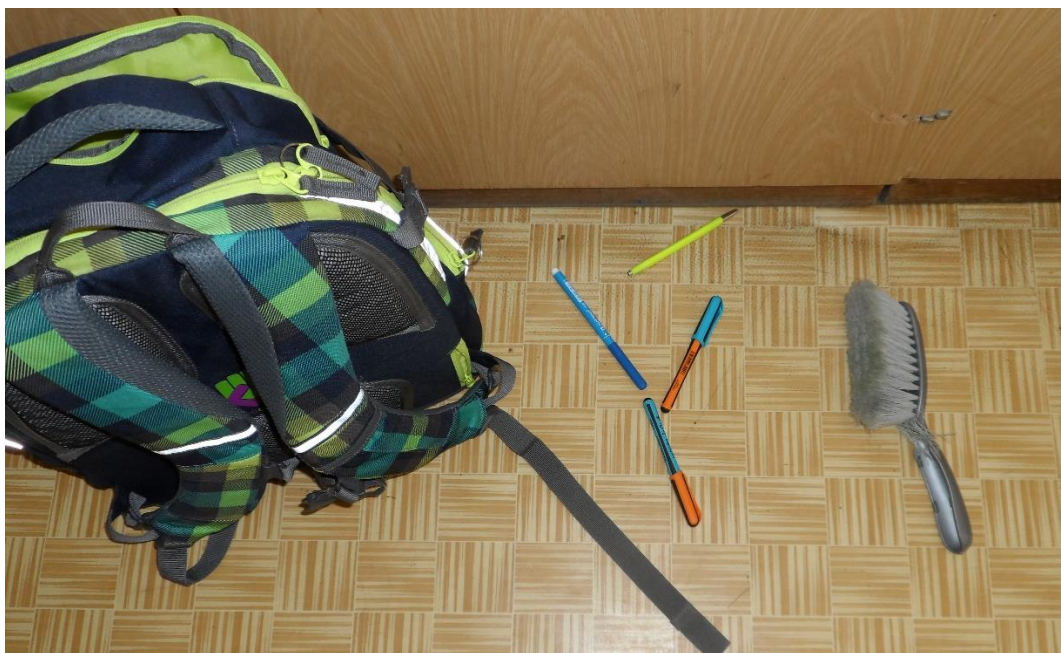


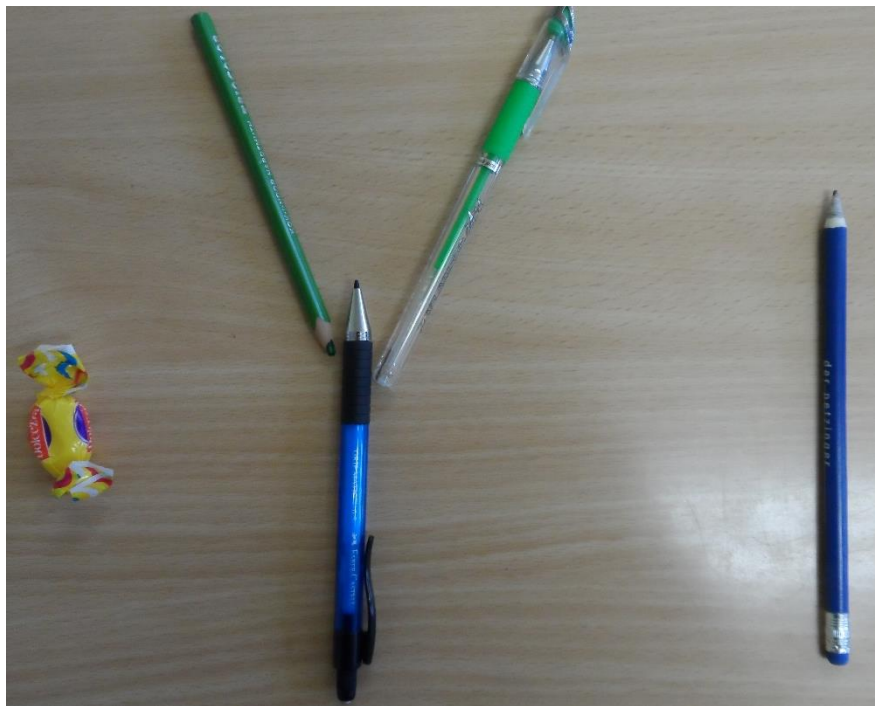
12. Žáci nejraději hrají hry:
- a) Které již dobře znají.
  - b) Žáci raději hrají hry nové.
13. Jak rozdělujete žáky, pokud je jazyková hra určena pro skupinovou práci?
- a) Mám žáky rozdělené do jednotlivých skupin od začátku roku.
  - b) Podle toho, jak si sami žáci přejí.
  - c) Náhodně.
  - d) Jiným způsobem. Pokud ano, napište prosím jakým:
14. Hrajete s žáky dlouhodobé jazykové hry?
- a) Ano
  - b) Ne
15. Jaká je Vaše nejoblíbenější hra? Prosím o její stručný popis.
16. Jaký je Váš názor na jazykové hry?

**Příloha č. 2: Fotografie jazykových her vyzkoušených v praxi**

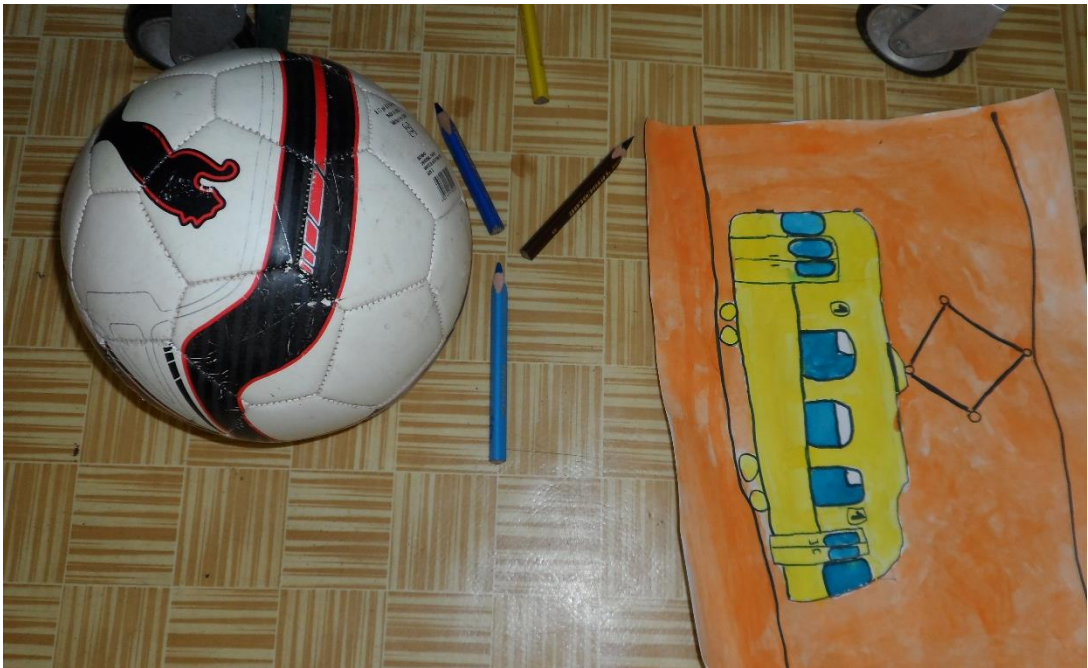






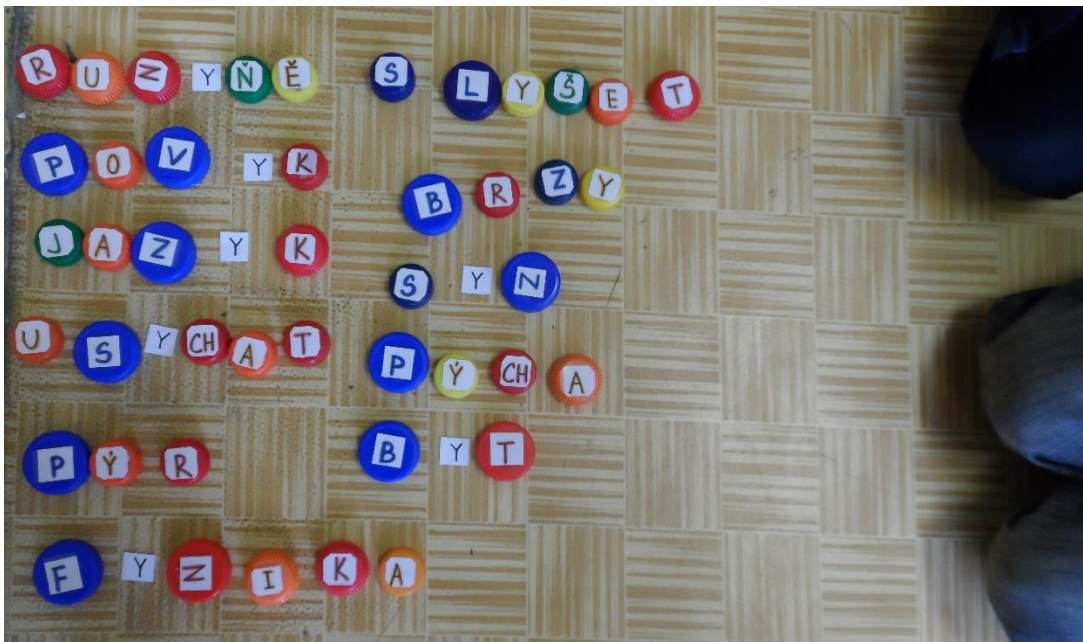




















ústa z.  
Bylák chytá do pytle slepiče. Houska ho  
při som do nohy myš. Zvýkal při som  
švýbačku. Týje mu málem vyruval oči se dítka  
Bál se a upustil pytel se slepičím a  
utekl.



Pepík slyšel klasitý mrouk  
~~klemýřed~~ je velmi pomatý.  
výr je bystrý a maudrý,  
a jeho keruký plák. výr hou  
na sýkav

Pyšný syn švýkal švýkačku.  
Plyšák býrá vyroben s plyš.

Syn slyšel klopýtání  
kopyt. Buzy vyrazíme  
na kobyle do Volyně





