

Mgr. Magdaléna Labudová

Základná škola, Vlastenecké námestie č. 1, Bratislava

# Čo je potrebné vedieť o poruche pozornosti a o hyperaktivite

**ADD** — Attention Deficit Disorder — **porucha pozornosti.**

**ADHD** — Attention Deficit Hyperactivity Disorder — **porucha pozornosti s hyperaktivitou.**

**V oboch prípadoch sa príznaky vyskytujú v miere, ktorá nie je v súlade s vekom a inteligenciou daného veku.**



**V staršej literatúre bolo ADD/ADHD označované pojmom LMD — ľahká mozgová dysfunkcia.** Dysfunkcia bola definovaná ako ľahká v tom zmysle, že pri nej nie je výrazne — komplexne postihnutá motorika či rozumové schopnosti.

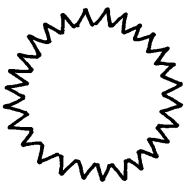
**Žiaci s ADHD majú problémy so sústredením, s impulzivitou a sú hyperaktívni.** V porovnaní s nimi, a niekedy aj v porovnaní s klasickými žiakmi, sa žiaci s ADD javia ako pomalí, dokonca niekedy sú až výrazne pomalí, ich práca si vyžaduje niekoľkokrát dlhší čas. Nie je prítomná hyperaktivita, ale sú u nich problémy s pozornosťou, sústredením a impulzivitou. **Väčšinou ale nevyrušujú,** nijako na seba nepútajú pozornosť, ticho sedia. **Pre žiaka je ADD závažný problém, pretože zhoršuje jeho prospech a zvyčajne je to aj príčina nízkeho sebavedomia.** Žiak s ADD sa môže niekomu javiť ako lajdák alebo leňoch.

**Rozdiel medzi  
ADD a ADHD**

**ADD a ADHD nie sú dôsledkami nesprávnej výchovy.** Ide o narušenie, ktoré môže mať biologickú príčinu. Nesprávne vedenie pri liečbe alebo neliečenie môže mať v ďalšom živote dieťaťa vážne následky.



**ADD a ADHD sa vyskytuje oveľa častejšie u chlapcov ako u dievčat.** Diagnózu stanovuje skupina odborníkov po dôkladných vyšetreniach. Väčšinou je to pediater, neurológ, psychiater a iní odborní lekári, ďalej na vyšetrení spolupracuje špeciálny pedagóg a psychológ.

**Príčiny  
ADD, ADHD**

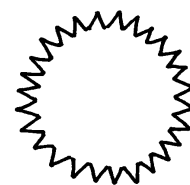
Presne a jednoznačne stanoviť príčinu je veľmi ťažké. Medzi pravdepodobné príčiny patria:

- ⊙ **organické poškodenie tej časti mozgu, ktorá riadi spracovanie impulzov** a podieľa sa na triedení zmyslových vnemov a koncentrácii pozornosti,
- ⊙ **dedičnosť,**
- ⊙ **komplikácie v tehotenstve,**
- ⊙ poranenia a komplikácie pri pôrode,
- ⊙ **užívane alkoholu a drog v tehotenstve,**
- ⊙ **znečistené životné prostredie** — možná otrava olovom,
- ⊙ strava, **určité poruchy metabolizmu**, alergické reakcie na stravu spojené s dráždením nervových buniek.
- ⊙ **psychosociálne faktory** — podľa autorov Alison Munden a Jon Arce-lus, ktorí píšú, že niektorí ľudia sa mylne domnievajú, že ADHD vzniká nesprávnou výchovou. Napriek tomu trvajú na tom, že vychovávať takéto dieťa je problematické, rodičia sa snažia urobiť všetko v prospech zmier-nenia problému a nezdarí sa im to. Príčina môže byť v nesprávnom prístupe v útlom veku, kedy sa vytvárali citové väzby.

**U detí s poruchou pozornosti a hyperaktivitou sa prejavujú problémy:**

- ⊙ **v jemnej motorike** (ojedinele aj telesná neobratnosť, väčšina detí v mladšom školskom veku nedokáže chytiť loptu pri hádzaní v kruhu — doslova sa jej uhne),
- ⊙ **v postojoch a konaní,**
- ⊙ **majú problém počúvať a vykonávať určité pokyny,**
- ⊙ **v samostatnej práci,**
- ⊙ **so školskou prispôsobivosťou,**
- ⊙ **v zmyslovom vnímaní,**
- ⊙ **so sústredením na prácu** a v zotrvaní pri danej práci, problémy s udr-žaním pozornosti,
- ⊙ v nadväzovaní priateľstiev,
- ⊙ pri nesprávnych výchovných postupoch im hrozia rôzne psychické poruchy.

Zdá sa, **akoby mali nevyrovnané výkony v školskej práci**, akoby „vypli“ svoju pozornosť a pre učiteľa **sa zdajú zasnené alebo nepozorné**, prejavu-jú sa u nich **výrazné poruchy psychických procesov, ľahko sa dajú rozptýliť** vonkajšími podnetmi.



Mgr. Magdaléna Labudová

Základná škola, Vlastenecké námestie č. 1, Bratislava

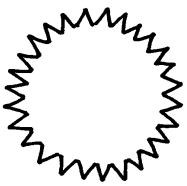
## Ako zistím, že mám v triede dieťa s poruchou pozornosti, hyperaktivitou?

Prinášame niekoľko problémov, ktoré sa pri hyperaktivite môžu vyskytovať.



### Dieťa s ADHD/ADD:

- je nepokojné, večne „v akcii“,
- robí neprimeraný hluk,
- dožaduje sa ihneď splnenia svojich požiadaviek,
- hneď sa cíti dotknuté, reaguje drzosťou,
- má záchvaty hnevu a nepredvídaného správania,
- je nadmerne citlivé voči kritike,
- prejavuje roztržitosť alebo príliš malý rozsah pozornosti,
- vyrušuje ostatné deti,
- vo dne spí,
- je náladové, hašterivé,
- veľmi túži po učiteľovej pozornosti,
- trieda ho neprijíma medzi seba,
- dá sa ľahko druhými zviest',
- nemá zmysel pre poctivú hru,



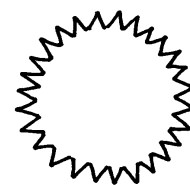
Ako zistím, že mám v triede dieťa s poruchou pozornosti, hyperaktivitou?

- nevie zaujať vodcovskú rolu,**
- nedarí sa mu dokončiť začatú činnosť,**
- neuznáva svoju chybu, zvaľuje ju na druhého,**
- zle vychádza s ostatnými deťmi,**
- nespolupracuje so spolužiakmi,**
- ťažko prekonáva prekážky, ak chce niečo dosiahnuť,**
- nespolupracuje s učiteľom,**
- má problémy v učení,**
- má špecifické problémy v učení.**



Ak sa u žiaka vyskytujú viaceré z vymenovaných prejavov, je potrebné začať s diagnostikou a stanovením komplexného programu. **Všetky príznaky sa nemusia objavovať v rovnakej intenzite.** Každé dieťa je jedinečná osobnosť, ktorá sa od ostatných odlišuje rôznou kombináciou prejavov správania, záujmov, vlôh či zručností.

**Ďalej je veľmi dôležité uvedomiť si, že niektoré z prejavov správania sú v určitej vývinovej fáze v istej forme normálne** (napr. malé dieťa udrží pozornosť kratšie).



Mgr. Magdaléna Labudová

Základná škola, Jelenia ul. č. 16, Bratislava

## Ako pracovať s deťmi s poruchou pozornosti a hyperaktivitou

Spoznajme dieťa a hlavne jeho záujmy. Používajme metódu „med a bič“. Čo to znamená? **Dieťa potrebuje mať istotu, že ho dospelý chápe a má ho rád.** No zároveň je dôležité **postaviť dieťaťu pevné hranice** a jednoznačne mu dať najavo, čo si môže dovoliť a čo musí spraviť. **Pri nesplnení úloh musí vedieť, že bude znášať následky.** Buďme dôslední pri zadávaní úloh aj pri kontrole.

**Metóda „med a bič“**

**Pri písaní prác a úprave zošita jasne stanovme, čo požadujeme** — okraje v zošite, písanie nadpisu, označenie cvičenia, písanie dátumu a pod. Dôsledne dbajme na držanie tela pri písaní, na držanie písacieho náradia, sklon zošita. Dohodnime si vopred systém opravovania chyby pri písaní. **Deťom zdôrazňujme, že nesprávny tvar majú dať do zátvorky, nie preškrtnávať.**

**Jasné pravidlá**

Dohodnime sa so žiakmi na určitých symboloch, napríklad veľké „T“ v ľavom hornom rohu tabule znamená: „Prosím ticho“. **Môžete ho napísať ihneď na začiatku hodiny alebo až vtedy, keď potrebujeme žiakov utíšiť.** Ak sme ho napísali vopred, stačí naň v čase potreby ukázať.

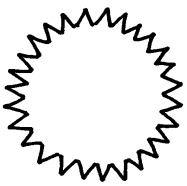
**„T“ ako ticho**

Ak v triede sústavne slovne vyrušuje jednotlivец, dá sa s ním dohodnúť na upozornení zdvihnutím kartičky s určitou farbou. Spočiatku je zdvihnutie kartičky zo strany pedagóga sprevádzané stručnou žiadosťou. Po čase už nemusí slovne napomínať a rušiť ostatných v práci.

**Farebná kartička**

**Čo je potrebné pri vytváraní organizačných a študijných zručností počas vyučovania? Naučme žiaka:**

- ☉ **usporiadať si svoje pomôcky,**
- ☉ **usporiadať svoj pracovný priestor** — hovorí sa, kto má poriadok na stole, má poriadok aj v hlave,
- ☉ **zaznamenávať si úlohy,**
- ☉ **ako si má urobiť poradie dôležitosti úloh,**
- ☉ **sledovať vyučovacie hodiny** a vedieť sa na ne pripraviť.



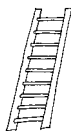
### Aké návyky by mal získať žiak s ADHD/ADD?

1. Musí vedieť, **čo odniesť domov a čo nechať v škole,**
2. musí vedieť, **kde a kedy odovzdať vypracovanú úlohu,**
3. musí vedieť, **čo presne má robiť pri samostatnej práci,**
4. musí vedieť, **čo presne má robiť po ukončení práce,**
5. musí vedieť, **kedy môže hovoriť.**

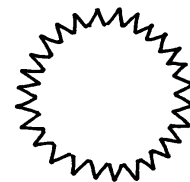


**Všetky tieto návyky by malo dieťa získať v čo najkratšom čase** — zo začiatku školského roka **pomocou poznámkového bloku**, ktorý by mal byť úplne iný ako klasický zošit.

### Ako upútať pozornosť žiaka?



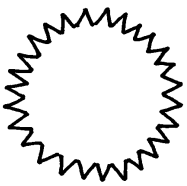
1. Meňme činnosti tak, aby žiak reagoval na podnety.
2. **Ak žiaka oslovíme, pozerajme sa na neho.**
3. Dávajme **problémové otázky**, ktoré nútia žiakov premýšľať.
4. Dohodnime si so žiakmi rôzne signály k určitým činnostiam alebo pri porušení pravidiel — napríklad zdvihnime ruku, kliknime na bzučiak a podobne.
5. **Meňme hlas — jeho intenzitu**, od šepkania až po dôrazné vyslovanie viet. Pri akomkoľvek ústnom prejave hovorme zrozumiteľne.
6. V triede **vytvorme atmosféru radosti** zo súčasnej aj budúcej hodiny.
7. Občas predstierajme nevedomosť.
8. **Pracujme so záhadami**, napríklad prinesme učebnú pomôcku zabalenú.
9. Pri dávaní pokynov si zabezpečme ticho.
10. **Úlohy nechajme niektorému žiakovi zopakovať.**
11. Využime situáciu, keď je hyperaktívny žiak sústredený a vie odpovedať, **dajme mu zažiť úspech.**
12. Na zameranie pozornosti **používajme názorné pomôcky**, využívajme rôzne farby, kriedy, fixy, ukazujme paličkou, ak je to čo len trochu možné, využívajme praktické ukážky.
13. **Z dosahu hyperaktívneho žiaka odstráňme všetky veci, ktoré by ho mohli rozptyľovať** alebo by sa mohol s nimi hrať.



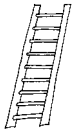
## Ako udržať aktivitu žiaka?

1. Dbajme na zrozumiteľnosť vo vyučovaní.
2. **Pri poznámkach písaných na tabuľu vynechajme niektoré závažné slová a nechajme deti, nech si ich dopíšu samy.**
3. **Meňme činnosti** — pri výklade látky sa pýtajme na názor.
4. Rozdeľme úlohy dvojiciam, žiakov je treba vyberať do dvojíc veľmi opatrne.
5. Dávajme samostatné (alebo individuálne) práce.
6. **Kontrolujme** všetko veľmi **dôsledne**.
7. **Vyvolávajme nerovnomerne**, nedajme žiakom príležitosť odhaliť náš systém.
8. **Položme žiakovi na lavicu kartičku, na ktorú si sám bude pri odpovedi značiť: správna odpoveď +, nesprávna odpoveď —. Učíme ho tým pravdovravnosti.**
9. Skúšať môžeme aj písaním na ceduľky, preveríme viac žiakov naraz.
10. Ak žiaci odpovedajú zdvihnutím kartičky, zamedzme „odkukávanie“.
11. **Zadávejme také množstvo práce, ktoré má žiak šancu splniť.** Ostatní žiaci v triede by mali vedieť, prečo má iné úlohy.
12. Ak žiakovi postačí pomoc dieťaťa, pridelme mu kamaráta, ktorý mu bude pomáhať a kontrolovať ho. (Toto nezvláda každé hyperaktívne dieťa.)





### Ako postupovať pri zapisovaní úloh?



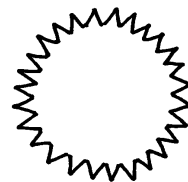
1. **Zapíšme úlohu na tabuľu.**
2. **Dajme žiakom dostatočný čas na zapísanie úloh** a uloženie vecí.
3. Žiakovi s ADD, ADHD to skontroluje kamarát — určený dospelým.
4. Ak to nedokáže, spočiatku to robíme s ním.
5. Na konci vyučovania je potrebné znovu skontrolovať, či si berie všetko domov a vie, čo má za úlohu.
6. **Spolupracujme s rodičmi, napr. vyvesíme úlohy na internete.**
7. Ak si dieťa nedonesie veci, požičajme mu svoje, ale snažme sa, aby to nebolo často.
8. Kontrolujeme domáce úlohy, občas ich aj oznámujeme.
9. Ak sa rodič sťažuje, že úlohy robí s dieťaťom dlho, redukuje mu ich.



### Ako sa vyhnúť zmätku pri písomných testoch?

- ☉ Testy robíme tak, aby mohli žiaci odpoveď vpisovať **do dostatočne širokých riadkov**, u mladších žiakov aj dva centimetre, u starších aspoň 1,5 cm,
- ☉ v testoch zadávajme **stručné otázky**, aby dieťa mohlo odpovedať jednoznačne,
- ☉ **zbytočné informácie z tabule zmažeme**,
- ☉ používajme čo najmenej nástenných materiálov, ktoré by mohli odpútať pozornosť žiakov pri teste či písomke.





Mgr. Magdaléna Labudová

Základná škola, Jelenia ul. č. 16, Bratislava

## Sústredenie pred samostatnou prácou

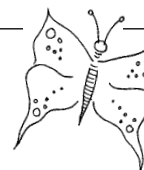
### Pomôcky

Písacie potreby, farbičky.



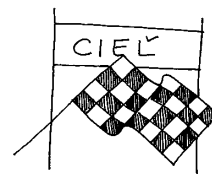
### Motivácia

Rozhovor o vybraných slovách, o protikladoch (veselý — smutný...).



### Cieľ

Precvičovanie sústredenia na samostatnú prácu a overovanie vedomostí z vybraných slov.



### Metodické pokyny na prácu s materiálom

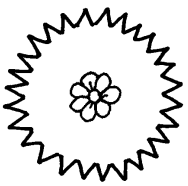
- ⊙ Pracovné listy sa dajú dobre využiť na slovenčine.
- ⊙ Zopakujeme so žiakmi vybrané slová.
- ⊙ Vysvetlíme postupnosť krokov:
  - doplnenie do textu,
  - skontrolovanie práce spájaním obrázka so slovom,
  - spočítanie chybných slov,
  - vymaľovanie obrázkov.
- ⊙ Dieťa môže tvoriť slová so slabikami, ktoré si potrebuje zopakovať (napr. mi, mí, my, mý).
- ⊙ Ak pracujú dvaja v triede, môžu súťažiť, kto napíše viac slov.
- ⊙ Následne môže dieťa napísať všetky vybrané slová na opačnú stranu listu.
- ⊙ Niektoré pracovné listy sú vhodné na precvičovanie sčítovania.



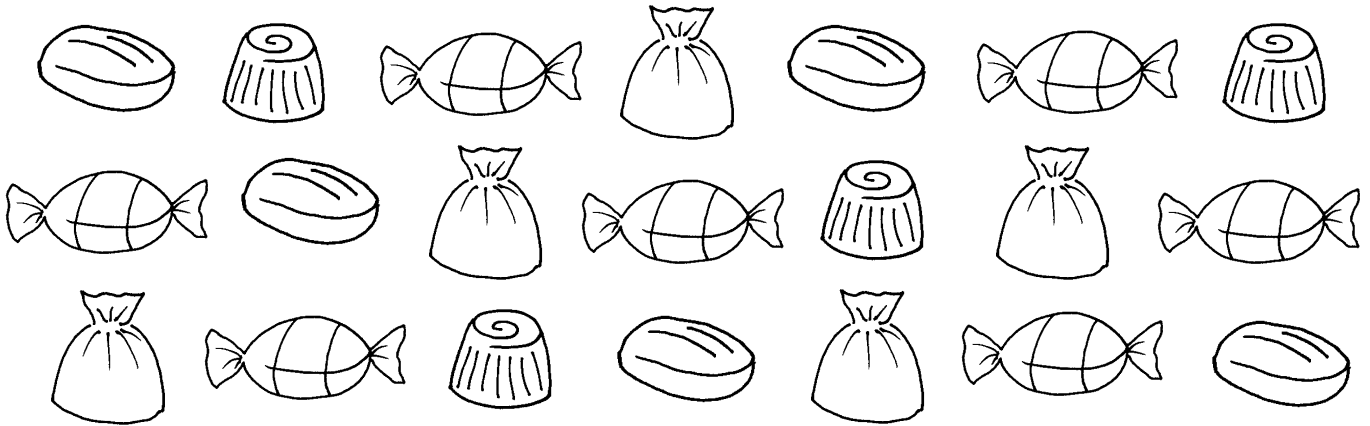
### Odporúčania na domáce precvičovanie

Porozprávať sa o výmysloch. Viest dieťa k tomu, aby dokázalo rozlišovať dobré a zlé výmysly. Potom môže svoj výmysel skúsiť nakresliť.

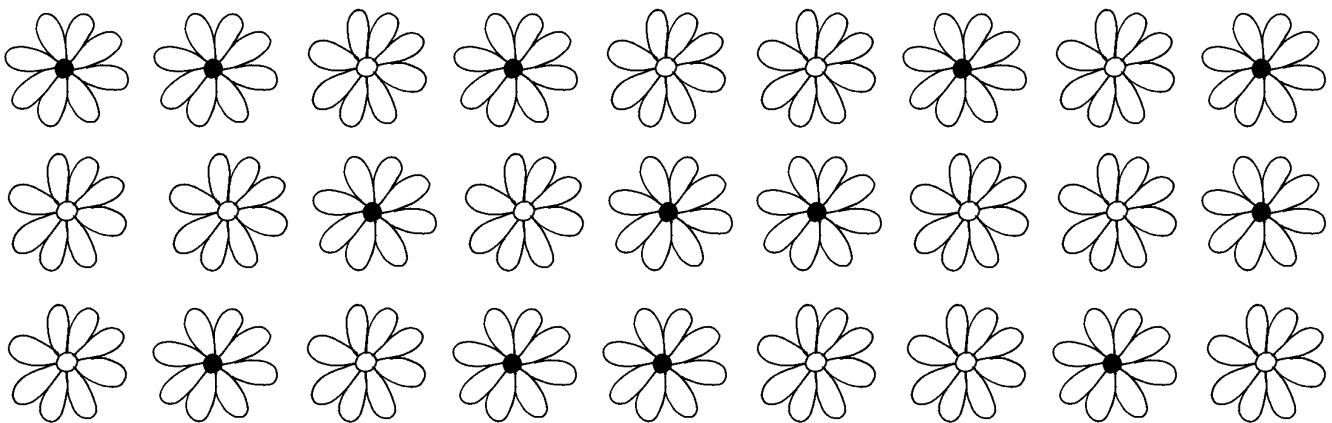




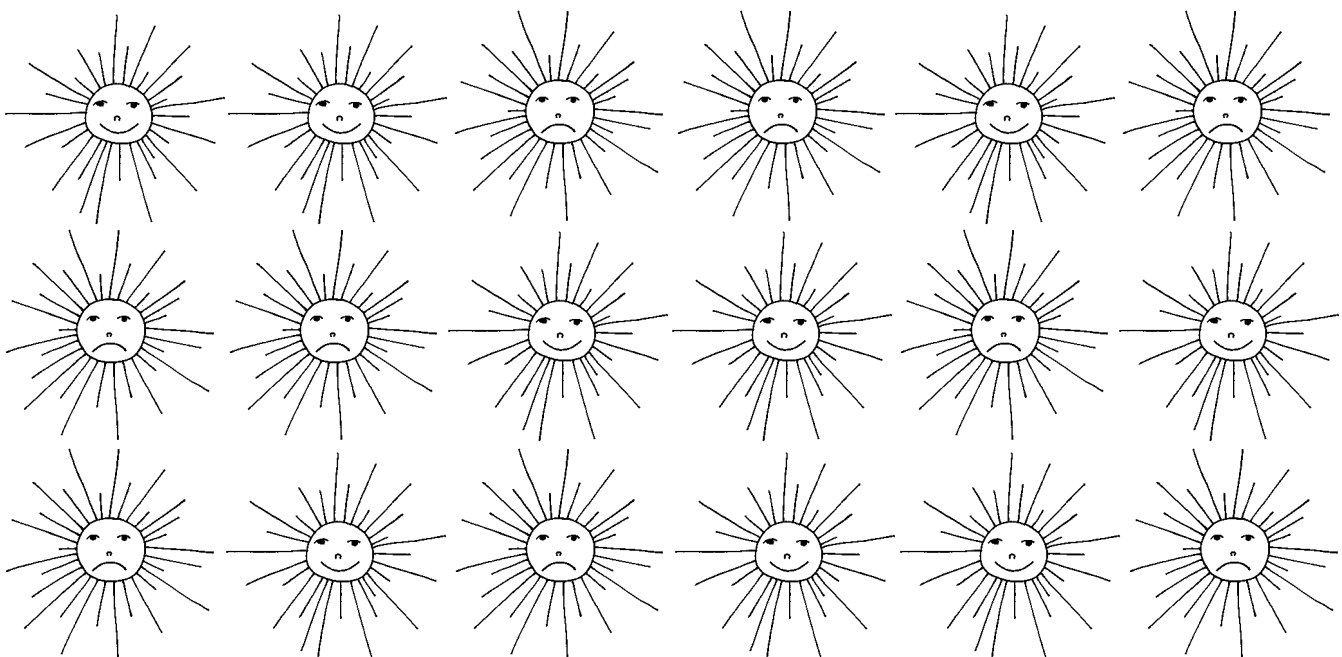
**Vyfarbi nezabalené cukríky.**

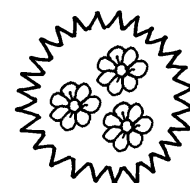


**Vyfarbi kvietok, ktorý má v strede čierny kruh.**



**Vyfarbi slniečko, ktoré sa neusmieva.**





**Prečiarkni každé písmeno „b“.**

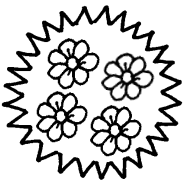
b m d d b p p p p g t v f r d b t b z n d b f r b d h k z s b h k n b m n  
 m c b s d b b b k m n v d s r t b h m k b v c z s b b d k h z n m b k h  
 r d v b c s z m b n b h b k l z s b h b r f b m v b d c b x b k m h z m t  
 b n m h z m v c m f m z t r r t m k l m h m v c m h m m n h s z r t z k  
 m c b s d m b n k m n v d s r t b h m k b v c z s b b d k h z n m b k h  
 h b r f b m v b d c b x b k m h z m t r d h b r f h b r f b m v b d c b x  
 b k m h z m t b m v b d c b x b k m h z m t v b c s z m b n b h b k l b

**Spočítaj, koľko písmen „b“ si prečiarkol/prečiarkla, a napíš výsledok: .....**

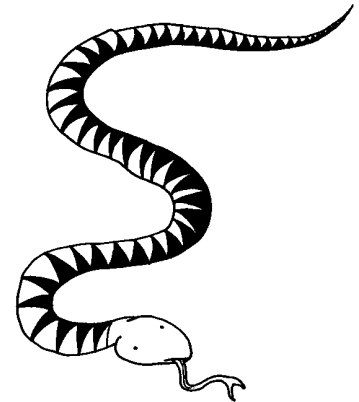
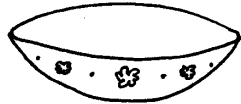
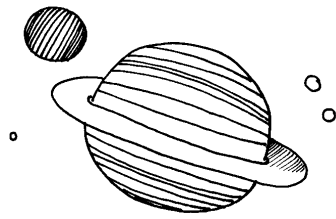
**Prečiarkni každé písmeno „m“.**

v b m n h b v m m n h b t r d v k l z z s m m d b h k l z r v c m m n h  
 l k m n h b v f r m m n k z m v c m c n h f d m b m c m k h f r t s z  
 n m h z b f m k n m v b d r t m k n m b v m k h t r m k z f b b m n m  
 b n m h z m v c m f m z t r r t m k l m h m v c m h m m n h s z r t z k  
 b h m v m n h f r m k z c d s m k h r m k l v m n d f r m t f m k m v c  
 k m b m v b f d r h m k m h m f r m l s z v m f m h k l d s m k l m n  
 z f m b k m n v b m d f c m h t r d m m d t f r m n n k z l d s h m n c

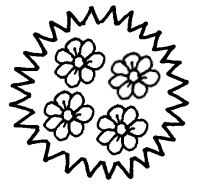
**Spočítaj, koľko písmen „m“ si prečiarkol/prečiarkla, a napíš výsledok: .....**

**Zakry papierom spodnú časť strany a skús správne doplniť i, í, y, ý.**

m\_dlo    prem\_šľaj    Jarm\_la    um\_vať    m\_šací    prem\_slieť  
zm\_ja    Em\_l    vým\_sel    um\_vačka    zam\_kať    M\_lada    m\_lá  
m\_lka    odlom\_la    nem\_lý    odom\_kať    zlom\_seľný    m\_ska  
nezm\_sly    zm\_zol    zam\_kať sa    vesm\_r    m\_ška    m\_štička  
m\_šlienka    zm\_ť    m\_hnúť sa    m\_dlina    šm\_kať sa    m\_znúť  
žm\_kať    m\_halnica    m\_na    hm\_z    m\_núta

**Teraz spoj tieto štyri obrázky so slovami v hornom texte.****Nájd v rozhádzaných slovách tie, ktoré si dopĺňal a skontroluj, či si pracoval/a správne. Potom podčiarkni vybrané slová.**

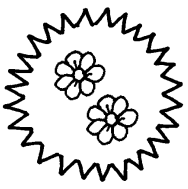
Emil    mihalnica    odlomila    odomykať    mína    mihnúť sa  
zmija    nezmysly    mydlo    milá    mihalnica    zlomyseľný  
šmýkať sa    hmyz    žmýkať    výmysel    mištička    premyslieť    zmizol  
miska    premýšľaj    myšlienka    mydlina    Jarmila  
umývačka    minúta    myšací    zamykať    myška    zamykať sa  
vesmír    zmyť    umývať    mýlka    Milada    miznúť    nemilý



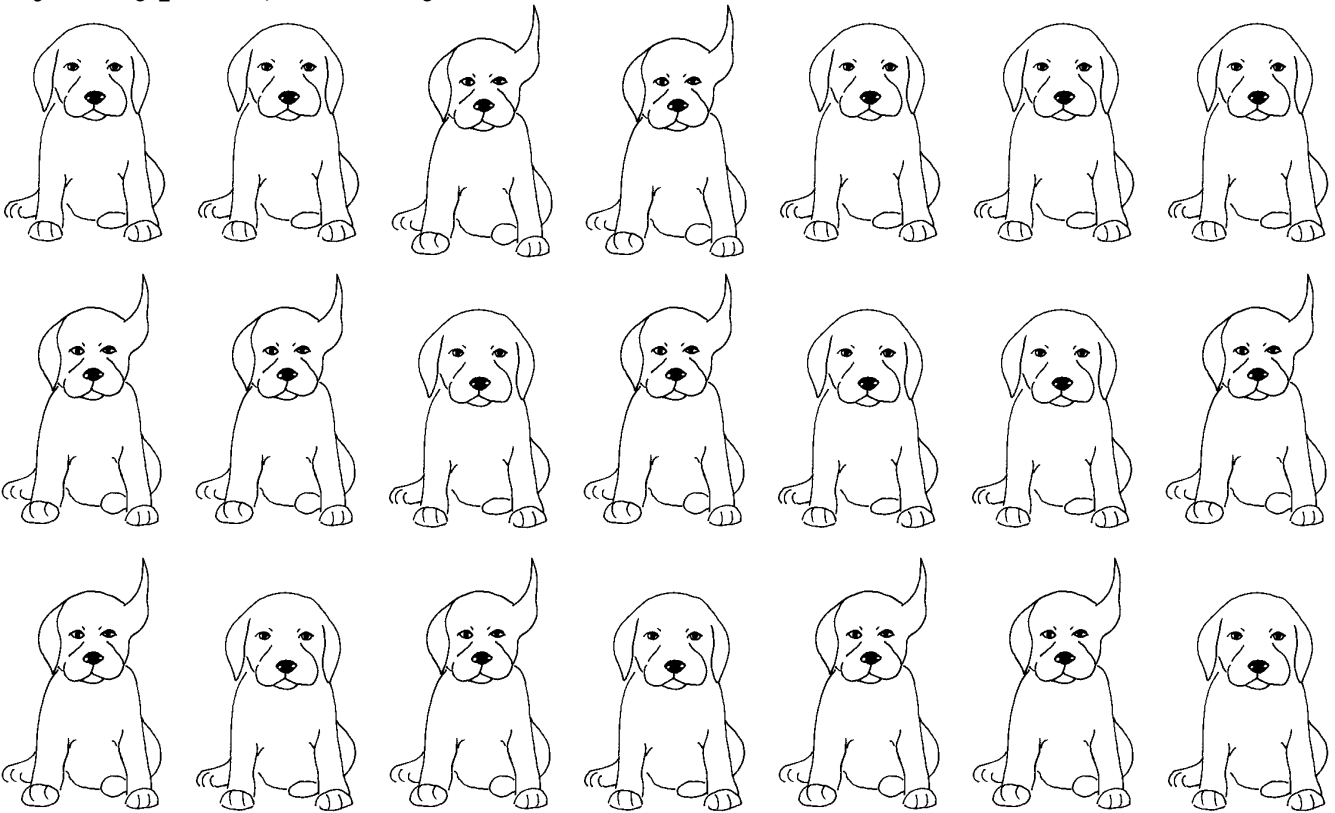
**Prečiarkni tie znaky v rade, ktoré majú iný tvar ako väčšina znakov.**

○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	∞	○	○	○	
○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	∞	○	
○	○	○	○	○	○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	∞	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	∞	○	
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	∞	○	∞	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	∞	○	○	○	○	∞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	∞	○	∞	○	○	○

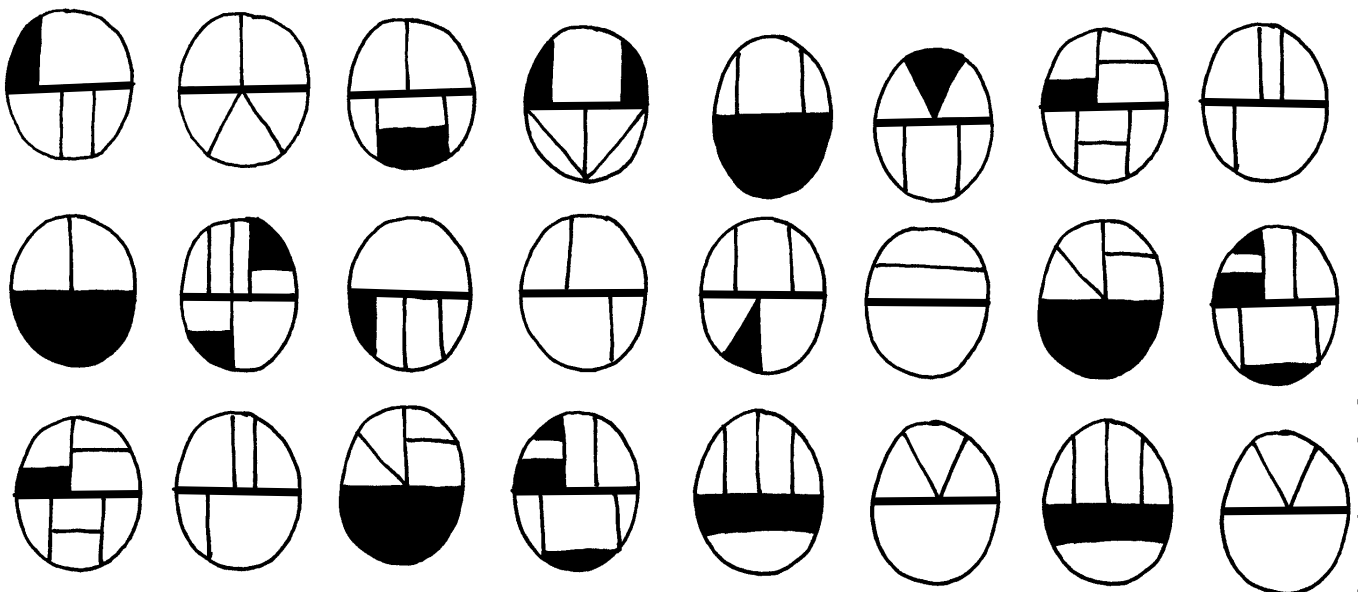
∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞



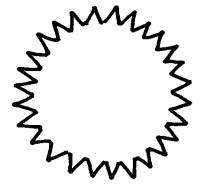
**Vymaľuj psíkov, ktorí majú zvesené uško.**



**Vymaľuj žltou farbičkou každé vajíčko, ktorého dolná polovica je aspoň sčasti vyfarbená na čierne.**



**Koľko vajíčok si vymaľoval? Spočítaj a napíš: .....**



Mgr. Magdaléna Labudová

Základná škola, Jelenia ul. č. 16, Bratislava

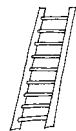
## Hry na podporu pozornosti

**Hra je najnenásilnejšia formy výchovy.** Pre deti s ADHD je vhodné organizovať hry v prírode, kde majú čo najväčšie možnosti pohybu. Každá hra má mať aj výchovný cieľ. Ešte pred jej realizáciou si premyslíme, ako dlho chceme, aby sa deti hrali, a kto bude mať aké roly. Pri hre veľmi dbáme aj na slušný spôsob komunikácie medzi hráčmi.

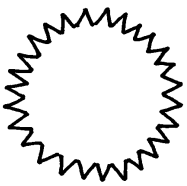
Význam hier

### Ako pri využití hier postupovať?

1. Hru, ktorú chceme cielene využiť, musíme mať dobre premyslenú a organizačne pripravenú. **Hyperaktívne deti musia mať vo všetkom vopred jasno, musia vedieť postup a pravidlá.**
2. **Žiakovi pravidlá hry vopred vysvetlíme,** najlepšie je, ak si ju môže párkrát precvičiť.
3. Pravidlá v žiadnom prípade nemeníme počas hry.
4. **Ak vieme, že je potrebné utvrdiť nejakú funkciu, hru pravidelne opakujeme.**
5. Ak sa hrá viac detí, upozorníme ich na dôležitosť spolupráce.
6. **Hru spočiatku koordinuje učiteľ.** Jeho rola nie je vodcovská, ale poradenská.
7. Niekedy je vhodné, aby sa do hry zapojil aj učiteľ. Hlavne vtedy, ak cíti, že deti by sa bez jeho zapojenia dostali do problémových situácií. Ako účastník hry môže lepšie ovplyvňovať jej priebeh.
8. **V každej hre je dôležitá motivácia.**
9. **Každú hru po jej skončení zhodnotíme.** Niekedy stačí slovne, ale dá sa aj odmeniť najlepšieho, najaktívnejšieho, najdisciplinovanejšieho...



Nasledujúcimi hrami precvičujeme pozornosť a sústredenie detí.



## 1. Spájanie čísel

(pozornosť, jemná motorika, číselný rad, spolupráca vo dvojici)

**Pomôcky:** papier, ceruzka.



- ☉ Na papier napíšete ľubovoľne porozhadzované čísla (napr. 1 — 60).
- ☉ Úlohou žiaka je pospájať ich v číselnom rade bez toho, aby sa spojovacie čiary preťali alebo dotkli.
- ☉ Nájdene číslo zafarbí a cez tento tmavý bod môže prechádzať.
- ☉ Čísla môžu spájať jeden alebo dvaja žiaci na striedačku, ak vedú spolupracovať.
- ☉ Vo dvojici sa dá hra využiť v školskom klube alebo doma.

## 2. Trafím číslo

(sústredenie, jemná motorika)

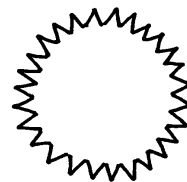
**Pomôcky:** hárok čistého papiera, ceruzka.

**Poznámka:** hra vo dvojiciach.



- ☉ Poskladaním čistého hárku papiera na štvrtiny určíme stred, ktorý si vyznačíme väčším bodom.
- ☉ Na oproti ležiace strany papiera napíšeme čísla od 1 do 10, ak je väčší papier, napíšeme aj viac čísel.
- ☉ Dodržíme rovnaké podmienky pre obidve strany.
- ☉ Určíme, ktorá strana papiera patrí ktorému hráčovi.
- ☉ Úlohou hráčov je položiť hrot ceruzky na stredový bod a švihnutím ceruzky urobiť čiaru tak, aby prečiarkla niektoré z čísel na svojej strane.
- ☉ Hráči sa striedajú v poradí na škrtenie.
- ☉ Kto preškrtná všetky čísla na svojej strane prvý, vyhráva.





### 3. Indické preteky

(sústredenie, správne držanie tela, pozornosť, obratnosť)

**Pomôcky:** kniha pre každého hráča.

- ☉ Indické ženy nosia džbány na hlave.
- ☉ Vyskúšajte si obmenu — nosiť knihu na hlave.
- ☉ Spolu s dieťaťom si dajte knihu na hlavu a prejdite krížom cez miestnosť, potom si sadnite, postavte sa, prejdite cez nejakú prekážku.
- ☉ Vyhráva ten, komu dlhšie vydrží položená na hlave a nedotkne sa jej rukou.



### 4. Sluchové hádanky

(pozornosť, sústredenie, sluchová pamäť)

**Pomôcky:** aspoň desať rôznych predmetov, ktoré vydávajú zvuk (kľúče, noviny, sklenený predmet a pod.).

- ☉ Žiak sa otočí chrbtom a postupne zvoníme, klopkáme a pod.
- ☉ Po každom zvuku dieťa háda, k čomu zvuk prináleží.
- ☉ Po zhodnotení hry sa môžeme porozprávať o tom, ako zvuky vznikajú, ktoré sú nám príjemné a ktoré vôbec nemáme radi.



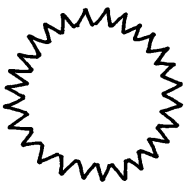
### 5. Čo vidím, to si pamätám

(zraková pamäť, pozornosť, koncentrácia)

**Pomôcky:** rôzne predmety každodennej potreby (kniha, pero, keksík, zubná kefka, kalkulačka, lepidlo, nožnice, fixka, pravítko, šálka...).

- ☉ Na stôl rozložíme veci.
- ☉ Dieťa si ich prezrie, odíde za dvere alebo sa otočí.
- ☉ Následne predmety buď premiestnime alebo vymeníme za iné.
- ☉ Úlohou žiaka je rozpoznať a povedať rozdiely.





## 6. Hľadanie písmen

(pozornosť, precvičovanie poznávania písmen)

**Pomôcky:** noviny alebo časopis, ceruzka, fixka.

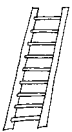


- ☉ V novinách alebo v časopise žiak preškrtnáva dané písmeno.
- ☉ Pre kontrolu si na konci odseku napíše počet nájdených písmen.
- ☉ Ťažšie je sústrediť sa naraz na dve alebo viac písmen. Takéto úlohy dávame vtedy, ak má dieťa zvládnuté hľadanie jedného písmena.

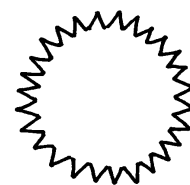
## 7. Čo ohmatám, to si pamätám

(hmatová pamäť, pozornosť, samostatná práca, práca v tichosti)

**Pomôcky:** predmety každodennej potreby (minimálne 10) — najlepšie z rôznych materiálov (pero, guma, žuvačka, pohár, šál, krieda, jablko, pomaranč, minca, poznámkový blok, lepidlo, náramkové hodinky, retiazka...) a veľká nepriehľadná šatka alebo plachta.



- ☉ Na stôl rozložíme všetky predmety a zakryjeme ich šatkou/látkou (deti sú otočené chrbtom).
- ☉ Deti následne informujeme o počte skrytých predmetov.
- ☉ Postupne chodia ku stolu všetky deti, ich úlohou je vložiť pod šatku len ruky a pomocou hmatu identifikovať a zapamätať si čo najviac predmetov.
- ☉ Na „ohmatávanie“ vecí majú stanovený časový limit.
- ☉ Po uplynutí času sa dieťa vráti na svoje miesto a snaží sa zapísať (ak je mladšie tak nakresliť) všetky predmety, ktoré si zapamätalo.
- ☉ Vyhráva dieťa, ktoré odhalilo najviac skrytých vecí.
- ☉ Táto hra sa dá využiť aj pri precvičovaní slovíčok na vyučovaní cudzieho jazyka, ak pod šatku ukryjete také veci, ktorých názvy sa deti práve učia alebo si ich potrebujú upevniť.



Mgr. Magdaléna Labudová

Základná škola, Jelenia ul. č. 16, Bratislava

## Cvičenia na koncentráciu

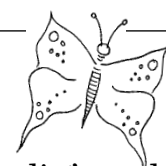
### Pomôcky

Písacie potreby, farbičky.



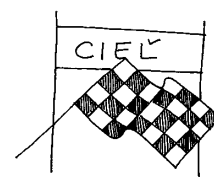
### Motivácia

Hra na detektíva — učiteľ v úlohe „detektíva“ zisťuje, čo dieťa rado robí, to môže na otázky odpovedať len „áno“ alebo „nie“. Rozhovor na témy: láska k zvieratám, slušné správanie pri gratulácii (na základe vlastných skúseností).



### Cieľ

Dosiahnuť koncentráciu pri práci. Pracovať pozorne.



### Metodické pokyny na prácu s materiálom

- ☉ **Pri prekresľovaní zvieratka či predmetu do štvorcovej siete je potrebné najskôr ukázať postup práce**, to znamená odpočítavanie štvorcov a riadkov a následne sa v prázdnej sieti zorientovať a zakresliť jednotlivé časti zvieratka v štvorcoch.
- ☉ **Hľadanie rozdielov medzi dvoma obrázkami je zábavou, dá sa využiť aj ako prá-**

**ca na čas.** Dieťa si prezrie obrázok a následne odpovedá na otázky písomne. Môžeme prácu sťažiť tým, že najskôr zakryjeme otázky a pri odpovediach môže byť zakrytý obrázok.

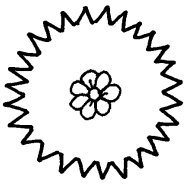
- ☉ Dieťa spája čísla od najmenšieho po najväčšie. Jednotlivé bodky musí spájať presne, následne môže porozprávať alebo napísať, čo vie o obrázku, ktorý pospájaním bodov vznikol.



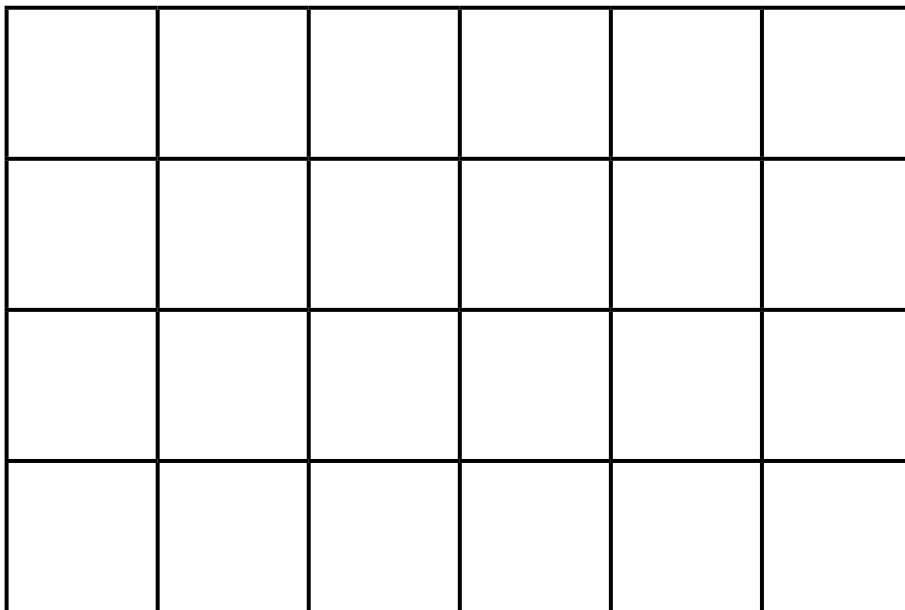
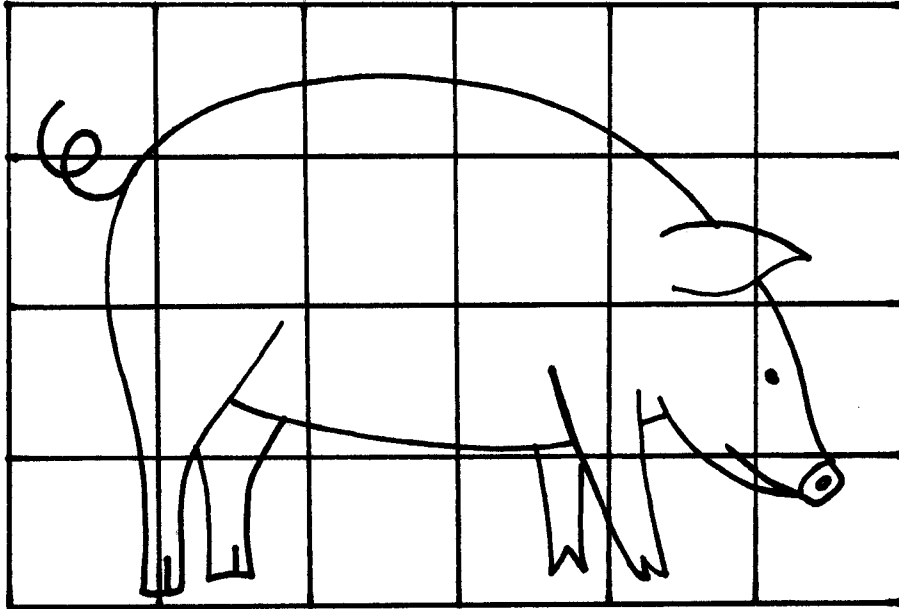
### Odporičania na domáce precvičovanie

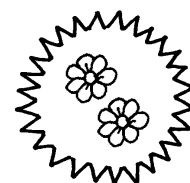
V domácej práci sa dá využiť zámena rolí. Listy vypracuje dospelý, zámerne urobí niekde chybu a dieťa mu pomôže chyby odstrániť. Posilníme tak aj jeho sebavedomie.





Do spodnej štvorcovej siete nakresli presne také isté prasiatko, ako vidíš na hornom obrázku.

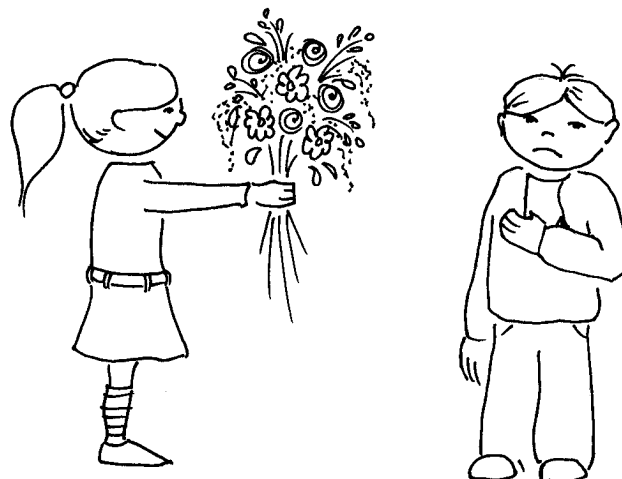




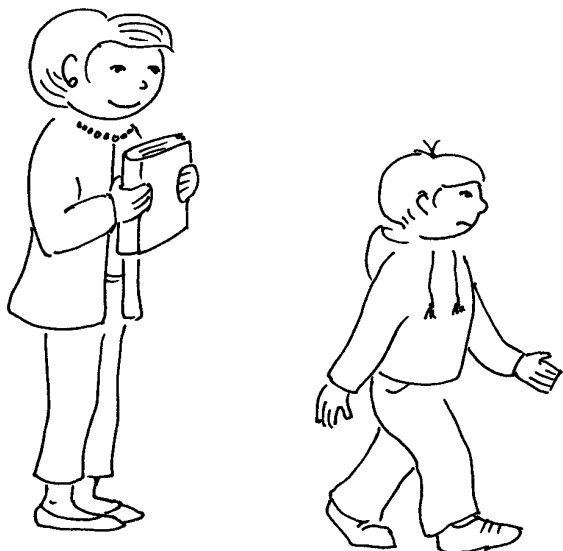
Prečítaj si texty k obrázkom a pomôž Viktorovi vyriešiť problém. Dopíš chýbajúce slová a obrázky vymaľuj.



- Milý vnúčik, želim ti k narodeninám všetko najlepšie.
- Babka, ja som chcel značkové lyže, toto nie sú tie.



- Viktor, želim ti všetko najlepšie.
- Mne dávaš kvety, čo som baba?



- Ahoj Viktor, k sviatku ti želim veľa úspechov v učení.
- Ja knihu už doma mám.

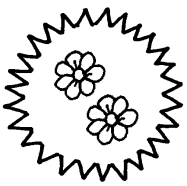


**Čo sa stalo? Prečo je Viktor sám?**  
Pomôž mu nájsť správne slová pre gratulantov.

**Som ....., že si mi kúpila lyže.**

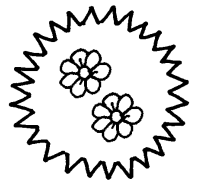
.....za krásne kvety.

**Určite je to .....kniha.**

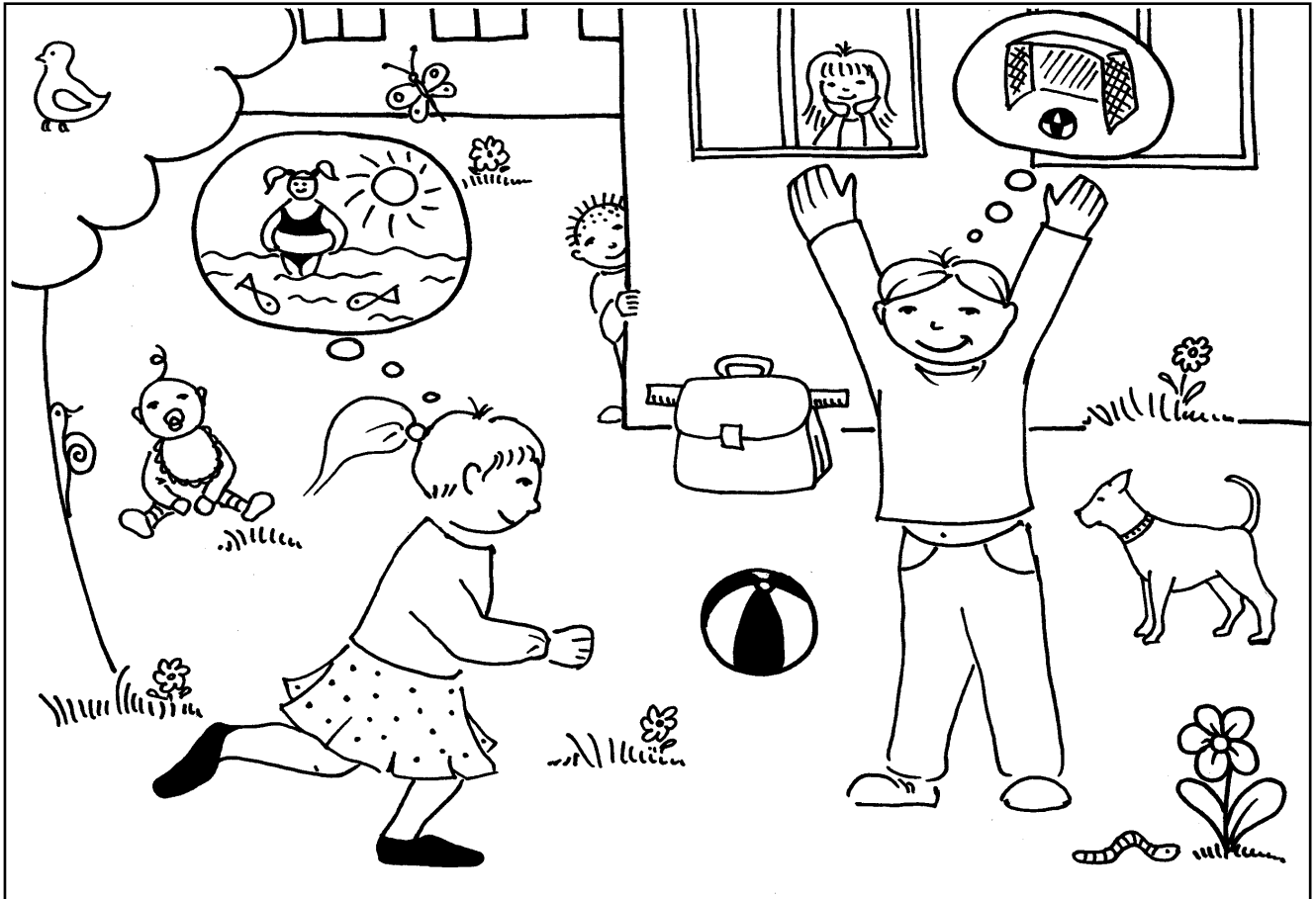


Nájdí 12 rozdielov a dokresli ich.





Dôkladne si pozri tento obrázok.



Napiš celou vetou odpovede na otázky:

☉ Na čo myslí chlapec so zdvihnutými rukami?

.....

☉ Na čo myslí utekajúce dievča?

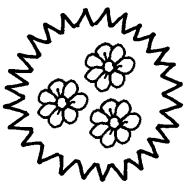
.....

☉ Aké zvieratká sa nachádzajú na obrázku?

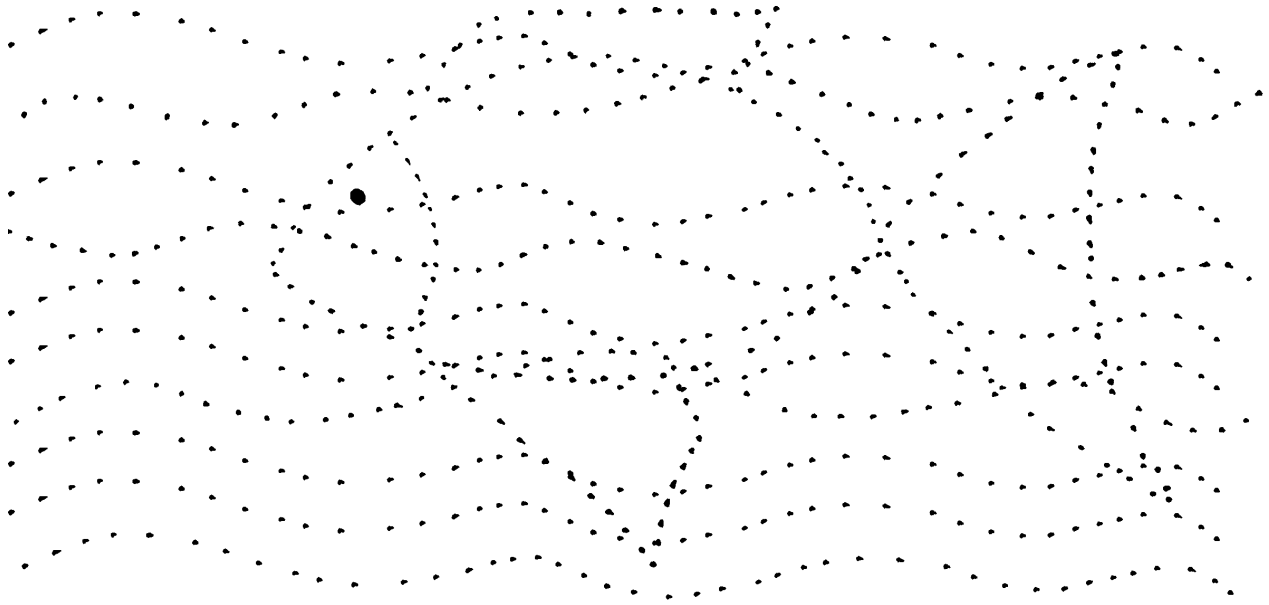
.....

☉ Koľko je na obrázku ľudí?

.....



### Pospájaním bodiek odhaľ skrytý obrázok.



### Doplň slová do viet, každá čiarka predstavuje jedno písmeno.

Pospájaním bodiek nám vyšla \_\_\_\_\_ .

Pláva pomocou \_\_\_\_\_ a dýcha \_\_\_\_\_ .

Telo má pokryté \_\_\_\_\_ .

### Doplň chýbajúce písmená do textu.

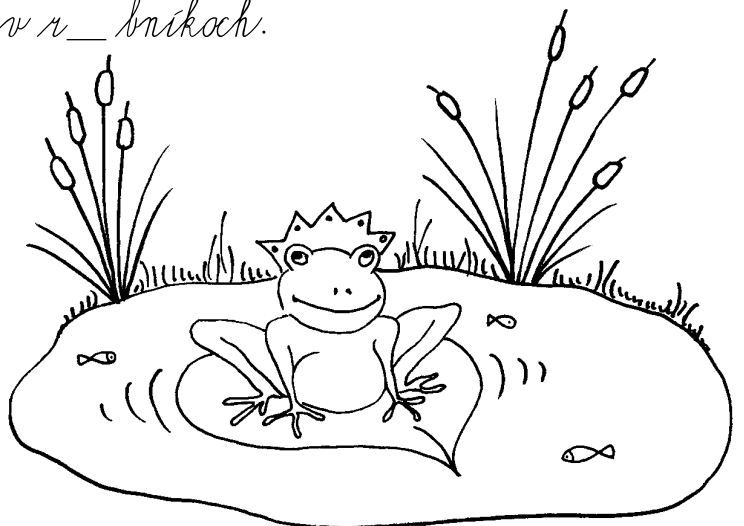
Na obrá\_\_\_\_\_ku je \_\_\_\_\_ . Ľ\_\_\_\_\_ je v r\_\_\_\_\_bníkoch.

Víd\_\_\_\_\_sa skr\_\_\_\_\_je pred bocianom.

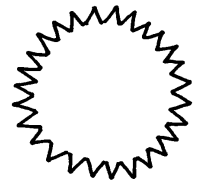
Táto je r\_\_\_\_\_právk\_\_\_\_\_.

Ak ju pobo\_\_\_\_\_ká pr\_\_\_\_\_necná,

stane sa z nej pr\_\_\_\_\_nc.







Mgr. Magdaléna Labudová

Základná škola, Jelenia ul. č. 16, Bratislava

## Skúsim, čo už viem

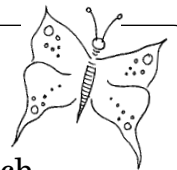
### Pomôcky

Ceruzka, pero, farbičky, nožnice.



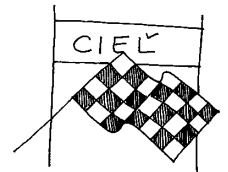
### Motivácia

Opakovanie vedomostí o zvieracích podstatných menách a vybraných slovách, precvičenie jemnej motoriky pri maľovaní, obťahovaní a strihaní.



### Cieľ

Cielene precvičovať pozornosť pri práci. Zopakovať, čo sa už dieťa naučilo.



### Metodické pokyny na prácu s materiálom

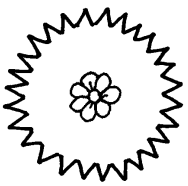
- ☉ Deti pracujú podľa pokynov na stránke.
- ☉ Pracovné listy sa dajú využiť na slovenskom jazyku (vybrané slová, hľadanie chýb v texte), matematike (hľadanie geometrických tvarov), prírodovede (zvieratká), na hodinách individuálnych logopedických cvičení.
- ☉ **Ak je potrebné, deti si môžu pomôcť kartičkami s vybranými slovami.** (Pozri C 2.2.5).
- ☉ **Pri precvičovaní vyberať úlohy podľa schopností dieťaťa,** niektorým deťom dať napríklad vypracovať len určitú časť pracovného listu, zvyšnú pri kopírovaní zakryť.



### Odporičania na domáce precvičovanie

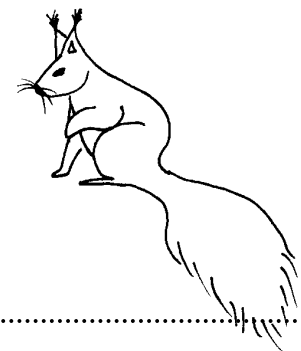
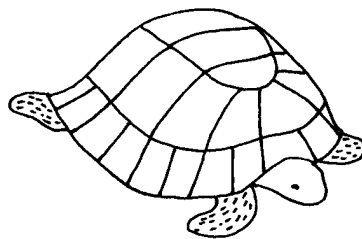
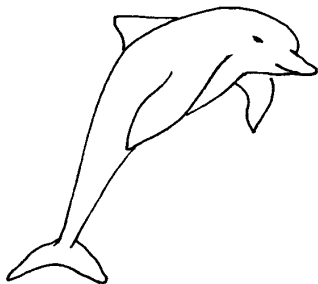
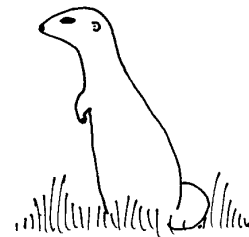
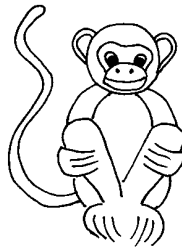
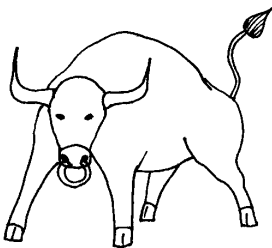
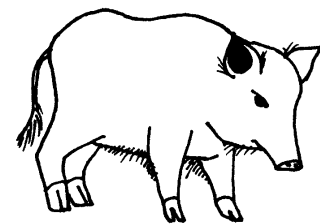
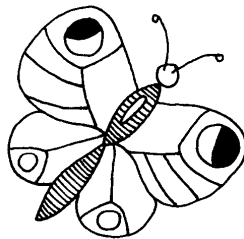
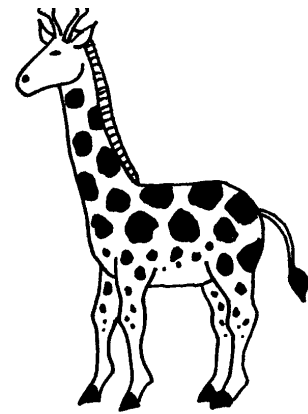
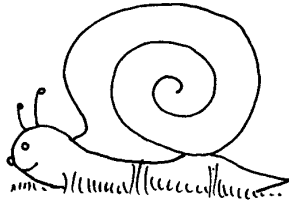
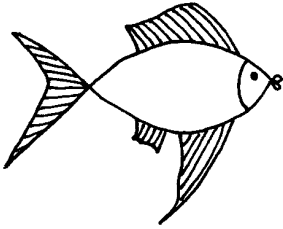
Aj doma spočiatku pomáhať dieťaťu pri práci s pracovnými listami. Ak je dieťa dostatočne samostatné, môžeme stránku prefotiť a robiť ju ako súťaž.





Skúsím, čo už viem

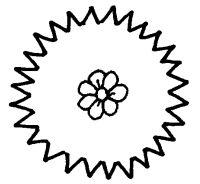
Na riadok pod obrázkom napíš, aké zviera vidíš.



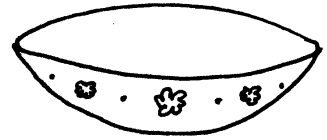
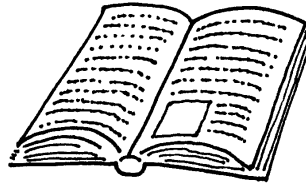
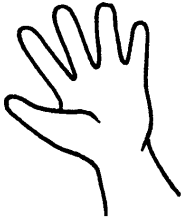
Vyfarbi len tie zvieratká, ktorých pomenovania sú vo vybraných slovách.  
Zakry všetky zvieratká papierom a napíš tie, ktoré si si zapamätal.

.....

.....



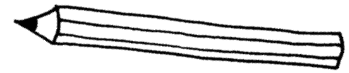
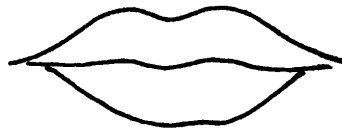
Na riadok pod obrázkom napíš, čo vidíš.



.....

.....

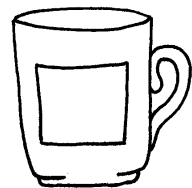
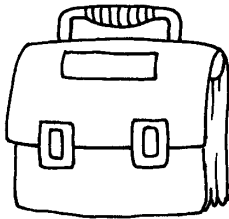
.....



.....

.....

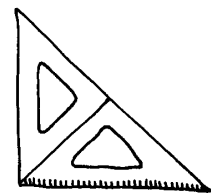
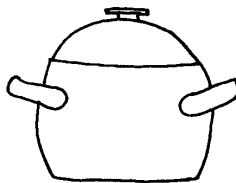
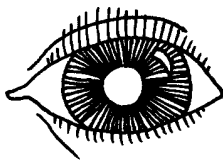
.....



.....

.....

.....



.....

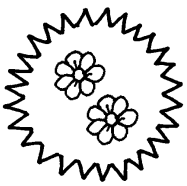
.....

.....

**Zakrúžkuj tie obrázky, ktoré predstavujú časti ľudského tela. Podčiarkni obrázky tých, ktoré nosíme do školy. Vyfarbi tie predmety, ktoré používa mama v kuchyni. Zakry všetky obrázky papierom a napíš tie, ktoré si si zapamätal.**

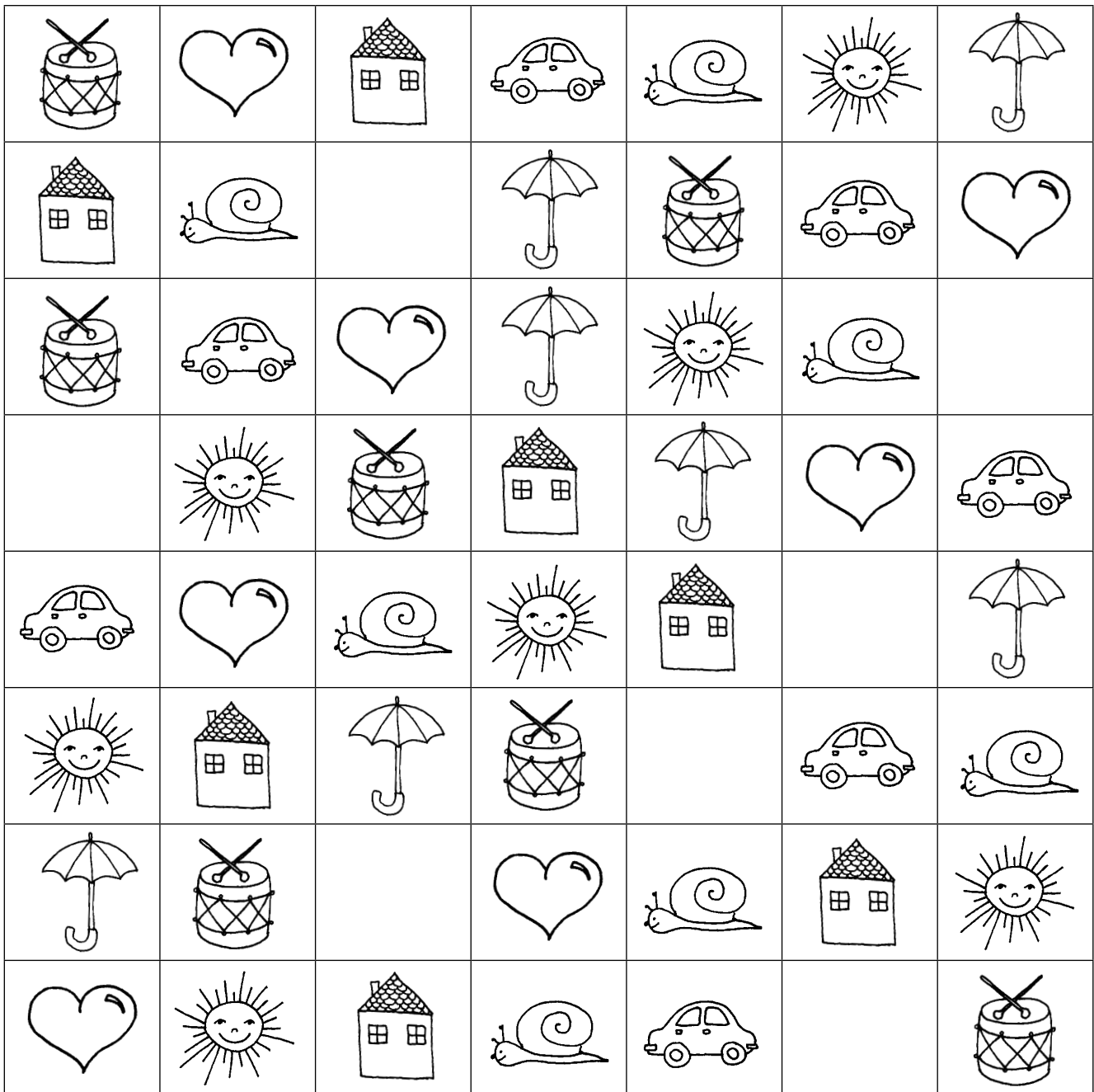
.....

.....

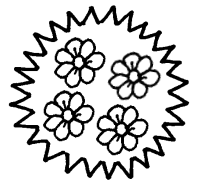


Skúsím, čo už viem














































Vystrihni si štvorčeky a prikladaj ich na obrázky do riadkov. Pomôžu ti určiť, čo máš napísať do prázdneho štvorčeka.



Vyber si päť predmetov a použi ich v obrázku, ktorý nakreslíš na druhú stranu pracovného listu.



**Vyfarbi kvietky podľa návodu.**

 červená	 modrá	 červená	 žltá	 oranžová	 fialová	 červená	 žltá	 červená
 oranžová	 žltá	 červená	 ružová	 modrá	 ružová	 červená	 žltá	 oranžová
 žltá	 oranžová	 modrá	 oranžová	 žltá	 červená	 ružová	 modrá	 fialová
 modrá	 červená	 fialová	 fialová	 modrá	 fialová	 žltá	 modrá	 oranžová
 modrá	 fialová	 žltá	 oranžová	 žltá	 červená	 modrá	 ružová	 žltá

**Teraz spočítaj kvietky podľa farby.**

Žlté kvietky: ....., červené kvietky: ....., modré kvietky: .....,  
 oranžové kvietky: ....., fialové kvietky: ....., ružové kvietky: .....

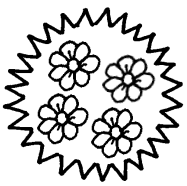
**Zafarbi obdĺžniky podľa návodu.**

MMNN                      MNMN                      NMNM                      NNMM  
 žltou                      modrou                      červenou                      zelenou

MMNN	NMNM	NNMM	MNMN	MNMN	NNMM	NMNM
MNMN	NNMM	MMNN	MNMN	NMNM	NNMM	MMNN
MMNN	NMNM	MNMN	NMNM	NNMM	NNMM	NMNM
NNMM	NMNM	NNMM	MNMN	NNMM	MNMN	MNMN

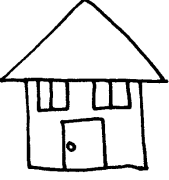





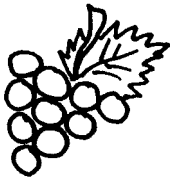



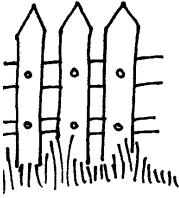



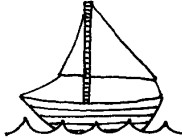





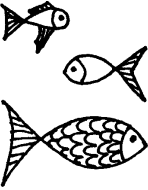

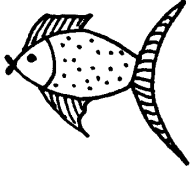

**Spočítaj písmenká podľa farby.**

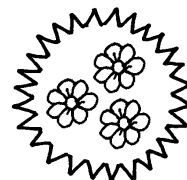
Žlté: ....., modré: ....., červené: ....., zelené: .....



Skúsím, čo už viem

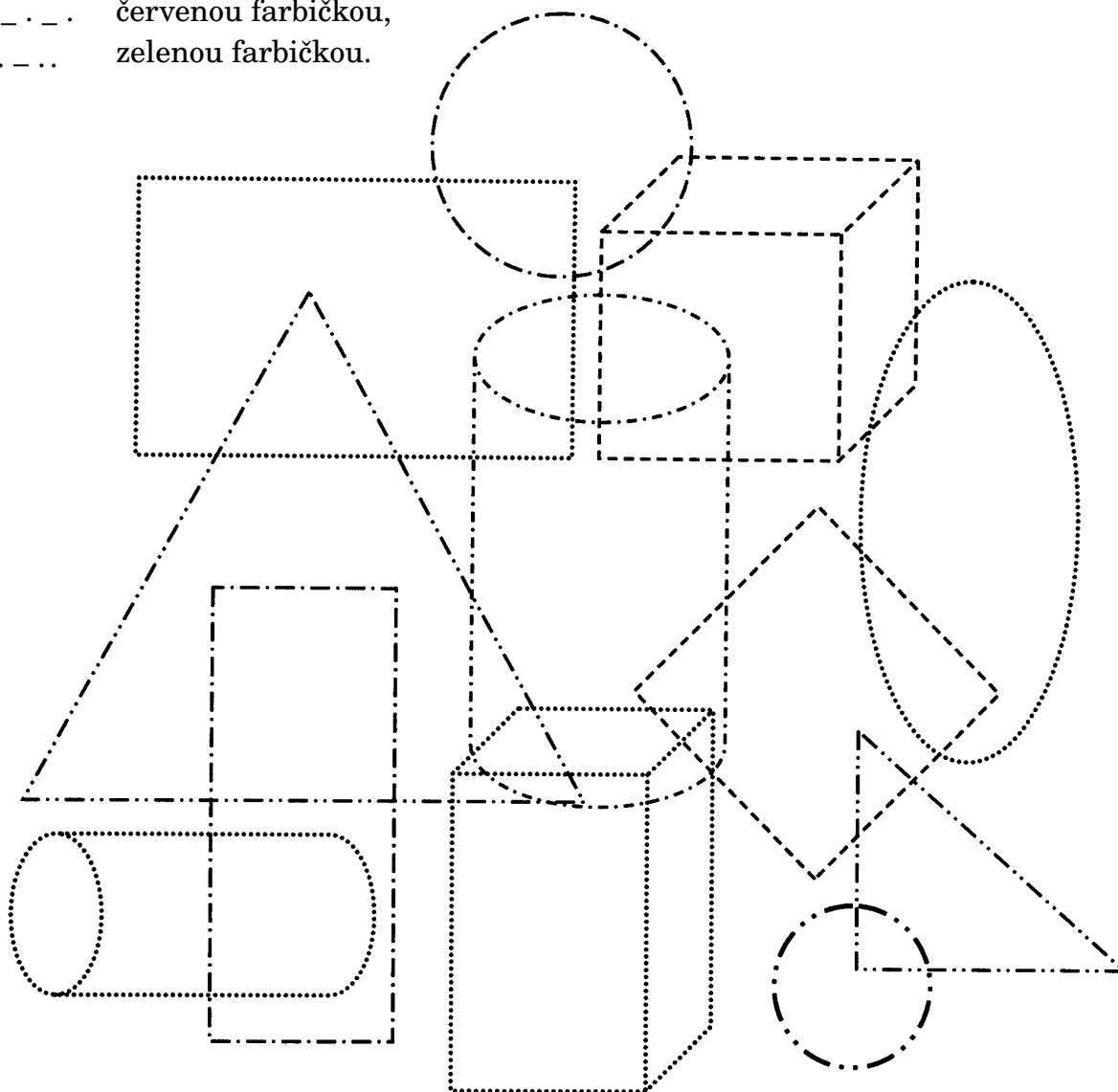
Prečiarkni tie obrázky, ktoré sú nesprávne pomenované, alebo je v texte chyba.  
Vymaľuj tie, ktoré sú správne.

 dym	 páv	 plod	 závažie	 kapusta	 kvapka
 pes	 slavík	 ovocie	 bába	 met	 pes
 plot	 kabat	 kvapka	 koruna	 ločka	 ovocie
 tri	 nohavise	 mracno	 autičko	 plot	 baba
 baba	 klaun	 miška	 rybka	 nocná obloha	 ribka
 motíl	 žapka	 pílka	 koruna	 kladyvo	 mistička



**Obtiahni farebnými ceruzkami podľa návodu:**

- ..... modrou farbičkou,
- žltou farbičkou,
- . . . . . červenou farbičkou,
- . . . . . zelenou farbičkou.

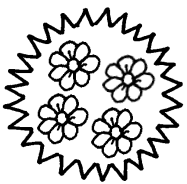


**Podčiarkni tie názvy predmetov, ktoré sa ti po obtiahnutí farbičkami ukázali na papieri.**

*kruh, srdce, valec, lopánka, štvorec, obláčik, šípka, kváder, slnko, čiarka, kocka, mesiačik, zvonček, ruka, trojuholník, vajce, obdĺžnik*

**Vieš, o aké tvary ide? \_\_\_\_\_ TVARY.**

**Vyber si tvary, z ktorých nakreslíš robota alebo traktor.**



Skúsím, čo už viem

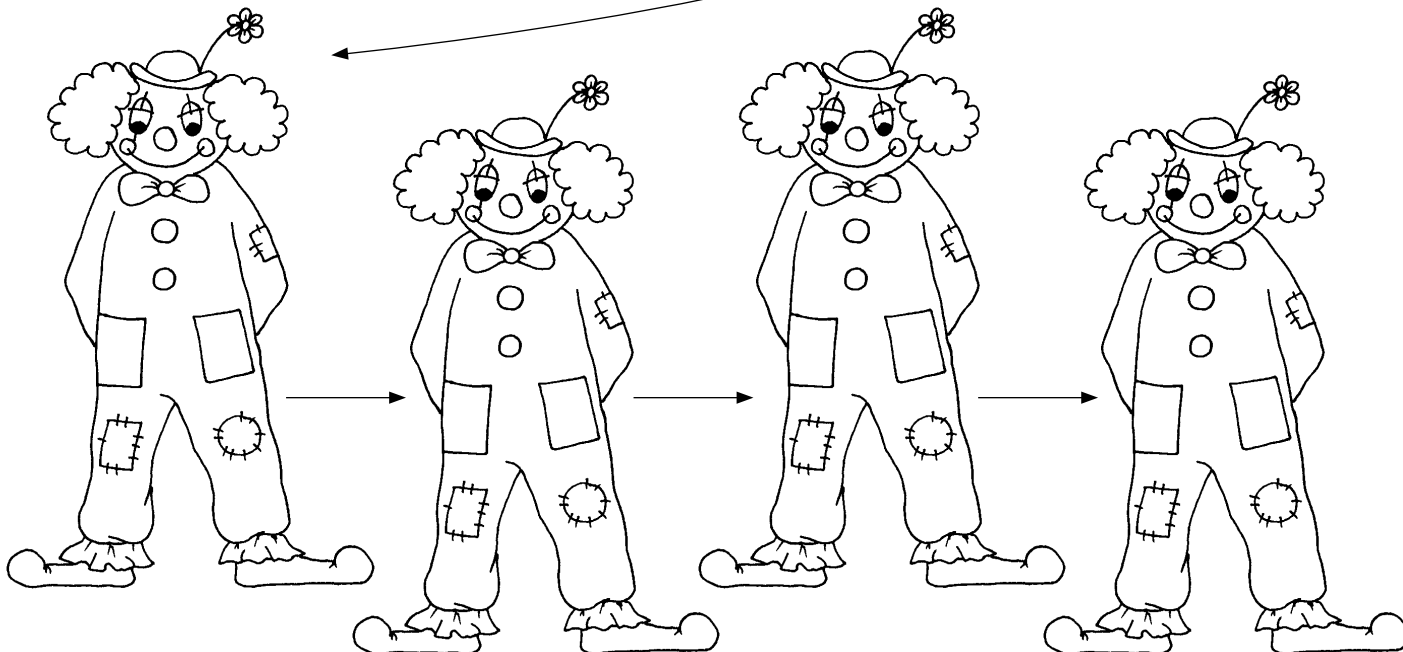
**Vymaľuj šaša podľa týchto pokynov:**

1. nos červenou farbičkou,
2. čiapku žltou farbičkou,
3. šaty zelenou farbičkou,
4. topánky hnedou farbičkou.



**Každému nasledujúcemu šašovi zmeň všetky farby podľa návodu. Vychádzaj vždy z toho, ktorého si práve vyfarbil.**

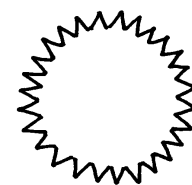
- ⊙ Miesto červenej žltá farbička,
- ⊙ miesto žltej zelená farbička,
- ⊙ miesto zelenej hnedá farbička,
- ⊙ miesto hnedej červená farbička.



**Ak si pracoval pozorne, zistíš niečo o prvom a poslednom šašovi. Napíš to na riadok.**

.....





Mgr. Magdaléna Labudová

Základná škola, Jelenia ul. č. 16, Bratislava

# Hry na rozvoj psychických a mentálnych funkcií

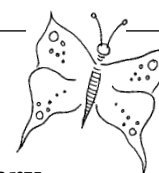
## Pomôcky

Niektoré hry nepotrebujú žiadne pomôcky, k iným je treba bežne dostupné veci podľa vlastného uváženia.



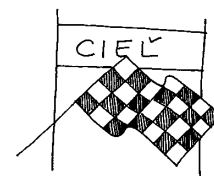
## Motivácia

Precvičovanie mentálnych a psychických funkcií formou hry.



## Cieľ

Zábavnou formou nenásilne zdokonaľovať a rozvíjať zmysly, pozornosť, logiku, sústredenie.



## Metodické pokyny na prácu s materiálom

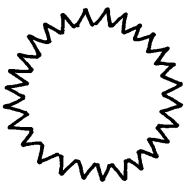
- ☉ Väčšina hier je známa, tu sú len pripomenuté a rozdelené do skupín na precvičenie funkcií či zmyslov.
- ☉ Pokyny sú zahrnuté v každej hre.



## Odporúčania na domáce precvičovanie

Niektoré hry je možno využívať aj v domácom prostredí na spestrenie prípravy na vyučovanie.



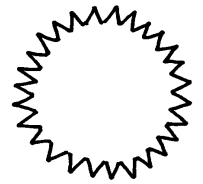


Hra je pre človeka **najprirodzenejšia** činnosť. Pre dieťa je nielen odpočinkom a zábavou, ale aj vhodným druhom činnosti, v rámci ktorej si môže veľmi dobre **rozvíjať svoje duševné alebo telesné schopnosti**. Pomocou nej sa dá dieťa priviesť nenápadne k učeniu alebo korigovaniu nedostatku, ktorý mu prekáža pri bezprostrednom učení sa.

**Kedy sa hrať?** Hry je možné používať na vyučovacích hodinách, pri činnosti v školskom klube detí alebo pri individuálnej starostlivosti v práci špeciálneho pedagóga či v rodinnom kruhu. **Nie sú určené len pre deti so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami**, pretože aj učiteľ, ktorý nemá diagnostikované dieťa psychológom alebo špeciálnym pedagógom, vie, v ktorej oblasti dieťa zaostáva, kde je potrebné venovať rozvoju viac starostlivosti.

#### **Hry sú zadelené do okruhov na rozvoj:**

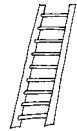
- ⊙ vnímania: zrakom,  
sluchom,  
hmatom,
- ⊙ motoriky,
- ⊙ pravo-ľavej orientácie,
- ⊙ orientácie v priestore a čase,
- ⊙ analýzy a syntézy,
- ⊙ reči a slovnej zásoby,
- ⊙ pozornosti,
- ⊙ postrehu,
- ⊙ pamäti,
- ⊙ logického myslenia,
- ⊙ matematických predstáv.



## Hry na rozvoj vnímania zrakom

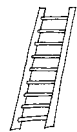
### 1. Kto skôr uvidí

- ☉ Túto hru sa môžu deti hrať v miestnosti, ale aj na prechádzke v meste alebo v prírode.
- ☉ Súťaží sa, kto skôr uvidí nákladné auto, dopravnú značku, psa, strom a pod.
- ☉ Vopred je potrebné stanoviť presné podmienky, napríklad pri prechádzaní do školskej jedálne si spočítate a zapamätáte všetky nástenky, okolo ktorých ste prešli.
- ☉ Hra je ukončená po návrate do triedy.



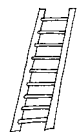
### 2. Čo sa zmenilo?

- ☉ Jeden hráč ide za dvere. Ostatní v miestnosti niečo zmenia.
- ☉ Po urobenej zmene zavolajú hráča do miestnosti a ten do dvoch minút musí vymenovať zmeny, ktoré sa stali za jeho neprítomnosti.
- ☉ Hráči sa striedajú a víťazí ten, kto uhádol najviac zmien.
- ☉ Hru je možné obmeniť tak, že hráč, ktorý ide za dvere, zmení niečo na svojom odevu alebo vzhľade a ostatní hádajú, čo to bolo. Za dvere ide potom ten, kto uhádol zmenu.



### 3. Kimova hra

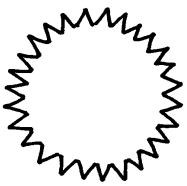
- ☉ Okrem zraku cvičí pozornosť, postreh a pamäť.
- ☉ Na stôl položíme niekoľko predmetov, deti si ich prezrú.
- ☉ Predmety prikryjeme a tajne jeden z nich odoberieme.
- ☉ Po odkrytí deti hádajú, ktorý predmet chýba.
- ☉ Môžeme, naopak, predmety pridávať alebo majú deti vymenovať predmety, ktoré si zapamätali.



### 4. Čo je rovnaké?

- ☉ Deti vytvoria dvojice a snažia sa vymenovať, čo je na nich rovnaké, alebo opačne, čo je na nich rôzne.





## 5. Farba v miestnosti



- ☉ Deti vyhľadávajú v miestnosti predmety, ktoré sú určitej farby.
- ☉ Predmety si môžu zapisovať alebo ich postupne vymenovávajú.
- ☉ Obmena hry — vyhľadávanie tvarov, predmetov z určitého materiálu a pod.

## 6. Dívaj sa pozorne



- ☉ Vedúci hry si pripraví veľký, farebne zaujímavý obrázok, ktorý ukáže hráčom.
- ☉ Chvíľu ich nechá prezeráť si ho a potom ho skryje alebo obráti.
- ☉ Dáva otázky, napr.: *Koľko stromov bolo na obrázku? Čo bolo nakreslené červenou farbou? Kto odpovie najpresnejšie, vyhráva.*
- ☉ Môžu hrať jednotlivci alebo družstvá.

## 7. Skladanie obrázkov

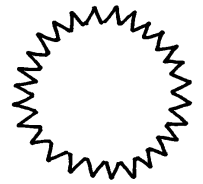


- ☉ Deti majú za úlohu poskladať obrázok podľa predlohy.
- ☉ Môžu to byť puzzle, presne uložené paličky, kocky, kamienky, korále.
- ☉ Spočiatku ukladajú priamo na predkreslenú maketu, neskôr vedľa nej.

## 8. Chyťte vidiaceho

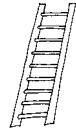


- ☉ Všetci hráči majú zaviazané oči šatkou.
- ☉ Vedúci hry sníme jednému šatku.
- ☉ Všetci slepí hľadajú vidiaceho. Nesmú pri tom hovoriť.
- ☉ Vidiaci sa pred nimi uhýba. Ak ho niektorý nevidiaci chytí, musí ostať stáť.
- ☉ Nevidiaci sa presvedčia, že nemá zaviazané oči, a snažia sa ho hmatom spoznať. Ak ho spozná, hra sa končí.



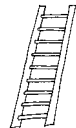
## 9. Prehliadka nosov

- ☉ Na baliaci papier nakreslíme postavu, na tvári urobíme dieru pre nos.
- ☉ Kresbu umiestnime do dverí miestnosti tak, aby hráči jedného družstva mohli nepozorovane jeden po druhom pristupovať k papieru a ukazovať v otvore svoj nos.
- ☉ Hráči druhého družstva sa snažia uhádnuť, komu nos patrí.
- ☉ Obmena: Baliaci papier nedosahuje až na zem a hráči ukazujú bosé alebo obuté nohy.



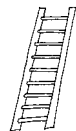
## 10. Zmenená kresba

- ☉ Vedúci hry nakreslí na tabuľu obrázok.
- ☉ Deti si ho prezrú a potom sa otočia k tabuli chrbtom.
- ☉ Vedúci urobí na obrázku malú zmenu — dokreslí alebo zotrie nejakú maličkosť.
- ☉ Na znamenie sa deti obrátia a majú uhádnuť, čo sa na obrázku zmenilo.



## 11. Kto si presadol

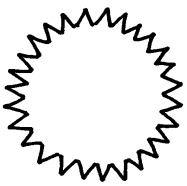
- ☉ Deti sa rozdelia na dve skupiny.
- ☉ Jedna skupina stojí pred lavicami a počas dvoch minút si má zapamätať, ako sú deti druhej skupiny rozsadené v laviciach.
- ☉ Po uplynutí času vyjde za dvere.
- ☉ Medzitým štyria hráči zmenia svoje miesta.
- ☉ Na dané znamenie sa prvá skupina vráti a háda, aké zmeny sa udiali.
- ☉ Hra je dosť ťažká. Odporúča sa začínať jednou, dvoma zmenami.



## 12. Nájdi rozdiely

- ☉ Veľmi zaujímavou činnosťou pre deti je pozorovanie obrázkov, ktoré sa líšia v detailoch.
- ☉ Spočiatku je potrebné voliť jednoduché obrázky s veľmi výraznými odchýlkami, určiť im, koľko chýb majú hľadať, postupne zvyšovať náročnosť, aby sme deti neodradili.

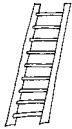




## Hry na rozvoj vnímania sluchom

V hrách sa uplatňuje rozvíjanie fonematického sluchu, schopnosť počúvať, rozlišovať, vnímať rytmus. Zároveň sa cvičí sluchová pamäť.

### 1. Na zvieratká



- ⊙ Deti dostanú obrázky zvierat, ktoré vydávajú typický zvuk.
- ⊙ Jedno zviera sa vyskytuje na obrázkoch u troch detí.
- ⊙ Na povel začnú všetci vydávať zvuk „svojho“ zvierata a zároveň majú nájsť svoju trojicu.
- ⊙ Ak sa im to podarí, chytia sa za ruky.
- ⊙ Vyhráva prvá trojica.

### 2. Hláska „m“ nás zobudí



- ⊙ Deti ležia, akoby spali, a vedúci hry hovorí rôzne slová.
- ⊙ Ak počujú slovo s dohovorenou hláskou, napr. „m“, prebudia sa a vyskočia.
- ⊙ Hlásku zaraďujeme najskôr na začiatok slova, potom na koniec a neskôr sa môže vyskytovať aj vo vnútri slova.

### 3. Na slepého

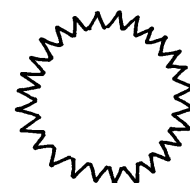


- ⊙ Dieťa so zaviazanými očami vodíme po miestnosti, byte, budove.
- ⊙ Dieťa háda, v ktorej časti sa nachádza.
- ⊙ Alebo mu zaviažeme oči a pomocou navigačných slov má prejsť po určitej časti miestnosti.
- ⊙ Obmena: Prechádzanie prekážkovej dráhy pomocou určitých zvukov — navigácie.

### 4. Psíček, kde si?

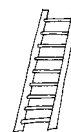


- ⊙ Deti dostanú obrázky zvierat.
- ⊙ Typické zvuky pre zvieratá budú na požiadanie vydávať.
- ⊙ Hráč v strede kruhu sa pýta: „Psíček, kde si?“
- ⊙ Dieťa, ktoré má obrázok psíka, zašteká, hráč má uhádnuť, ktoré dieťa to bolo.



## 5. Na kukučku

- ☉ Jeden hráč ide za dvere.
- ☉ Deťom pridelieme čísla, sklonia hlavy na lavice a hráč ich po návrate do miestnosti vyzve: Piata kukučka zakukaj!
- ☉ Dieťa s číslom päť zakuká.
- ☉ Ak hráč uhádne, kto to bol, vystriedajú sa. Ak nie, požiada o zakukanie kukučku s iným číslom.



## 6. Slovo — hluk

- ☉ Dospelý predčítava deťom text. Vopred ich upozorní, aby dobre počúvali.
- ☉ Akoby znenazdania vypustí pri čítaní určitého slova kľúče, zodvihne ich a pokračuje v čítaní, pričom posledné slovo zopakuje a číta ešte chvíľu.
- ☉ Potom sa opýta na slovo, pri ktorom vznikol hluk.

## 7. Strážca pokladu

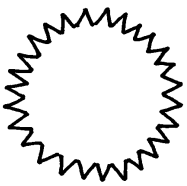
- ☉ Strážca sedí v strede kruhu a okolo neho sú položené veci, ktoré vydávajú zvuk (kľúče, škatuľka s fazuľkami, pokrčený papier, mikroténové vrečko).
- ☉ Strážca má zaviazané oči.
- ☉ Deti sa mu snažia po jednom poklad vziať.
- ☉ Komu sa podarí vziať najviac častí pokladu, stáva sa strážcom.



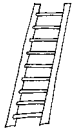
## 8. Pozorný strážca

- ☉ V strede miestnosti stojí strážca so zaviazanými očami.
- ☉ Vedúci hry dá hlasný povel na začatie hry.
- ☉ Hráči sa majú čo najtichšie premiestniť z jednej strany miestnosti na druhú.
- ☉ Úlohou strážcu je, len čo začuje šuchot, pohnúť sa tým smerom a hráča chytiť.



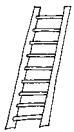


## 9. Lopta naslepo



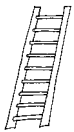
- ☉ Hráč v strede kruhu má zaviazané oči a drží loptu.
- ☉ Okolostojaci ho po jednom vyzvú: Hoď mi!
- ☉ Stredový hráč sa ho snaží zasiahnuť.
- ☉ Volajúci hráč má loptu chytiť, ak ju nechytí, strieda stredového hráča.

## 10. Tichá pošta



- ☉ Deti sa postaví do radu.
- ☉ Prvý v rade vymyslí slovo a pošepká ho nasledujúcemu.
- ☉ Postupne sa slovo dostane k poslednému, ktorý ho povie nahlas.
- ☉ Ak majú deti hru nacvičenú, môžu si posilať vety.

## 11. Na šepkanú



- ☉ Vedúci hry hovorí pošepky (spočiatku otočený tvárou k deťom) slová.
- ☉ Neskôr sa k nim obráti chrbtom.
- ☉ Deti majú zopakovať čo najviac slov.

## 12. Hľadanie budíka



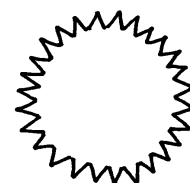
- ☉ Jeden hráč ide za dvere.
- ☉ Ostatní ukryjú v miestnosti budík.
- ☉ Pátrač môže hľadať budík so zaviazanými očami.

## 13. Potichu



- ☉ Jeden hráč má zaviazané oči.
- ☉ Úlohou ostatných je odovzdať si čo najtichšie predmet, ktorý vydáva zvuk (kľúče, zvonček, hrkálku, korále).
- ☉ Ak začuje hráč so zaviazanými očami zvuk a ukáže na toho, kto drží predmet, vymení si s nešikovným miesto.





#### 14. Tri slová naraz

- ⊙ Jedno dieťa pošleme za dvere.
- ⊙ Ostatní sa rozdelia do troch skupín.
- ⊙ Dohovoria sa na jednoduchvej vete zloženej z troch trojslabičných slov.
- ⊙ Každá skupina má pridelené jedno zo slov.
- ⊙ Keď sa hádajúci hráč vráti, vyslovia všetky skupiny svoje slovo naraz.
- ⊙ Hádajúci má povedať určenú vetu.



#### 15. Spevácky festival

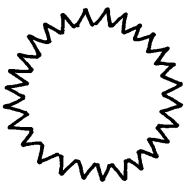
- ⊙ Deti sa dohodnú, akú pesničku budú spievať.
- ⊙ Sadnú si do kruhu a každý zaspieva len tri slová.
- ⊙ Hra sa zdá na pohľad jednoduchá, ale ťažkosť je v tom, že treba dodržať slová piesne aj jej melódiu.
- ⊙ Treba dbať o to, aby sa spievala plynulo.



#### 16. Vyťukaj — opakuj

- ⊙ Dreveným predmetom vyťukáme určitý rytmus piesne alebo vymyslený rytmus.
- ⊙ Dieťa ho presne zopakuje.
- ⊙ Začínáme jednoduchými skupinkami ťukaní, postupne pridávame viac ťuknutí a medzier.





## 17. Rozpoznávanie zvukov

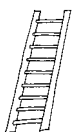
Na magnetofónovú pásku si nahráme zvuky z bežného života:



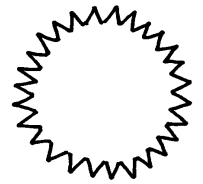
<ul style="list-style-type: none"><li>⊙ otáčanie stránok v knihe</li><li>⊙ písanie na tabuľu</li><li>⊙ krčenie papiera</li><li>⊙ tleskanie rukami</li><li>⊙ plieskanie po stehnách</li><li>⊙ dupanie nohami</li><li>⊙ šúchanie nohami na rohožke</li><li>⊙ mľaskanie ústami</li><li>⊙ otváranie okna, dverí, skrine</li><li>⊙ zvuk pri vstávaní zo stoličky</li><li>⊙ púšťanie vody</li><li>⊙ pretáčanie kazety vo videu</li><li>⊙ púšťanie televízneho prijímača</li><li>⊙ zapínanie zipsu na vetrovke</li><li>⊙ šuchotanie vrecúškom</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>⊙ zvuk pri obliekaní odevu zo suchotavého materiálu</li><li>⊙ šijací stroj</li><li>⊙ auto</li><li>⊙ traktor</li><li>⊙ lietadlo</li><li>⊙ zvuk pri daždi</li><li>⊙ hromobitie</li><li>⊙ fúkanie ústami, vietor</li><li>⊙ rozbitie skla</li><li>⊙ roztrhnutie papiera</li><li>⊙ strihanie papiera</li><li>⊙ zvuky zvierat</li><li>⊙ skákanie cez švihadlo</li><li>⊙ hru na rôzne hudobné nástroje</li><li>⊙ pískanie a pod.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>⊙ Všetky tieto zvuky je potrebné najskôr s deťmi počúvať, naučiť sa ich rozlišovať, až potom im ich dať hádať.</li><li>⊙ Dôvodom je to, že pri nahrávaní môžu byť niektoré zvuky skreslené a je dosť ťažké na prvýkrát presne povedať, o aký zvuk ide.</li></ul>	

## Hry na rozvoj vnímania hmatom

### 1. Čo je to?

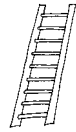


<ul style="list-style-type: none"><li>⊙ Vo vrecúškach sú rôzne semená (fazuľa, hrach, šošovica, mak, zrno, bôb a pod.).</li><li>⊙ Deti majú pomocou hmatu určiť, o aké semená ide.</li><li>⊙ Obmena: so zaviazanými očami uhádnuť, aký predmet dostal do ruky.</li></ul>
--



## 2. Hra so spinkami

- ☉ Každý hráč dostane rovnaký počet kancelárskych spiniék.
- ☉ Ich úlohou je pospájať ich čo najrýchlejšie so zavretými očami a potom ich zase rozpojiť.



## 3. Poznám ťa

- ☉ Hráč má za úlohu so zaviazanými očami, pomocou ohmatania tváre spoznať, o koho ide.



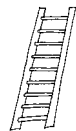
## 4. Z čoho to je?

- ☉ Pomocou hmatu majú deti so zaviazanými očami určiť, z akého materiálu sú predmety zhotovené (sklo, guma, papier, látka, korok, umelá hmota, kameň, sadra, drevo, kartón a pod.).
- ☉ Zároveň môžu povedať, na čo asi slúžia, kto ich môže používať.



## 5. Písmenká

- ☉ So zaviazanými očami, len pomocou hmatu, má dieťa určiť, o aké písmenká ide.
- ☉ Použijeme písmená vystrihnuté z papiera, z penovej gummy, plastu, plastelíny alebo vyryté v častiach písmenkovej mozaiky.



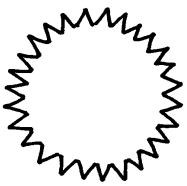
## 6. Závod počtárov

- ☉ Na stole sú položené rôzne mince.
- ☉ Hráči so zaviazanými očami majú pomocou hmatu spočítať ich hodnotu.



## Hry na rozvoj obratnosti a hrubej motoriky

Loptové hry sú veľmi vhodné na rozvoj obratnosti. Je to rôzne hádzanie lopty **podľa vopred určeného podania**: spodným oblúkom, horným oblúkom, pravou rukou, ľavou, z boku, poza chrbát, ponad hlavu, pri otočení sa, ale aj kolektívne hry. Tie je ale lepšie hrať až vtedy, keď deti zvládnu hádzanie a chytanie lopty.



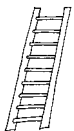
Loptové hry v miestnosti je treba upraviť tak, aby sa predišlo úrazom a poškodeniu majetku. **Loptu nahradzame** guľou z pokrčeného papiera, balónmi, vreckami (na zhotovenie sa osvedčila časť starej ponožky) naplnenými fazuľou, šošovicou či inými semenami. Deti si ich dokážu ušiť samy.

### 1. Lopta medzi kolenami



- ☉ Hráč má s loptou medzi kolenami preskakať určitú trasu.
- ☉ V prípade, že mu lopta vypadne, musí sa vrátiť na miesto štartu.
- ☉ U jednotlivcov sa hodnotí obratnosť a čas.
- ☉ Môže sa hrať aj v družstvách.

### 2. Šerm lyžicami



- ☉ Dvaja súper si vezmú po dve lyžice.
- ☉ Na lyžicu, ktorú držia v ľavej ruke, položíme malý zemiak (loptičku) a lyžicami v pravej ruke sa snažia šermovať.
- ☉ Prehráva ten, komu spadne zemiak na zem.
- ☉ Pridržiavať si zemiak rukou nie je dovolené.

### 3. Na čiarky

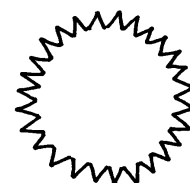


- ☉ Deti si sadnú do kruhu.
- ☉ Jeden z nich dostane do ruky predmet na hádzanie. Skôr, ako ho hodí, musí povedať meno toho, komu ju hádže, hneď za tým určitú slabiku (vymyslí si), napr. „ma“.
- ☉ Vyvolaný hráč musí chytiť loptu a povedať slovo, ktoré sa končí na povedanú slabiku. Ak nechytí alebo nevie rýchlo povedať slovo, vedúci hry mu na čelo nakreslí čiarku.

### 4. Súboj s balónikmi



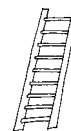
- ☉ Dvaja súper si priviažu na členok pravej nohy rovnako dlhým povrázkom nafúknuté balóny.
- ☉ Súperi okolo seba opatrne krúžia a snažia sa dupnúť na balón protivníka.



## Hry na rozvoj jemnej motoriky

### 1. Čínska hra obratnosti

- ☉ Do škatule sa vysype hrášok.
- ☉ Dvaja hráči si vezmú do rúk dve hranaté ceruzky, akoby čínske paličky.
- ☉ Hráči začnú na povel vyberať zo škatule pomocou ceruziek hrášky a prenášajú ich do inej nádoby.
- ☉ Ak hrášok vypadne z paličiek, vloží sa späť do pôvodnej škatule.
- ☉ Hra sa končí po určitom časovom limite spočítaním hráškov.



### 2. Mikádo

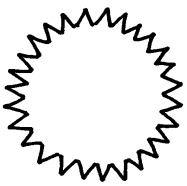
- ☉ Môže sa hrať pomocou originálnych paličiek alebo si ich deti zhotovia samy.
- ☉ Hra obsahuje: 41 kusov 20 cm dlhých špajlí označených podľa bodovej hodnoty:
  - 15 kusov po dvoch bodoch — uprostred špajle je dvojica červených pásikov,
  - 15 kusov po troch bodoch — uprostred špajle sú dva červené a jeden modrý pásik,
  - 5 kusov po piatich bodoch — tri červené a dva modré pásiky,
  - 5 kusov po desiatich bodoch — dva dlhé modré pásiky s červeným v strede,
  - 1 kus dvadsaťbodový — špirálovite obtočený modrý pásik po celej dĺžke.
- ☉ Špajle sa uchopia do pravej ruky, hrotmi sa oprú o stôl a pustia sa.
- ☉ Potom sa vyberá jedna špajľa za druhou, pokiaľ sa niektorá ležiaca, ktorú hráč práve neberie, nepohne. Ak sa pohne, nasleduje v získavaní špajlí ďalší hráč.
- ☉ Kto získal mikáda, môže si nimi pri vyberaní ďalších pomáhať.
- ☉ Nakoniec sa spočíta bodová hodnota.



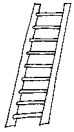
### 3. Spúšťanie hráškov

- ☉ Hráč sa postaví pred stoličku, nakloní sa cez jej operadlo (ale nesmie sa ho dotýkať) a spúšťa postupne dvadsať hráškov do fľaše, ktorá je umiestnená za stoličkou.



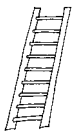


#### 4. Bilboqet



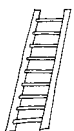
- ⊙ Rekvizitu pre túto hru si tiež spravia deti samy.
- ⊙ Môže to byť obyčajný papierový pohárik, cez jeho dno prevlečieme niť asi 20 cm dlhú a na jej koniec priviažeme korálik.
- ⊙ Jedným pohybom — trhnutím sa snažíme dostať korálik do pohárika.
- ⊙ Pohyb opakujeme dovtedy, kým sa nám nepodarí umiestniť korálik do pohárika (krúžok na nos buratina...).
- ⊙ Obmena: buratino s dlhým nosom a krúžkom na niti, delfín s krúžkom na niti, labuť s krúžkom na niti.

#### 5. Skúška dobrej mušky



- ⊙ Hráč kotúľa tri loptičky za sebou súčasne z jedného konca miestnosti na druhý, kde je umiestnená stolička.
- ⊙ Za každú loptu, ktorá prejde medzi nohami stoličky, dostáva bod.
- ⊙ Obmena: kotúľanie lopty z väčšej vzdialenosti do bránky.

#### 6. Nahadzovanie krúžkov

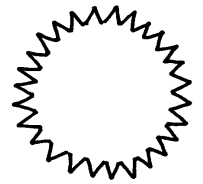


- ⊙ Obráťte stoličku hore nohami a z dvojmetrovej vzdialenosti nahadzujte na jej nohy krúžky.

#### 7. Obsadzovanie ostrovov



- ⊙ Nakreslite na lavicu kriedou niekoľko asi trojcentimetrových koliesok.
- ⊙ Gombíky dvoch farieb položte na okraj lavice, kde je prístav. Gombíky predstavujú lode, kolieska ostrovy.
- ⊙ Hráči sa snažia obsadiť čo najviac ostrovov svojimi gombíkmi.
- ⊙ Ostrov je obsadený vtedy, keď do neho cvrnkne hráč gombík tak, že sa nedotýka okraja krúžku, je v ňom celou plochou.
- ⊙ V cvrnkani sa striedajú.
- ⊙ Každý hráč hrá s jedným gombíkom, kým ho nedostane na ostrov. cvrnkne vždy z toho miesta, kde sa predtým zastavil.
- ⊙ Hra sa končí obsadením posledného voľného ostrova. Kto ich ovládol viac, víťazí.



## 8. Navliekanie korálikov

- ☉ Koráliky si deti zhotovia samy z pásikov papiera, ktoré namotávajú na špajľu.
- ☉ Základ korálika tvorí asi 15 cm dlhý pásik, na jednej strane široký tri cm. Na druhej strane 1 mm.
- ☉ Pásik namotávame hrubou časťou postupne až ku koncu, špic prilepíme.
- ☉ Nakoniec koráliky natrieme lepidlom celé, aby sa leskli.



## 9. Nakrúcanie nite na cievku

- ☉ Miesto cievky použijeme ceruzku. Do jej stredu priviažeme niť, ne jej druhý koniec nejaké závažie, aby sa niť navíjala napevno.
- ☉ Môže sa použiť aj ako súťaživá hra.



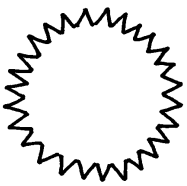
### K precvičovaniu jemnej motoriky využívame:

- ☉ stavanie z kociek,
- ☉ navliekanie korálikov,
- ☉ hry s guľkami,
- ☉ trhanie papiera, vytrhávanie určitých tvarov,
- ☉ strihanie — podľa rovných čiar,  
— vystrihovanie geometrických tvarov,  
— vystrihovanie obrázkov,
- ☉ modelovanie,
- ☉ používanie bežných činností (zapínanie gombíkov, obúvanie sa, zaväzovanie šnúrok na topánkach),
- ☉ lepenie pásikov papiera — reťaz.

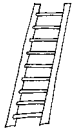
## 10. Kreslená pieseň

- ☉ Hráč si vyberie pieseň, ktorá sa dá znázorniť kresbou, a nakreslí ju.
- ☉ Z obrázkov sa urobí výstava a hru vyhráva ten, kto uhádne najviac správnych názvov piesní k obrázkom.



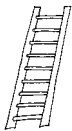


## 11. Picassov ateliér



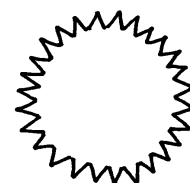
- ⊙ Deti sa rozdelia do družstiev.
- ⊙ Každé družstvo si zvolí obraz, ktorý bude spoločne kresliť.
- ⊙ Prvý maliar nakreslí na tabuľu so zaviazanými očami hlavu určeného zvieräta, ďalší nakreslí telo.
- ⊙ Umelecká porota ohodnotí hotové diela.

## 12. Kreslenie



- ⊙ Kresliť začíname na veľkú plochu, postojacky s uvoľnenou rukou, formát postupne zmeňujeme.
- ⊙ Vlastné cvičenia pri kreslení:
  - namotanie kĺbiek,
  - kruhy ako točiace sa kolá,
  - vlnovky ako vlnky na vode,
  - bodky ako zobanie zrníkom kuriatkom, zasnežená chalúpka,
  - spojenie bodov čiarkami: rôznym smerom, rovnakým smerom, zľava doprava,
  - dolný oblúk — zľava doprava: hojdačka sa hojdá, miska, škridla na streche,
  - horný oblúk — zľava doprava: dúha, kôpka od krtka, hory,
  - kruhy: snehuliak, let motýľa okolo kvetu,
  - éčka: dym,
  - hadovky: list lipy,
  - osmičky: let vtáčika,
  - šikmé čiary: prší, vzor na obruse,
  - ovál: vajíčko,
  - trojuholníky: pyramídy,
  - obťahovanie bodkovanej čiary,
  - spájanie bodiek,
  - vyfarbovanie tvarov určitou farbou (kolieska žlté, štvorce zelené a pod.),
  - vyfarbovanie obrázkov dôsledne k okrajom a so zaplnením celej plochy.





## Precvičovanie pravo-ľavej orientácie

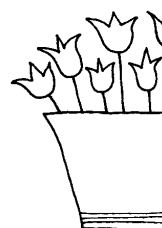
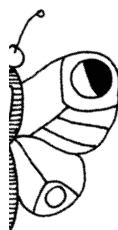
Pri nácviku určovania pravej a ľavej strany **je treba začať ukazovaním na seba tak**, že stojíme k deťom chrbtom alebo si dieťa vezmeme na kolená a ukazujeme na seba a zároveň na ňom. Zdvihneme pravú ruku, vystrieme ľavú nohu a pod. Zrkadlový obraz zvládne dieťa až vtedy, keď má dôkladne zafixovanú pravú a ľavú stranu.

Pri veľmi dlhom neúspešnom nacvičovaní si môžeme pomôcť priviazaním povrázka na niektorú ruku.

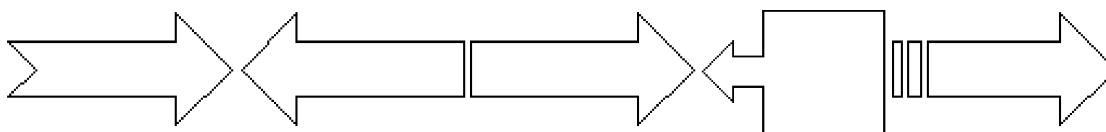


Druhým krokom je nacvičenia pravo-ľavej orientácie na papieri. Používame dokresľovanie pravej či ľavej časti obrázka, vyškrtávanie obrázkov, ktoré majú smerovanie na jednu stranu.

**Dokresli chýbajúce časti obrázkov a napíš, či si kreslil pravú alebo ľavú stranu.**



**Preškrtni šípky, ktoré smerujú do ľavej strany.**

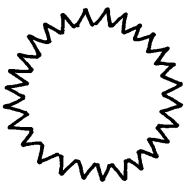


Po úspešnom zvládnutí nácviku určovania pravej a ľavej strany prechádzame k hram.

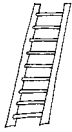
### 1. Každý na svoju stranu

- ☉ Deti sa postaví do kruhu. Niektoré sú otočené tvárou dnu, iné von.
- ☉ Vedúci hry dá pokyn: krok vpravo, vľavo, dopredu, dozadu a pod.
- ☉ Obmena hry: Kubo povedal...





## 2. Kreslenie podľa diktátu



- ☉ Deti kreslia podľa pokynu vedúceho hry.
- ☉ Na spodný okraj výkresu nakreslíme trávu. V pravej dolnej časti rastú tri stromy vedľa seba, pod stredným rastie hrieb, v pravej časti hriebu je červík. V ľavej hornej časti svieti slnko atď.

## 3. Ukladáme papieriky



- ☉ Deti si nastrihajú štvorce, trojuholníčky, kruhy.
- ☉ Položia si ich na lavicu pred seba a podľa pokynov vedúceho hry ich ukladajú: Pravou rukou uložíme na ľavú stranu lavice tri štvorce, ľavou rukou na pravú stranu jeden kruh, na kruh trojuholník a pod.
- ☉ Porovnávajú sa vzniknuté obrazce.

## 4. Hľadanie pokladu



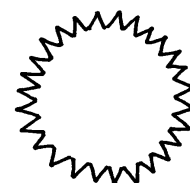
- ☉ Deti hľadajú ukrytý predmet v miestnosti alebo v prírode podľa pokynov písaných na lístku, ktoré ich nasmerujú určitý počet krokov v určitom smere.

## Orientácia v čase a priestore

### 1. Odhad času



- ☉ Hráči si sadnú do lavíc, sklonia hlavy a môžu ich zodvihnúť vtedy, keď si myslia, že prešiel čas, napr. minúta.
- ☉ Obmena hry: deti majú kresliť počas troch minút.
- ☉ Týmto spôsobom sa cvičí aj trpezlivosť.
- ☉ Niekedy je vhodné, aby mali možnosť aj vidieť plynutie času — tikajúce hodiny alebo dospelý na papierových hodinách posúva akoby sekundovú ručičku.



## 2. Kto vydrží dlhšie

- ☉ Hráči sa nadýchnu a na povel pri výdychu hovoria predĺženú slabiku „má“.
- ☉ Vyhráva ten, kto vydrží najdlhšie bez prerušenia nádychom hovoriť.
- ☉ Pri tejto hre sa cvičí aj poctivosť v hre.



## 3. Čo sa stalo skôr?

- ☉ Deťom prečítame text, napríklad o psíčkovi a mačičke.
- ☉ Deťom dávame otázky týkajúce sa sledu udalostí v príbehu s pomocnými otázkami: čo bolo pred tým alebo rozpovieme dve situácie a spýtame sa čo sa stalo skôr.



## 4. Priestor

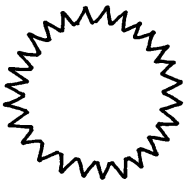
- ☉ Orientácia v priestore sa týka pojmov hore, dole, vpredu, vzadu, hneď za, pred, hneď pred, pod, nad, na, vpravo, vľavo, pri, k.
- ☉ K precvičovaniu môžeme použiť spomínané kreslenie podľa diktátu, ale aj rôzne hry.



## 5. Centrifúga

- ☉ Sme kozmonauti. Cvičíme si udržiavanie rovnováhy.
- ☉ Každý hráč sa zatočí desaťkrát okolo svojej vlastnej osi. Potom má prejsť po čiare nakreslenej kriedou tak, aby kládol celé chodidlo len na čiaru.
- ☉ Opakujeme skúšku ešte raz. Každý sa zatočí len päťkrát, ale je pri tom predklonený, pravou rukou sa pri rotácii dotýkajú dlážky a ľavou si popod pravú ruku držia nos (urobí sloní chobot). Zaznačí si, pokiaľ prešiel po čiare.
- ☉ Pri tretej skúške sa zase deti otáčajú postojáčky, ale keď vstúpia na čiaru, zavrú oči a snažia sa prejsť poslepiačky.
- ☉ Po desiatich rýchlych otáčkach každý nakreslí na tabuľu rovnú, čo najdlhšiu čiaru.



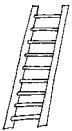


## 6. Prasací chvostík

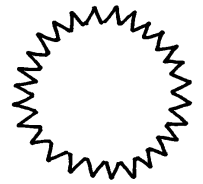


- ⊙ Na tabuľu nakreslite postavičku prasiatka, ktorému chýba chvost.
- ⊙ Hráči majú za úlohu so zviazanými očami a s natihnutou rukou pri-maľovať chýbajúcu časť.
- ⊙ Väčšina stratí poslepiacky orientáciu a chvost prikreslí na iné miesto.

## 7. Palubná doska



- ⊙ Na okraj stola rozložíme kartičky s písmenami do štyroch radov tak, aby boli medzi nimi asi centimetrové vzdialenosti.
- ⊙ Skôr ako pristúpi k ovládaciemu panelu hráč, rozprávame príbeh. Ste na palube kozmickej lode. Pri technickej chybe prestalo fungovať elek-trické osvetlenie v kabíne. A vy máte potme siahnuť na gombík, kto-rým zapnete náhradné osvetlenie. Trafíte naň prstom?
- ⊙ Prvý hráč sa postaví pred stôl, zoberie do ruky ceruzku, zvolí si kar-tičku, na ktorú chce siahnuť, ruku s ceruzkou dá za chrbát, zavrie oči, prikryje si ich ľavou rukou a ťukne ceruzkou na vybratú kartičku. Ak ju zasiahne, vezme si ju ako trofej.
- ⊙ Každému hráčovi dáme niekoľko pokusov.
- ⊙ Vyhráva ten, kto má najviac trofejí.

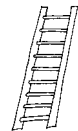


## Precvičovanie analýzy a syntézy

- ☉ Slová rozkladáme na slabiky pomocou vytlieskania.
- ☉ Určujeme prvú, poslednú hlásku v slove.

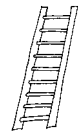
### 1. Šlabikár

- ☉ Vedúci hry pripraví zoznam slov, ktoré musia obsahovať niektorú zo samohlások a, e, i.
- ☉ Potom vyzve hráčov jedného po druhom, aby slová hláskovali.
- ☉ Tri uvedené hlásky však nesmú vysloviť, ale miesto nich urobia určitý pohyb. Namiesto „a“ si urobí hráč zajačie ucho pravou rukou, miesto „e“ si urobí zajačie ucho ľavou rukou a miesto „i“ si nasadí obe uši.
- ☉ Ak sa niekto pomýli, musí dať zálohu.



### 2. Písmenkový detektív

- ☉ V primerane dlhom texte dieťa hľadá ako detektív písmenko, ktoré musí zafarbiť určenou farbou.
- ☉ Spočiatku hľadá jedno písmeno, neskôr sa mu určí viac písmen a viac farieb.



## Rozvoj reči a slovnej zásoby

Ak dieťa trpí niektorou poruchou reči, **je nutné zabezpečiť pre neho kvalitnú logopedickú starostlivosť**. Porucha reči môže výrazne ovplyvniť výsledky dieťaťa v škole. Píše tak, ako si diktuje.

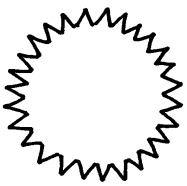
Na precvičenie priraďovania správnych pomenovaní **využívame rôzne obrázky**. Pre zlepšenie artikulácie učíme deti **najskôr jednoduché riekanky, neskôr sa zahrajú s jazykolamom**:

*V našej peci myši pištia, v našej peci psík spí.*

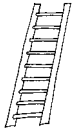
*Koleso, koleso, okolesilo si sa.*

*Pan Kaplan v kapli plakal.*

*Klára Králová hrala na klavíri.*

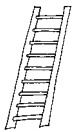


## 1. Povedz to ináč



- ⊙ „Malý dom sa ináč povie...“ alebo: „Domček je...“
- ⊙ „Žltá guľa na oblohe je ....“
- ⊙ „Štvorkolesový dopravný prostriedok, premávajúci na ulici, sa volá...“
- ⊙ „Keď silno prší, vidieť blesky a počuť hromy, hovoríme že je...“

## 2. Na čo to je?



- ⊙ Deťom ukazujeme predmety, obrázky alebo im hovoríme slová — názvy vecí a ony odpovedajú, na čo slúžia (kľúč, taška, topánka).
- ⊙ Používame aj slová, ktoré majú viac významov.

## 3. Na básnika



- ⊙ Vymýšľame rýmy. Zo začiatku nechávame dieťa doplniť vhodný rým do riekanky, potom tvoríme rýmy k jednotlivým slovám.
- ⊙ Spočiatku pomáhame kresleným obrázkom. Ak majú tieto úlohy nacvičené, necháme ich dopĺňať rýmy do básničky.
- ⊙ Bolo jedna žabka malá,  
veľmi rada ..... (tancovala).  
Rada sa váľala v blate,  
až mala špinavé ..... (gate).

## 4. Povedz slovo

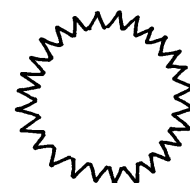


- ⊙ Určíme písmeno, slabiku a deti hovoria slová, ktoré sa začínajú (končia) na dané písmeno alebo slabiku.
- ⊙ Obmena: Hovoríme slová a deti majú zdvihnúť ruku, ak sa dané písmeno v slove nachádza.

## 5. Dokonči príbeh



- ⊙ Spočiatku necháme deti dokončiť vetu. Neskôr dokončia známy príbeh alebo si vymyslia koniec príbehu podľa vlastnej fantázie.



## 6. Čo som urobil?

- ☉ Vedúci hry alebo určené dieťa predvádza niekoľko typických pohybov, iné dieťa popíše, čo sa práve robilo.



## 7. Aký je?

- ☉ Dieťaťu ukazujeme predmety alebo mu hovoríme názvy vecí a ono odpovedá na otázku: „Aké to je?“



## 8. Ako...

- ☉ Vytvárame metafory, deťom najprv povieme príklad, vysvetlíme im, čo od nich chceme.
- ☉ Potom začneme vetu typu: sladký ako..., vysoký ako..., obratný ako...
- ☉ Dieťa doplní vlastné slová.



## 9. Nový, nová, nové

- ☉ Rozprávame, ako by sme si predstavovali nový dom, novú školu, detské ihrisko, nové veci, nové vzťahy.



## 10. Ako sa ľudia zdravia

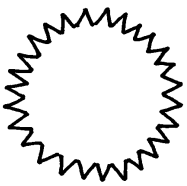
- ☉ Nacvičujeme s deťmi rôzne druhy pozdravov vhodných k rôznym príležitostiam, dennej dobe, osobám.



## 11. Čo sa mi na tebe páči, nepáči

- ☉ Rozprávame sa na túto tému.
- ☉ Môžeme hovoriť aj o iných ľuďoch.
- ☉ Podmienkou je, že ak zaznie kritika, nesmú sa hnevať.





## 12. Píšeme rozprávku



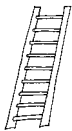
- ☉ Prvé dieťa napíše jednu vetu, ďalšie pridá svoju, až sa vystriedajú všetci.
- ☉ Podmienka je, že každý nasledujúci si môže prečítať len predchádzajúcu vetu.
- ☉ Na konci hry sa príbeh prečíta.

## 13. Rozprávka na jedno písmeno



- ☉ Určí sa jedna hláska, ktorou sa budú začínať všetky podstatné mená, prídavné mená, slovesá, číslovky a ostatné slovné druhy, okrem spojok a predložiek.
- ☉ Vety musia byť logické a majú tvoriť jeden príbeh — rozprávku.
- ☉ Hodnotí sa počet slov, nápaditosť a pod.

## 14. Preteky reportérov



- ☉ Vedúci hry ukáže deťom na 5 sekúnd obrázok alebo fotografiu.
- ☉ Ich úlohou je v priebehu 5 minút opísať, čo videli na obrázku.
- ☉ Písomné odpovede prečítajú a posúdia, kto opísal obrázok čo najvernejšie.

## 15. Zabalím si na cestu



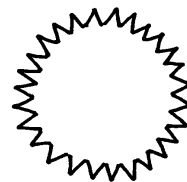
- ☉ Hra sa môže hrať písomne aj ústne.
- ☉ Hráči majú za úlohu zabalíť si do batoha na cestu okolo sveta čo najviac predmetov, ktoré sa začínajú na určitú hlásku.

## 16. Popis osoby



- ☉ Na papier popíše každý hráč jednu osobu. Nepomenuje ju.
- ☉ Vedúci hry zoberie lístky, premieša ich a rozdá.
- ☉ Po prečítaní svojho lístka má hráč určiť, o koho ide.





## 17. Samohlásková súťaž

- ☉ Hráči majú za tri minúty napísať čo najväčší počet slov, v ktorých sa vyskytuje dohovorená samohláska. Napr. „o“ — kolotoč, sokol, okno...
- ☉ Iná samohláska sa v slove nesmie vyskytnúť.



## Pozornosť a postreh

### 1. Nebo, zem, nos

- ☉ Vedúci hry opakuje slová: nebo, zem, nos a pritom ukazuje prstom hore, dole, na nos.
- ☉ Deti po ňom opakujú.
- ☉ Občas sa zámerne pomýli a zle ukáže.
- ☉ Ktoré dieťa sa dá pomýliť, vypadáva z hry.
- ☉ S menšími deťmi začíname len s dvoma slovami.



### 2. Chyť metlu

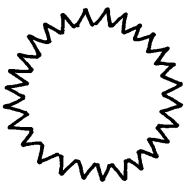
- ☉ Deti sedia v kruhu, vedúci stojí v strede a drží metlu.
- ☉ Vo chvíli, keď ju pustí, povie meno dieťaťa, ktoré má metlu zachytiť.
- ☉ To ju však musí chytiť ešte pred dopadnutím na zem.
- ☉ Ak nechytí, vypadáva z hry alebo dostane trestný bod.



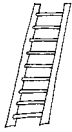
### 3. Kto si presadol

- ☉ Deti sedia v kruhu, hráčovi uprostred zaviažeme oči a dve deti si vymenia miesta.
- ☉ Hráč po odviazaní šatky háda, kto si presadol. Ak uhádne, ide hádať jeden z presadajúcich.





#### 4. Na kameň



- ⊙ Deti sa pohybujú po miestnosti.
- ⊙ Vedúci hry zrazu zvolá „kameň“ a všetky deti musia skamenieť v tej pozícii, v akej sa práve nachádzajú.
- ⊙ Kto včas nezareaguje, vypadáva z hry.
- ⊙ V prírode môžeme hrať obmenu hry, kde sa na daný signál musia deti čo najrýchlejšie schovať tak, aby ich nebolo vidieť.

#### 5. Na remeslá



- ⊙ Vybraný hráč predvádza pantomimicky činnosť nejakého remesla, ostatní hádajú, o aké remeslo ide.
- ⊙ Kto uhádne, ide za dvere.

#### 6. Peniažtek pre šťastie

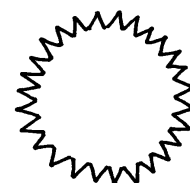


- ⊙ Deti sedia okolo stola. Jeden hráč, ktorý bude hádať, sa otočí chrbtom. Ostatní položia na stôl peniaz a zakryjú ho rukami tak, že ich majú dlaňami položené na stole.
- ⊙ Hráč sa otočí a háda. Ostatní hráči pohybujú po stole rukami tak, ako by si peniaz posúvali.
- ⊙ Hráč má uhádnuť, kde je práve peniaz.
- ⊙ Ak uhádne, vymení si miesto s tým, kto skrýval peniaz.

#### 7. Čik-čak-čok-čuk



- ⊙ Hráči sedia v laviciach a robia podľa pokynu vedúceho určité pohyby.
- ⊙ Pri slove „čik“ zovrú pravú ruku do päste a položia ju na lavicu, pri „čak“ položia pravú ruku dlaňou na lavicu, pri slove „čok“ dajú pravú ruku na lavicu dlaňou dohora a pri slove „čuk“ oprú o lavicu lakeť.
- ⊙ Spočiatku sa hovoria slová veľmi pomaly a v danom poradí.
- ⊙ Neskôr sa tempo zrýchľuje a nakoniec sa môže meniť aj poradie slov.



## 8. Tlieskaná

- ⊙ Hráči stoja v dvojiciach čelom oproti sebe a tleskajú v pravidelnom rytme.
- ⊙ Najskôr tlesknú o svoje dlane, potom pravými dlaňami, potom ľavými dlaňami a znova do svojich.
- ⊙ Tento cyklus sa rytmicky opakuje. Rytmus sa stále zrýchľuje, pokiaľ sa niektoré z detí nepomýli.



## 9. Na sultána

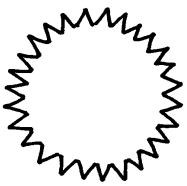
- ⊙ Sultán hovorí: „Dnes nemám rád písmeno A.“ A hneď dodá: „Čo dáte svojmu najmilostivejšiemu sultánovi na jedenie?“
- ⊙ Hráči hneď musia po rade hovoriť jedlá, ktoré však nesmú obsahovať hlásku „a“.
- ⊙ Sultán môže svoje chute meniť.



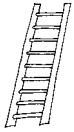
## 10. Bum

- ⊙ Hráči sedia v kruhu.
- ⊙ Vedúci hry určí číslo, ktoré bude počas hry tabu, to znamená, že ho nik nesmie vysloviť nielen samotné, ale ani v spojení s ostatnými číslami. So staršími deťmi môžu byť zakázané aj jeho násobky.
- ⊙ Namiesto nich sa musí povedať bum.
- ⊙ Povedzme, že tabu je číslo tri, vedúci začne hovoriť jeden, hráč po jeho ľavici povie dva, ďalší povie bum, štyri, päť, šesť, sedem, osem, deväť, desať, jedenásť, dvanásť, bum atď...
- ⊙ Najdramatickejšie je to pri čísle tridsať a vyššie, kedy sa veľakrát musí povedať bum a deti musia byť veľmi sústredené.



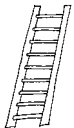


### 11. Na jastraba



- ⊙ Každé dieťa si zvolí meno nejakého vtáka.
- ⊙ Vyvolávač začne: „Deti, deti, jastrab letí na vrabca!“
- ⊙ Ten, kto si zvolil vrabca, musí okamžite reagovať slovami: „Na vrabca nie!“ Vyvolávač sa pýta: „Na koho?“ A opýtaný povie meno iného vtáka.
- ⊙ Ak niekto nereaguje dosť rýchlo alebo povie meno vtáka, ktorého si nikto nevybral, vypadáva z hry.

### 12. Na leoparda

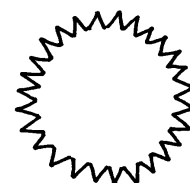


- ⊙ Africké deti sa hrajú takto: Sadnú si tureckým sedom do kruhu, dlane obidvoch rúk položia na kolená dlaňami nahor.
- ⊙ V strede sedí leopard, otáča sa a občas sa snaží rýchlym pohybom ruky plesnúť niekoho do dlane.
- ⊙ Kto rýchlo neuhne, leopard mu plesne do dlane, stáva sa leopardom.

### 13. Mrkaná



- ⊙ Deti vytvoria dvojice v kruhu.
- ⊙ Vnútorňý kruh si čupne, vonkajší stojí za nimi, má ruky za chrbtom a pozerá sa na chrbát svojej vnútornej dvojice.
- ⊙ Jeden stojaci nemá pár, a preto sa ho snaží privolať mrknutím.
- ⊙ Všetky čupiace deti pozerajú na neho, ten, na ktorého mrkne, sa snaží utiecť svojmu strážcovi.
- ⊙ Ak sa mu to podarí, mrká ten, kto ostal sám.



## Hry na rozvoj pamäti

### 1. Na zvedavého

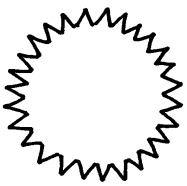
- ☉ Jeden hráč začína: „Ja viem spievať. Čo vieš ty?“
- ☉ Ten, na ktorého ukáže, pokračuje zopakovaním: „Ja viem spievať,“ pridá: „a plávať. Čo vieš ty?“
- ☉ Ďalší zopakuje predošlé a znova pridá svoje.
- ☉ Obmena: Prišla teta z Číny a priniesla mi... Bol som v lese a videl som... Čo máš rád a pod.
- ☉ Zložitejšia hra je, ak sa k slovám pridáva pohyb. Napr.: Poznáš XY? Ktorého? Toho, čo má takéto veľké uši.



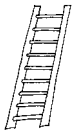
### 2. Prechádzka zoologickou záhradou

- ☉ Hráči sedia okolo stola alebo v kruhu.
- ☉ Vedúci hry povie vetu: „Išiel som do zoologickej záhrady a stretol som tam papagája.“
- ☉ Sediaci po jeho pravej strane vetu opakuje, nič k nej nepridá, tak vetu zopakujú všetci, až príde znova k vedúcemu hry. Ten pridá ďalšie slovo a hra pokračuje.
- ☉ Je náročná na pamäť a pozornosť, pretože sa zdá jednotvárna.
- ☉ Kto sa pomýli, vypadáva z hry.
- ☉ Vyhráva ten, kto zostane, nemusí to byť vedúci, lebo aj on sa môže pomýliť a určí za seba nástupcu.





### 3. Kimova hra s časovým odstupom



- ☉ Hráči si majú na lístok zapísať všetky veci, ktoré si zapamätali z tých, ktoré boli rozložené na stole.
- ☉ Lístky si vezme vedúci hry. Deti sa ďalej venujú inej činnosti.
- ☉ Po uplynutí desiatich minút sú deti znova vyzvané, aby zapísali predmety, ktoré si zapamätali.
- ☉ Presne tú istú úlohu im treba dať ešte tretíkrát, po dlhšom časovom intervale. Predtým ich nie je treba upozorniť na to, že veci budú zapisovať niekoľkokrát.
- ☉ Po porovnaní záznamov je možné zistiť, kto má krátkodobú a kto dlhodobú pamäť.
- ☉ Obmeny Kimovej hry — Kimova hra s rušiteľom: Pri zapisovaní pozorovaných predmetov niekto nesprávne našepkáva, zámerne hovorí nesprávne...

### 4. Šesť štvorcov

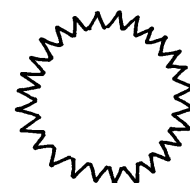


- ☉ Na výkrese je nakreslených šesť štvorcov. V každom z nich sú umiestnené bodky (môžu byť rozmiestnené ako na hracej kočke).
- ☉ Hráči si ich prezerajú určitý čas. Kto si myslí, že ich vie spamäti nakresliť, otočí sa a nakreslí ich na papier.
- ☉ Vedúci hry porovná výkresy a ak nájde chybu, vráti hádajúceho späť k prvému výkresu.

### 5. Fakty a čísla



- ☉ Podľa veku hráčov si vedúci hry vopred pripraví desať viet, ktoré môžu byť konštatovaním alebo otázkou. Môžu sa týkať preberaného učiva alebo témy, na ktorú sa mali deti pripraviť.
- ☉ Vedúci prečíta otázky a deti si zapisujú odpovede.
- ☉ Za správnu odpoveď získajú bod či inú vopred dohovorenú odmenu.
- ☉ Vety: Naša pani učiteľka sa volá...  
Jedna koruna má sto halierov.  
Všetci ľudia píšú pravou rukou.  
Z akej planéty pochádza Alf?  
Naša škola má ... poschodí.  
Snehulienka sa starala o ... trpaslíkov.



## 6. Na sochy

- ☉ Jeden z hráčov sa obráti k ostatným chrbtom. Ostatní zaujmú nejakú zaujímavú alebo komickú polohu či postoj a zostanú bez pohnutia ako sochy.
- ☉ Vybraný hráč si ich pozorne prezrie, znova sa otočí, sochy urobia malú zmenu.
- ☉ Hráč sa otočí a dá ich do pôvodnej polohy.



## 7. Pamäťové dostihy

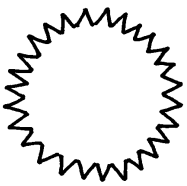
- ☉ Každý hráč si nalinkuje sieť 8 × 5 políčok a položí si ju na svoju stoličku.
- ☉ Všetky stoličky sú uložené tak, aby mali rovnakú vzdialenosť od tabuľky, ktorá je na opačnej strane miestnosti (môže sa využiť aj druhá miestnosť).
- ☉ Na tabuľke je narysovaná rovnaká sieť, v každom políčku je jedno písmeno. Písmená sú také veľké, aby sa dali prečítať maximálne z dvojmetrovej vzdialenosti.
- ☉ Na daný povel sa hráči postaví za svoje stoličky.
- ☉ Pri štarte vybehnú k tabuľke a snažia sa rýchlo prečítať niekoľko písmen, ktoré si zapíšu do svojich políčok.
- ☉ Ak sa nepodarí zapamätať všetky písmená, musí sa hráč znova vrátiť k tabuľke.
- ☉ Vyhráva ten, kto má prvý a správne prepísané písmená.



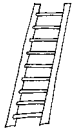
## 8. Hudobné hádanky

- ☉ Deťom prehrávame rôzne skladby, ktoré si spoločne predtým vypočuli.
- ☉ Majú hádať, o akú pieseň či skladbu ide, či je ľudová, umelá, kto je jej autor, kto ju spieva.





## 9. Kódované povely



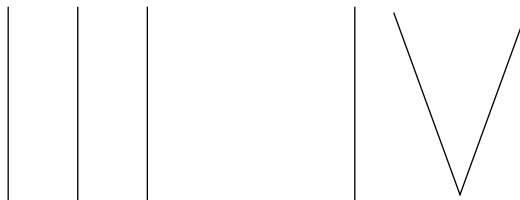
- ☉ Vedúci hry sa vopred s deťmi dohodori na poveloch a náhradách za ne. Namiesto „vpravo vbok“ povie „kapusta“, namiesto „čelom vzad“ povie „hrach“.
- ☉ Kto sa pomýli, musí si sadnúť na zem.
- ☉ Na precvičovanie pamäti je vhodné učiť deti básne alebo rôzne texty naspamäť, niektoré spájať s pohybom a opakovať ich v určitom časovom intervale.

## Logické myslenie

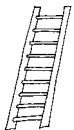
### 1. Čarovné zápalky



- ☉ Na stole sú tri zápalky. Úlohou detí je premyslieť si, ako sa z nich dajú urobiť štyri, bez zlomenia alebo delenia niektorej z nich.

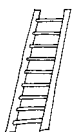


### 2. Čo tam nepatrí



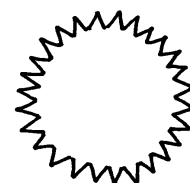
- ☉ Hra sa môže hrať v miestnosti aj v prírode.
- ☉ Na jednotlivé predmety pripevníme veci, ktoré tam nepatria.
- ☉ V prírode je hra zložitejšia, lebo je viac objektov, ktoré treba sledovať. (Na listnaté stromy pripevníme šišky, priviažeme kúsky látky a pod.)

### 3. Retiazka slov



- ☉ Prvý hráč povie slovo, druhý musí vymyslieť také slovo, ktoré sa začína na jeho poslednú slabiku (teta, tato, topánka, kapusta, talizman, manžel, Želmíra, radosť, dosť...).





#### 4. Čo k čomu patrí

- ☉ Vedúci hry hovorí slová a hráči k nim vymýšľajú také, aby vytvorili dvojice k sebe patriace (vidlička — nožík, topánka — noha, polievka — tanier, zámok — kľúčik, búdka — vták).



#### 5. Slová opačného významu

- ☉ Vedúci hry rozdá deťom lístky s napísanými slovami.
- ☉ Každé dieťa vymyslí slovo opačného významu, napíše ho na lístok.
- ☉ Lístky sa pozbierajú, rozložia na stole opačnou stranou a jedno dieťa po druhom si ťahajú po dva lístky. Ďalej sa hrá ako pexeso.



#### 6. Boj o písmenká

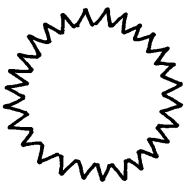
- ☉ Treba pripraviť abecedu na kartičkách rovnakého tvaru — dva súbory. Samohlásky sú v každom súbore zdvojené.
- ☉ Kartičky sa rozložia po stole tak, aby aspoň polovica písmen bola viditeľná.
- ☉ Ku stolu pristúpia dvaja hráči, ktorí majú za úlohu z písmen zložiť slovo, ktoré sa skladá z určitého počtu písmen a označuje pomenovanie určitého druhu (napr. zeleniny).
- ☉ Vyhráva ten, kto je skôr hotový alebo kto utvorí viac slov.



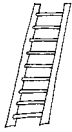
#### 7. Hľadajte nepravdepodobnosti

- ☉ Vedúci hry určí každému družstvu alebo jednotlivcovi námet, ktorý musí po štvrthodine predviesť.
- ☉ V každom výstupe musia byť tri nepravdepodobnosti, napr. dieťa sa najprv oblečie a potom umyje, ide von bez toho, aby sa obulo, kuchár predvádza vyprážanie v horúcom oleji a pomieša ho prstom a pod.





## 8. Verte — neverte



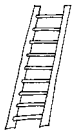
- ⊙ Rozprávač rozpráva príbeh, ktorý údajne prežil. Príbeh musí byť úplne vymyslený alebo celkom pravdivý.
- ⊙ Keď rozprávač skončí, ostatní mu dávajú otázky, pomocou ktorých chcú zistiť, či ho rozprávač naozaj prežil alebo si ho vymyslel.
- ⊙ Kto uhádne, stáva sa rozprávačom.

## 9. Na Marťana



- ⊙ Marťan pristane na našej planéte a všetkému sa diví — čo je mláka, kniha, vláčik.
- ⊙ Úlohou detí je Marťanovi vec čo najlepšie popísať, aby pochopil, na čo je (vlastnosti, vzhľad veci...).

## 10. Najdlhší pás papiera



- ⊙ Hráči dostanú papier rovnakej veľkosti.
- ⊙ Ich úlohou je vytrhať z neho čo najdlhší pás (najdlhší je vtedy, keď sa obtrháva čo najtenší pásik dookola hárku papiera).

## Matematické hry

### 1. Utvor dvojice

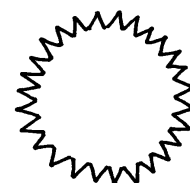


- ⊙ Na stole sú položené obrázky s nakresleným určitým počtom vecí a kartičky s číslami.
- ⊙ Dieťa má priradiť kartičku s číslom k správnej obrázku (tri zmrzliny — 3).

### 2. Dokresli



- ⊙ Na papieri sú nakreslené kruhy. Do prvého z nich vložíme päť gombíkov, do ďalších menší počet.
- ⊙ Dieťa má do každého doplniť do počtu päť.



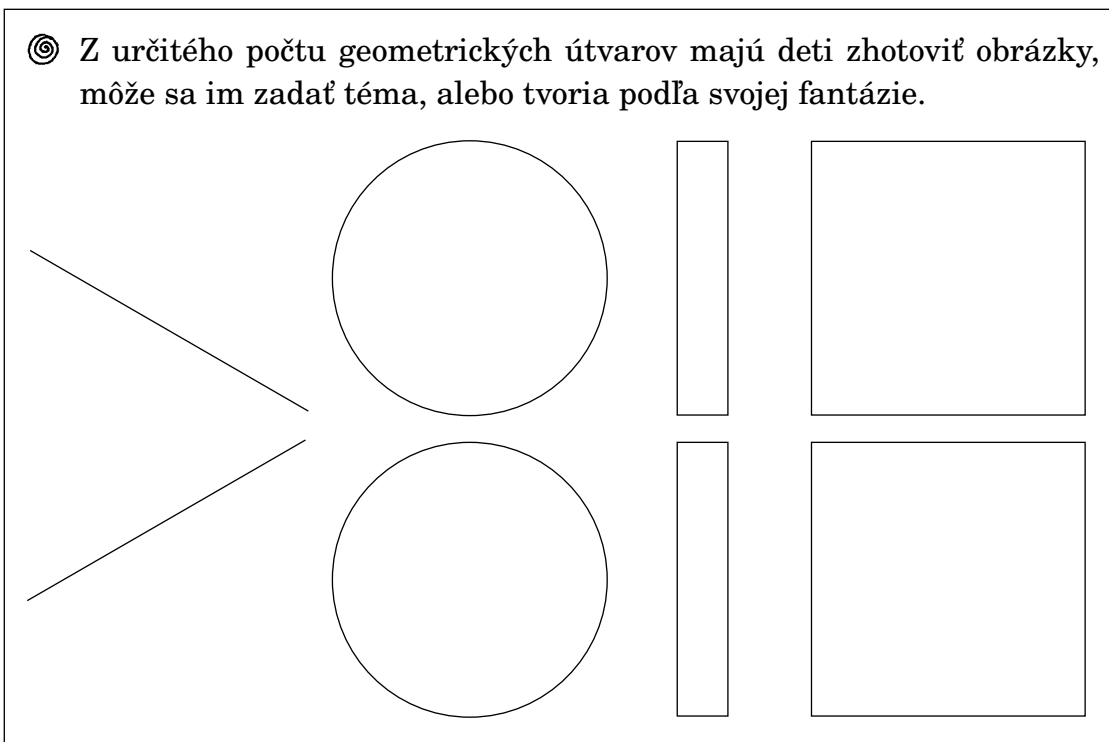
### 3. Rovnaké číslo

- ☉ Napíš číslo 28 pomocou piatich dvojok ( $22 + 2 + 2 + 2$ ) a číslo 1000 ôsmimi osmičkami ( $888 + 88 + 8 + 8 + 8$ ).



### 4. Urob obrázok

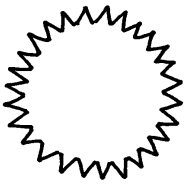
- ☉ Z určitého počtu geometrických útvarov majú deti zhotoviť obrázky, môže sa im zadať téma, alebo tvoria podľa svojej fantázie.



### 5. Hľadaj dvojicu

- ☉ Na stole sú položené kartičky s číslami od 1 do 9, pričom 5 je na dvoch kartičkách.
- ☉ Hráči majú čo najskôr vytvoriť dvojice z kartičiek tak, aby súčet čísel v dvojici bol 10.





Hry na rozvoj psychických a mentálnych funkcií

**Použitá literatúra:**

KOL. AUTOROV: Zmyslové hry, Pezinok: Okresné pedagogické stredisko, 1971.

ZAPLETAL, M.: Velká encyklopedie her. Liberec: Severografie, 1986.

DETSKÉ ČASOPISY z rokov 1975 — 1999.



A large rectangular area with rounded corners, containing ten horizontal lines for writing.