

# JAK SE DĚTI UČÍ HROU

Alena Nelešovská



**HRY PRO DĚTI MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU**

**ROZVÍJÍME MYŠLENÍ, PAMĚŤ A TVOŘIVOST**

**ROZŠÍŘUJEME SLOVNÍ ZÁSOBU**

**UČÍME SE VZÁJEMNÉ DŮVĚŘE A SPOLUPRÁCI**

## Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

*Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.*





Copyright © Grada Publishing, a.s.

<b>Úvod</b> . . . . .	11
<b>Hry pro rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání</b> . . . .	13
Kočičí ocásky . . . . .	14
Liška Bystrouška . . . . .	14
Když odešli pachatelé . . . . .	15
Sbírání barev . . . . .	15
Na čísla . . . . .	16
Bystroočko . . . . .	16
Pořádek musí být . . . . .	17
Co nepatří do přírody . . . . .	17
Správná řada . . . . .	18
Zkouška paměti . . . . .	19
Plná krabice . . . . .	19
Pomíchaná jména . . . . .	20
Na detektiva . . . . .	21
Epidemie . . . . .	21
<b>Hry pro rozvoj vnímání a sluchové paměti</b> . . . . .	23
Pošta jede . . . . .	24
Na radar . . . . .	24
Na pana Nováka . . . . .	25
Podivné dary . . . . .	25
Slepcův „statek“ . . . . .	26
Hledej píšťalku . . . . .	27
O nejlepšího číšníka . . . . .	27
Co to bylo? . . . . .	28
Kdo promluvil? . . . . .	28
Pekelný stroj . . . . .	29
Řetěz tónů . . . . .	29
Had zvuků . . . . .	30
Slyšet jako kočka . . . . .	30
Vábení . . . . .	31

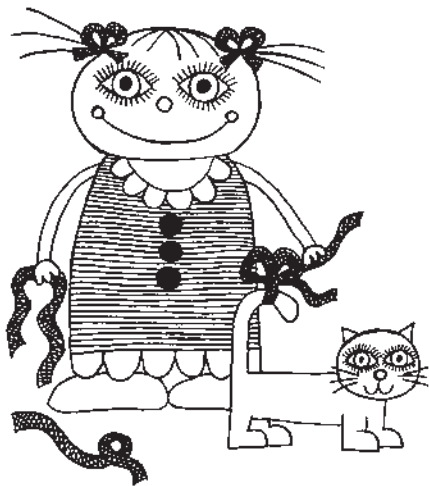
Zkouška sluchu . . . . .	32
<b>Hry pro rozvoj myšlení a tvořivosti . . . . .</b>	<b>33</b>
Sestav větu . . . . .	34
Umiš abecedu? . . . . .	34
Tlumočník . . . . .	35
Závody ve zpěvu . . . . .	35
Obchodní zástupci . . . . .	36
Všichni pracují . . . . .	37
Poznáš písničku? . . . . .	37
Na kytičky . . . . .	38
Na cukrárnu . . . . .	38
Telegram . . . . .	39
Dvanáct měsíců . . . . .	39
Co tam nepatří aneb Bystré oko . . . . .	40
Rychlé odpovědi podle písmen . . . . .	40
Čemu se to podobá? . . . . .	41
Rozvíjení scén . . . . .	42
Co by vás překvapilo? . . . . .	42
Tvořivé psaní . . . . .	43
Hra na spisovatele . . . . .	43
Denní zpravodajství . . . . .	44
Stará opera . . . . .	45
<b>Hry pro rozvoj pozornosti, postřehu, pohotovosti . . . . .</b>	<b>47</b>
Jsi rychlý . . . . .	48
Kuba řekl . . . . .	48
Vyvolávání čísel . . . . .	49
Hlemýžďí rodina . . . . .	49
Dlouhé slovo . . . . .	50
Všechno lítá, co peří má . . . . .	50
Jak se ti líbí . . . . .	51
Na dřevonosa . . . . .	52
Kdo je kapitán . . . . .	52
Červená a bílá . . . . .	53
Na ovoce . . . . .	53
Boj o sedátko . . . . .	54
Kdo se změnil? . . . . .	54
Módní špionáž . . . . .	55

Kdo řídí orchestr? . . . . .	56
Pozorování lidí kolem sebe . . . . .	56
<b>Hry pro rozvoj časoprostorové orientace . . . . .</b>	<b>59</b>
Slepá bába . . . . .	60
Závod slepých . . . . .	60
Slalom se zavázanýma očima . . . . .	61
Na radar . . . . .	61
Hledej píšťalku! . . . . .	61
Pekelný stroj . . . . .	62
Na včeličky . . . . .	62
Na správný odhad . . . . .	62
Na kukačku . . . . .	63
Na koně . . . . .	63
Roj . . . . .	64
Sázení brambor . . . . .	64
<b>Hry pro rozvoj řeči a slovní zásoby . . . . .</b>	<b>67</b>
Roztržitý spisovatel . . . . .	68
Země, voda, vzduch . . . . .	68
Hra na básníka . . . . .	69
Jakou máš slovní zásobu? . . . . .	69
Znáš abecedu? . . . . .	70
Byl jsem v zoo . . . . .	70
Co budeš dělat? . . . . .	71
Vymyšlené věty . . . . .	71
Každý básníkem . . . . .	72
Boj o písmeno . . . . .	72
Pseudokomunikace . . . . .	73
Nejjednodušší monology a dialogy . . . . .	74
Řetězová vyprávění . . . . .	75
Slovní orchestr . . . . .	76
Čínská restaurace . . . . .	77
Hra na vypravěče . . . . .	77
Rozbité předměty . . . . .	78
Hra na reportéry . . . . .	78
<b>Hry zaměřené na rozvoj jemné motoriky . . . . .</b>	<b>79</b>
Na slepého pokladníka . . . . .	80

Kdo je rychlejší . . . . .	80
Korálky . . . . .	81
Kouzelný pytlíček . . . . .	81
Tkaničky . . . . .	82
Táborník . . . . .	82
<b>Hry zaměřené na rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce . . . . .</b>	<b>83</b>
Lodě v mlze . . . . .	84
Žebříček důvěry . . . . .	84
Cvičení důvěry . . . . .	85
Správná cesta . . . . .	86
Loutky . . . . .	87
Hon . . . . .	88
Koloběžka . . . . .	88
Heslo . . . . .	89
Slepci . . . . .	90
Záchrana na voru . . . . .	91
Testy spolupráce . . . . .	91
Vidět kamarádovými očima . . . . .	92
Dům – strom – pes . . . . .	93
Imaginární provázek (drátek) . . . . .	93
Spirála . . . . .	94
Běh důvěry . . . . .	94
Ulička důvěry . . . . .	95
Počítám s tvou pomocí . . . . .	96
<b>Hry zaměřené na vzájemné poznávání . . . . .</b>	<b>97</b>
Rytmické hry v kruhu . . . . .	98
Znáš své jméno . . . . .	99
Představování . . . . .	99
Košík se jmény . . . . .	100
Hra na souseda . . . . .	100
Cik – cak . . . . .	101
Jmenuji se Karolína . . . . .	101
Molekuly . . . . .	102
Kdo pojedete na výlet . . . . .	103
Chytání motýlů . . . . .	103
Rybolov . . . . .	104
Abeceda . . . . .	105

Na krále . . . . .	106
Hlavní vysílač – vedlejší vysílač . . . . .	106
Na upíra . . . . .	107
Škatule, hejbejte se . . . . .	108
Kostka I . . . . .	109
Kostka II . . . . .	109
Červení a modří . . . . .	110
Otázky a odpovědi . . . . .	110
Kontakty očí . . . . .	111
Kdo je to . . . . .	111
Bingo . . . . .	112
Na bonzáky . . . . .	112
Kdo je za závěsem . . . . .	113
Na peška . . . . .	114
Jsem oblíbený . . . . .	114
<b>Literatura . . . . .</b>	<b>115</b>





---

## Vysvětlivky k použitým ikonám

---

 počet hráčů

 pomůcky a potřebný materiál

 vhodné prostředí

Milí učitelé, rodiče a studenti,

existuje celá řada vzdělávacích programů a projektů, ať již celostátně schválených nebo vzniklých na základě iniciativy našich pedagogů či zahraničních partnerů. Všechny mají svou koncepci, která je jim vlastní a je do jisté míry specifická. Zároveň však také mají společné didaktické kategorie jako například vyučovací metody. Jednou ze stěžejních metod jsou hry, které jako vyučovací metody přispívají k přirozenému rozvoji dítěte mladšího školního věku, a to činností, která je této věkové kategorii velmi blízká. Hra slouží ve vyučování a ve výchově vůbec jako prostředek motivační, iniciační, aktivizační apod., ale zejména a v celistvější podobě jako prostředek podmiňující osobnostní a sociální rozvoj žáka.

V současné době existuje již poměrně značné množství titulů, které jsou na hru jako vyučovací metodu zaměřeny a které jsou pro učitele i rodiče velmi inspirující. Jsou kategorizovány do různých oblastí dle své podstaty, svého zaměření a cíle, kterého by se mělo dosáhnout. V předkládaném zásobníku her jsme zvolili členění her do skupin, jež přispívají osobnostnímu a sociálnímu rozvoji dětí mladšího školního věku a jsou v praxi ověřené a často frekventované.

Jde o tyto skupiny her:

- Hry zaměřené na rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání
- Hry zaměřené na rozvoj sluchového vnímání a sluchové paměti
- Hry zaměřené na rozvoj myšlení a tvořivosti
- Hry zaměřené na rozvoj pozornosti, postřehu, pohotovosti
- Hry zaměřené na rozvoj časoprostorové orientace
- Hry zaměřené na rozvoj řeči a slovní zásoby
- Hry zaměřené na rozvoj jemné motoriky
- Hry zaměřené na rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce
- Hry zaměřené na vzájemné poznávání

Tyto hry jsou využívány v pregraduální přípravě učitelů zejména v komunikativních dovednostech, dramatické výchově a v některých metodikách předmětů 1. stupně ZŠ. Také učitelé z praxe je považují za vhodné didaktické postupy. Je ověřeno a známo, že využitím hry můžeme dosáhnout výrazné aktivizace duševní i tělesné činnosti dětí, rozvíjíme také socializační a kreativizační efekt, stavíme děti do situací, které je v blízké či vzdálenější perspektivě očekávají. Hry umožňují rozvoj praktických dovedností, empatie, postřehu, komunikace, umožňují také vytvářet si představu o sobě samém, což je z pedagogického i psychologického hlediska velmi důležité.

Naším přáním je, aby hry uvedené v tomto zásobníku zpestřily vyučovací proces i výchovu v rodině, zainteresovaly žáky na vyučování, ale zejména aby v nejrůznějších směrech a podobách obohatily osobnost žáka v primární škole.

Alena Nelešovská  
autorka

## Hry pro rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání

---



Hry pro rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání

## Kočičí ocásky



všichni (rozdělení do skupin)



šňůry různých barev (stejně dlouhé)



místnost, hřiště

Každá skupina si zvolí svou kočičku, které učitel přiváže dozadu ke kalhotům kousek šňůrky jako ocásek. Každá kočička má ocásek jiné barvy. Učitel potom vyšle skupinku do předem určeného prostoru, kde rozmísťtí šňůrky stejných barev jako ocásky. Na daný povel začnou hráči hledat šňůrky své barvy a postupně je přivazují své kočičce k ocásku. Vítězí ta skupina, jejíž kočička má jako první nejdelší ocásek (počet šňůrek pro každou skupinu je tedy stejný).

## Liška Bystrouška



všichni



čísla od 1 do 10, 15, 20 napsaná na čtvrtkách



místnost, les

Kartičky s čísly rozmístíme na stěnu nebo na stromy v lese, blízko u sebe, libovolně tak, aby čísla nešla za sebou. Všichni hráči si je minutu nebo více (podle věku, počtu čísel) prohlížejí a pak se k číslům otočí zády. Učitel zatím jedno číslo vyradí. Na znamení „TEĎ“ se hráči otočí a ten, kdo vykřikne jako první číslo, které chybí, vyhrává (dostane bod). Celkovým vítězem je vyhlášen ten, kdo získá nejvíc bodů.

## Když odešli pachatelé



všichni



papír a tužka



místnost

Hráči si pozorně prohlédnou místnost a pak ji na chvíli opustí. Dva předem určení „pachatelé“ v ní něco změní. Úkolem ostatních je na tyto změny přijít. Každý sám si objevené změny napíše na papír – vyhodnotí se nejlepší „detektiv“.

**Obměny:** Výměna obrazů, předmětů na stole, květin, zápis na tabuli apod.

## Sbírání barev



skupiny (s menším počtem členů)



různé druhy barevných věcí (papíry, trička apod.)



místnost, příroda

Vedoucí hry zvolí nahlas barvu a úkolem skupin je nasbírat co nejvíce věcí dané barvy a donést je ke svému cíli. (Z cílů jednoho družstva ostatní brát nesmějí.)

**Obměna:** Každá skupina má svou barvu a vítězí ta, která za určitou časovou jednotku posbírá nejvíce věcí.

---

## Na čísla

---



hrají dva hráči, ostatní stojí v kruhu



papíry s čísly



místoprost, hřiště, louka

Vylosovaná dvojice se postaví do středu kruhu, čelem k sobě. Vedoucí hry jim na záda připevní list papíru s číslem (např. první má číslo 56 a druhý 107). Na povel se musí hráči s čísly pohybovat v kruhu tak, aby co nejrychleji přečetli číslo protihráče, ale aby jejich číslo nebylo přečteno. Kdo vykřikne první správné číslo soupeře, vyhrává.

---

## Bystroočko

---



všichni



papír a tužka pro každého hráče



místoprost, příroda

Do vzdálenosti, na kterou je možno dobře rozeznávat omezené pohyby, vyšleme jednoho hráče. Ten vykonává ve volných časových intervalech nejrůznější pohyby tak rychle, jak nejrychleji dokáže. Naznačuje například mytí, obrát, výskok, dřep, hod. Ostatní hráči mají za úkol popsat každý pozorovaný pohyb na papír. Za každý správně popsaný pohyb dostávají hráči bod. Bystroočkem je ten, kdo má nejvíce bodů.

## Pořádek musí být



všichni



šachovnice, kameny – vzory (nakreslené na papíře), tužky



místnost

Na stůl postavíme šachovnici a na ni rozmístíme 5–10 hracích kamenů (podle věku hráčů). Všichni hráči mají stejně času, aby si pohledem na hrací plán zapamatovali rozmístění kamenů. Potom hrací plán zakryjeme. Každý hráč se pokusí do své šachovnice zakreslit postavení kamenů. Po určité době porovnáme šachovnice žáků s originálem. Vítězí hráč, který zakreslil nejvíce správných rozmístění kamenů.

**Obměna:** Pro zjednodušení mohou pracovat hráči ve dvojicích nebo skupinách.

## Co nepatří do přírody



všichni



10–15 věcí, které nepatří do přírody; papíry, tužky



příroda (les, louka, park)

Vedoucí hry předem provede v určitém úseku 10–15 změn, a to tak, že umístí do přírody věci, které tam nepatří. Například na keř umělou květinu, do trávy láhev atd. Potom vede všechny hráče vymezeným úsekem. Jejich úkolem bude zapamatovat si, které předměty do přírody nepatří. Výsledky



hráči zaznamenávají na papír. Při zpáteční cestě předměty vysbírají a provedou kontrolu, kolik předmětů uviděli a zaznamenali.

**Obměna:** Vedoucí provede změny, které se nemohou vyskytnout ve volné přírodě.

---

## **Správná řada**



všichni



reprodukovaná hudba, bubínek



místnost

Vedoucí hry určí jednoho bubeníka. Ostatní hráči se podle rytmu hudby pohybují prostorem. V libovolné chvíli udeří bubeník do bubínku. Hráči se co nejrychleji postaví do řady (bez ohledu na výšku, abecedu atd.) a „zkamení“. Bubeník má nyní možnost minutu pozorovat, jak stojí žáci v řadě. Po uplynutí doby vedoucí hry opět pustí hudbu a hráči se pohybují prostorem. Při vypnutí hudby si hráči sedají na zem právě na tom místě, kde byli při skončení hudby.

Nyní má bubeník za úkol pokusit se postavit žáky do řady, ve které dříve stáli.

**Poznámka:** Bude-li hráčů více, bubeník bude mít za úkol určit pouze prvního a posledního hráče.

## Zkouška paměti



všichni (případně ve dvojicích, ve skupinách)



10–20 předmětů, šátek, tužky, papíry



místnost

Vedoucí hry položí na stůl nebo na zem 10–20 malých předmětů (podle věku žáků). Každý hráč si může předměty určitou dobu prohlížet. Potom vedoucí hry zakryje předměty šátkem. Hráči vypisují na papír předměty, které si zapamatovali.

**Obměna č. 1:** Vedoucí hry vezme několik předmětů z původního počtu, hráči napíší, které předměty chybí.

**Obměna č. 2:** Vedoucí hry zadá úkol. Například: „Vypište název největšího x nejmenšího předmětu.“ „Vypište názvy předmětů, které byly vyrobeny z kovu.“...

**Obměna č. 3:** Úkoly měníme podle věku hráčů.

Hráči mohou pracovat ve dvojicích nebo ve skupinách.

## Plná krabice



všichni (jednotlivě nebo ve skupinách)



krabice, různé předměty v libovolném počtu (dle věku hráčů)



místnost, příroda

Vedoucí hry ukazuje různé předměty, které postupně ukládá do krabice. Hráči mají za úkol zapamatovat si co nejvíce předmětů, které byly do krabice uloženy.

**Obměna:** Vedoucí hry nepozorovaně přidá do krabice několik předmětů. Hráči si postupně (jednotlivě nebo ve skupinkách) prohlíží obsah krabice a mají za úkol pojmenovat předměty, které vedoucí hry do krabice přidal.

---

## Pomíchaná jména

---



všichni



cedulky se jmény všech hráčů



místenka

Vedoucí hry rozdá cedulky se jmény všem hráčům tak, aby žádný z hráčů nedostal své jméno. Na pokyn vedoucího musí hráči beze slova, pouze na základě zrakového vjemu a v co nejkratším časovém limitu získat cedulku se svým jménem. Kdo má své jméno, sedne si.

**Rozvíjení hry:** Vedoucí hry určí dva hráče, kteří provedou kontrolu správnosti.

## Na detektiva



všichni



10 podobizen (+ kopie), 10 SPZ aut (+ kopie), papíry, tužky (dle počtu hráčů)



místnost

Vedoucí hry umístí na viditelných místech 10 podobizen označených čísly. Hráči sedí v kruhu a postupně si prohlížejí kopii jedné podobizny („pachatele“). Na pokyn vedoucího se rozejdou do prostoru a hledají „pachatele“. Po určité době si sedají hráči na svá místa a zapíší číslo, pod nímž se ukrývá „pachatel“. Hra probíhá za naprostého ticha. Po skončení hry společně vyhodnocujeme správné odpovědi.

**Obměna:** Vyhledávání SPZ aut (opět musí být každá SPZ označena číslem).

## Epidemie



všichni



žádné



místnost, hřiště

Hráči stojí v kruhu se sklopeným zrakem. První z hráčů, kterého určí vedoucí, udělá grimasu a obrátí se ke svému sousedovi vlevo. Ten musí na základě zrakového vjemu grimasu co nejvěrněji napodobit. Všichni hráči postupně napodobují stejný výraz. Na závěr se porovná grimasa prvního a posledního hráče.