

Svatava Škodová a Markéta Lisá

JAZYKOVÉ HRY



PRO
MALÉ



ŠKOLÁKY

1. díl Fonetické

Milé paní učitelky, milí páni učitelé,

pokud patříte do skupiny vyučujících, kteří přes všechna úskalí současného pedagogického povolání ještě neokorali, nezanevřeli na své povolání a hlavně si nepřestali rádi hrát, ať už sami, nebo s dětmi při vyučování, je tato knížka určena vám a vašim žákům.

Věříme, že malým školákům, kteří se češtinu z různých důvodů teprve učí, přinesou popsané aktivity radost z objevování nového jazyka.

Vám i vašim žákům přejeme radostné chvíle společného hraní.

Svatava Škodová a Markéta Lisá

JAZYKOVÉ HRY PRO MALÉ ŠKOLÁKY

Svatava Škodová a Markéta Lisá
Ilustrace Svataava Škodová

Vydává WOLTERS KLUWER ČR, U NÁKLADOVÉHO NÁDRAŽÍ 10, 130 00 PRAHA 3,
v roce 2020 jako svou 3719. publikaci.

Odpovědná redaktorka Dagmar Findová ● Jazykové korektury Blanka Kamenská ●
Grafická úprava a sazba Michaela Blažejová ● Vydání první ● Stran 132
Tisk Serifa, s. r. o., Jinonická 80, 150 00, Praha 5

www.wolterskluwer.cz/obchod ● e-mail: obchod@wolterskluwer.cz ●
tel.: 246 040 405, 246 040 400 ● fax: 246 040 401

978-80-7598-504-0 (brož.)
978-80-7598-507-1 (PDF)

„Psychologové, pedagogové i představitelé jiných oborů se pokoušeli hlouběji pochopit a vysvětlit hry, vytvářeli různé teorie her. V průběhu svého vývoje byla hra chápána jako projev přebytku energie; jako nácvik, sebeutváření, příprava pro produktivní život dospělého; jako projev vrozených motivačních tendencí člověka, jako prostředek odreagování napětí. Každá z těchto teorií vystihla některý dílčí aspekt hry.“¹

V předkládaném souboru her určených pro výuku češtiny jako cizího jazyka se zaměřujeme na děti mladšího školního věku, tedy na tu skupinu, která herní aktivity v jazykovém vyučování potřebuje nejvíce. Tito žáci ještě nedisponují dovednostmi číst a psát v takovém rozsahu, aby mohli číst, zaznamenávat si a procvičovat jazykové prostředky tak, jak to mohou dělat žáci starší. Právě proto tolik potřebují v jazykovém vyučování hry, protože ty jim otevírají možnosti konfrontace jazykových významů i struktur a mnohonásobného opakování. Hry jsou pro ně vlastně jakousi jazykovou laboratoří, ve které mohou libovolně zkoušet své jazykové experimenty a ověřovat fungování jazyka, který se před nimi otvírá.

Hra je hrou tehdy, pokud představuje pro dítě zdroj radosti a může se stát cenným prostředkem učení, ačkoliv v ní dítě tuto didaktickou složku samo vůbec nevidí².

Právě tento aspekt považujeme ve výuce za velmi důležitý. Radost či zábavu, kterou didaktická hra ve výuce žákům přináší, vnímáme jako jeden z nejlepších prostředků výuky dětí. Prostřednictvím hry se totiž mohou učit efektivně, aniž by je ohrožovalo množství jevů, které se musejí naučit, nebo jejich obtížnost a složitě vysvětlení.

Hrou se děti nejen učí, ale jejím prostřednictvím se také vyrovnávají se světem a situacemi, které samy nejsou schopny plně pochopit. Prostřednictvím fantazie hrají a řeší jimi vnímané životní situace. A děti, které musejí společně se svými rodiči měnit nejen své životní místo, ale i svůj mateřský jazyk, se musejí vyrovnávat s tolika okolnostmi, které si dospělí jen stěží umějí představit.

Z psychologického hlediska je hra vedle učení a práce jednou ze základních lidských činností. Dětská hra je v předškolním věku motivována prožitkem a je nejdůležitější činností, což u mnoha dětí přetrvává ještě i v období mladšího školního věku.

V publikaci se snažíme pro potřeby výuky češtiny jako cizího jazyka adaptovat herní aktivity postavené na různých herních principech. Najdete zde hry podporující soutěživost, ale i hry postavené na náhodě, které umožňují zažít pocit úspěchu i dětem, které nejsou dravé. Svou roli sehrály i hry, jejichž herním principem jsou mimikry, tedy proměna, nápodoba, hra na něco či někoho jiného.

* V textu úvodu vycházíme z Lisá, 2019, s. 20–36.

¹ Čáp, 2007, s. 284.

² Fontana, 2003, s. 50.

V oblasti školního vzdělávání je tento typ her možné využít při nacvičování a řešení situací „jakoby“, což dětem umožňuje vyzkoušet si postup úkonů při řešení různých komunikačních situací.

Charakter her, které jsou oblíbené, se v různých obdobích lidského života mění v závislosti na celkovém vývoji jedince. V mladším školním věku má na hru vliv také škola a učení. Pro začátek mladšího školního věku je typické, že dítě už není bezhlavým fantastou, ale postupně se stává střízlivým realistou. Proto je hra v tomto životním období propracována do podrobností, plánovitá, promyšlená, realistická a věcná. Obecnými tendencemi projevujícími se ve hře mladších školních dětí jsou oproti předchozímu období větší samostatnost a nezávislost na vedení dospělého.³

V období mezi 6. a 8. rokem je pro děti velmi důležité samotné plánování her a ustanovení pravidel. I tyto aktivity se pro ně mohou stát samotnou hrou a jazykový management hry se stává samostatnou možností, při níž je nutné cílový jazyk uplatnit. V pozdějším věku (8–10 let) děti s oblibou hrají hry s komplikovanějšími náměty nebo úplně nové hry, které ještě neznají. Rády tedy hrají hry s pravidly, se kterými je seznámí dospělý.⁴

Období od 8 let věku dítěte je charakteristické hrami konstruktivními a právě hrami s pravidly. Konstruktivní hry se vyvíjejí z her symbolických, jsou pro ně typická řešení problémů, tvorba a budování. Jejich výsledkem je vytvoření produktu. Patří sem např. hry se stavebnicemi, modelování, vyšívání, lepení či kresba. Tento typ her rozvíjí strukturované myšlení žáků, schopnost volby dalších kroků a jejich následné ověřování, soustředěnost, pozornost, stejně tak schopnost dětí překonávat překážky atd. Pokud se tento typ hry odehrává ve skupině, žáci se na ní učí tlumočit své záměry ostatním, argumentovat a promýšlet názory kamarádů. Mezi oblíbené hry s pravidly patří i stolní, pohybové a kolektivní hry.⁵

Od 2. třídy žáci také dokážou propojit zájmy herní skupiny a zájmy své. V pohybových hrách žáků 3. a 4. třídy nalezneme typicky prvky soutěživosti, přičemž jsou schopni ocenit svůj úspěch i neúspěch. Ve 4. až 5. třídě se už žáci cíleně pokoušejí odstranit příčiny chyb, kterých se v hrách dopouštějí.⁶

V hrách se objevuje i výše zmíněná potřeba soutěživosti, která narůstá v 5 až 7 letech věku dítěte. Ačkoli se tato potřeba u různých jedinců objevuje v odlišné míře, přítomná je vždy.

Díky soupeření odehrávajícímu se ve hře děti uvolňují své vnitřní napětí a agresi. V běžném životě se k nim poté tolik neuchylují. Vlastnost soupeřivosti je člověku vrozená. Oproti tomu schopnosti spolupráce se musí naučit.⁷

Didaktická hra je specifickým typem hry, který je podroben pedagogickým cílům, což si samotní žáci ani nemusejí uvědomovat. Do výuky umožňuje zakomponovat různé oblasti a způsoby učení, které učivo činí pro žáky zajímavějším a snáze zapamatovatelným.

³ Kořátková, 2005, s. 41.

⁴ Tamtéž, s. 35.

⁵ Suchánková, 2014, s. 46–51; Kořátková, 2005, s. 30–31.

⁶ Mazal, 2007, s. 27–28.

⁷ Kořátková, 2005, s. 42–43.

Pokud se učitel rozhodne ve výuce použít didaktickou hru, je třeba se vyvarovat dvou extrémních situací. První z nich je situace, kdy je didaktický cíl silný natolik, že žák již aktivitu nevnímá jako hru, druhou z nich je přílišná volnost a ztráta účelnosti a didaktického cíle hry.⁸ Při vytváření her v praktické části se proto snažíme vyhnout oběma extrémním situacím a vyvážit míru didaktičnosti ve hře.

Hru je možné ve vyučovací jednotce použít v různých fázích a s různými cíli, ať už jako úvodní aktivitu k probírané látce, nebo k jejímu procvičování či opakování a shrnutí učiva. U didaktických her se často uvádí⁹, že by neměly sloužit jako náhrada učitelova výkladu. V případě výuky druhého jazyka žáků nízkého věku však hra do jisté míry nahrazovat výklad může, resp. může se stát samotnou formou výkladu, prostředkem pro objevení a analýzu určitého jazykového jevu. Hra tak může sloužit jako náhrada teoretického metajazykového výkladu, který je dítěti mladšího školního věku jen těžko přístupný. Vhodně koncipovaná hra může žákům pomoci osvojit si struktury, aniž by jim je učitel musel teoreticky vysvětlovat.

Pozitiva didaktické hry ve výuce cizích jazyků¹⁰

Žáci se učí poznávat a respektovat společenská pravidla cílové kultury.

Hry umožňují přirozenou interakci mezi účastníky.

Poskytují žákům prostor pro mentální a psychosociální vývoj.

V průběhu hry si žáci osvojují různé kompetence v cílovém jazyce.

Hry poskytují učiteli kontext, ve kterém lze dané jazykové konstrukce použít.

Díky hrám se žáci do hodin více zapojují a posilují tak svoji sebedůvěru v používání jazyka.

Hry umožňují procvičovat všechny dovednosti (tzn. čtení, psaní, poslech, mluvení).

Hry lze použít k procvičení mnoha typů komunikačních úloh (vysvětlení, souhlas, kritika atd.).

Představují variantu drilových cvičení, umožňují použít jazyk v reálné komunikaci.

Hra poskytuje možnost žáky vystavit množství jazykových situací.

Hry jsou flexibilní – jednou hrou je možné procvičit více jevů daného jazyka.

Mohou posloužit jako testovací prostředek, který odhaluje silné a slabé stránky žáků.

Hry je možné použít ve všech stadiích výuky (úvod, opakování atd.).

Podporují motivaci žáků a pozitivní atmosféru ve třídě.

Jazykové didaktické hry mají mnoho kladných rysů, které jiné výukové metody nemají. Jejich největší přínos spatřujeme v příležitosti přirozené komunikace a interakce, kterou hry představují.

⁸ Maňák, Švec, 2003, s. 126.

⁹ Lacina, Kotrba, 2015, s. 118.

¹⁰ Zdroje pro celkový souhrn uvedených pozitivních aspektů herních aktivit při vyučování: Deesri, 2002; Birova, 2013; Kara, 2009; Nobilisová, 2014; Klippel, 1982; Sánchez, Morfín, Campos, 2007; Sigurðardóttir, 2010.

OBSAH

1. díl Fonetické hry

Hry zaměřené na rozvoj výslovnosti

1. Kameny v řece	7
2. Sova	22
3. Obrázky a zvuky	26
4. Pytle	32
5. Výslovnostní kvarteto	36
6. Scrabble	40
7. Párovačka	43
8. Stolní kuželky	47
9. Záměna	50
10. Bum!	53
11. Kaligramy	56

2. díl Lexikální a gramatické hry

Hry zaměřené na rozvoj slovní zásoby

12. Zařízení bytu	63
13. Obrázkový ementál	65
14. Domečkové loto	69
15. Běhací kvíz	73
16. Namaluj, ukaž, řekni!	76
17. Nebe, peklo, ráj	78
18. Recept na bábovku	81
19. Úhel pohledu	83
20. Otesánek	85
21. Nejlepší paměť	91

Hry zaměřené na rozvoj gramatiky

22. Můj den	94
23. Námořní bitva	97
24. Skládanka	100
25. Hadi a žebříky	104
26. Skokani	108
27. Obrázky na dlani	111
28. Kočka	113
29. Kreslení do mřížky	117
30. Piškvorky	120
31. Slovesný kruh	123
32. Trojúhelníky	125
33. Namaluj větu – Expanze	128

Kameny v řece

1

VZDĚLÁVACÍ CÍL	Aktivita podporuje fonemický sluch. Žák dokáže rozlišovat české hlásky.	
FORMA PRÁCE	pasivní účast celé skupiny, aktivní práce jednoho žáka	
POMŮCKY	karty se slovy velikosti A4 a barevné papíry s označeními START, CÍL – představují políčka ve hře	
DOBA TRVÁNÍ	5–10 minut	
PODMÍNKY	dovednost čtení, volný prostor ve třídě na podlaze	

POPIS PRŮBĚHU HRY

Herním prostorem je „řeka“, kterou učitel vytvoří na podlaze třídy. Její tok je naznačen pomocí karet, na kterých jsou napsána slova obsahující výslovnostní páry vybraných hlásek. Žák se pohybuje řekou na základě identifikace slyšeného slova a rozpoznání jeho grafické podoby na kartě.

Učitel ve třídě vytvoří z hlediska bezpečnosti vhodný prostor pro konání aktivity. Barevnými papíry START a CÍL označí dva body tvořící břehy řeky. V průběhu hry se žáci musejí dostat z jednoho břehu řeky na druhý. Mezi značky START a CÍL učitel rozloží v párech papíry, na nichž jsou napsány dvojice slov obsahujících párové hlásky. Každý pár představuje dvojici kamenů, na nichž jsou napsána dvě slova, která jsou si výslovnostně podobná.

Žáci se postupně postaví na START. Každý žák se musí dostat přes řeku, a to tak, že skočí na slovo, které učitel přečetl, a následně jej sám zopakuje. Učitel tedy vysloví vždy jen jedno slovo z páru (případně i z širšího výběru). Žák se přemisťuje na slovo, které odpovídá učitelově výslovnosti. Pokud se žák spletl a skočil na kámen, na kterém je napsáno slovo neodpovídající slovu, které učitel vyslovil, učitel ho na to upozorní a uloží mu úkol (např. pět dřepů). Hra končí, když jsou všichni žáci na druhém břehu. Poté si společně s učitelem zopakují výslovnostní rozdíly všech dvojic.

VARIANTY

- Při vyšším počtu žáků je možné rozdělit třídu do dvou skupin, každá skupina má svou „řeku“. Každá skupina vysílá jednoho žáka, který podle pokynů učitele prochází řekou.
- Hru lze rozšířit o další dvojice (trojice, čtveřice) slov, popřípadě ji zaměřit na konkrétní výslovnostní jev (např. výslovnostní spodoba na konci slova).
- Modifikace hry může spočívat i ve střídání osob, které čtou slova. U prvního žáka čte slova učitel, dále čte vždy ten žák, který se při předchozím čtení dostal do cíle.

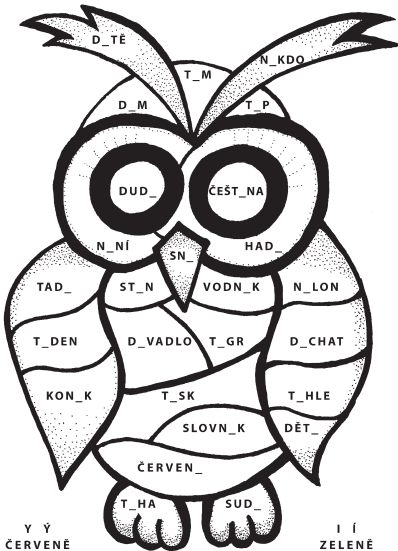
POZOR!

- Hry zaměřené na výslovnost není vhodné hrát příliš dlouho. V tomto případě je důležité, aby učitel vyslovoval slova správně a zřetelně. Když bude hra příliš dlouhá, mluvidla lektora i žáků se unaví, a žákům se tak porozumění ještě ztíží. Hra pak v důsledku ztížení porozumění ztratí smysl.

Výslovnostní páry, příklady:			
PÝCHA		PÍCHÁ	
SEK		ŠEK	
ČEP		CEP	
KOSA		KOZA	
MYŠKA		MISKA	
ŽÍT		ŠÍT	
VYBÍT		VYPÍT	
ROH		HROCH	
ROK		KROK	
MRAK	DRAK		PRAK
LÍSKA	LÍSKÁ	LYSKA	LIŠKA

PÝCHA

PÍCHÁ

VZDĚLÁVACÍ CÍL	Žák zná pravidla výslovnosti a psaní <i>i</i> a <i>y</i> po hláskách <i>d, t, n</i> a umí je aplikovat.		
FORMA PRÁCE	paralelní individuální práce všech žáků ve skupině		
POMŮCKY	pracovní list, červená a zelená pastelka		
DOBA TRVÁNÍ	10 minut		
PODMÍNKY	dovednost čtení a psaní, znalost pravidla výslovnosti a psaní <i>i/y</i> po souhláskách <i>d, t, n</i> .		

POPIS PRŮBĚHU HRY

Žáci dostanou pracovní list s obrázkem sovy, na kterém jsou napsána slova obsahující měkké *i* a ypsilon.

Učitel na přeskáčku čte jednotlivá slova. Žáci je hledají na obrázku, doplňují *i/y*.

Následně vybarví celá pole obsahující slova s *i* a *y* červeně nebo zeleně. Vybarvovat pole mohou žáci buď bezprostředně po nalezení slova, nebo až po vyplnění celé sovy a společné kontrole správnosti s učitelem. Vybarvování polí může také sloužit jako strategie vyrovnání tempa mezi rychlejšími a pomalejšími žáky: zatímco pomalejší žáci ještě hledají příslušné slovo, rychlejší žáci už mohou pole vybarvovat. Pomalejší žáci pak sovy vybarví samostatně.

Podle úrovně dovednosti čtení a míry osvojení si aplikace *i/y* po *d, t, n* čteme slova

- na přeskáčku: nejprve slova s *y*, následně slova s *i* (tj. ta, která změkčují výslovnost předcházející souhlásky), a to v pořadí, jak jsou zaznamenána na obrázku;
- na přeskáčku: pravidelně střídáme slova s *i* a *y*, aby žáci opětovně fixovali výslovnost;
- libovolně na přeskáčku.

Následně mohou žáci číst ve dvojicích. Jeden žák slova čte, druhý ukazuje na slova, která jsou čtena.

VARIANTY

- Danou aktivitu můžeme použít pro další diferenční jevy, výslovnostní i pravopisné, které se buď žáci učí, nebo jejichž osvojení učitel ověřuje. Například se lze zaměřit na pro cizince problematické hlásky *h/ch*, *š/č*, délku samohlásek, *t/d* na konci slov, předpony *s/z* atd.
- Pro vytvoření vlastních pracovních listů pro vybrané jevy slouží pracovní list b), do kterého doplňte slova s vybraným jevem.

POZOR!

- Žáci musejí být nejprve seznámeni s užitím *i/y*, resp. s výslovností souhlásek *d, t, n* před *i/y*. Daná hra neslouží k vysvětlení jevu, ale a) k percepčnímu rozlišování měkkých a tvrdých souhlásek, b) ke grafickému záznamu *i/y* ve spojitosti s danou výslovností. V průběhu hry by toto pravidlo mělo být zdůrazňováno.
- Spojení barvy s daným jevem slouží jako podpora zapamatování pravidla. Je vhodné, aby učitel toto barevné rozlišení aplikoval např. při výkladu jevu, ale i v dalších cvičeních v průběhu výuky.



Příloha a): Sova

