

Technická univerzita v Liberci
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická

Učení v pohybu

náměty pro český jazyk, matematiku a prvouku ve výuce na
1. stupni ZŠ



Učení v pohybu

náměty pro český jazyk, matematiku a prvouku ve výuce na
1. stupni ZŠ

Příloha diplomové práce.

Autor: Andrea Hořejší

Vedoucí práce: Mgr. Helena Rjabcová

Hájky 2012

1 Náměty pro český jazyk ve 3. ročníku

POZNEJ SLOVNÍ DRUH

Cíl hry: žáci si zopakují určování slovních druhů (1 - 5)

Pomůcky: kartičky se slovy

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do dvojic. Každá dvojice dostane kartičky se slovy. Jeden žák losuje kartičku a druhý určí slovní druh daného slova. Nevyslovuje o jaký slovní druh je, ale předvede: podstatné jméno – výskok, přídavné jméno – dřep, zájmeno – otočení o 360°, číslovka – poskok na jedné noze a slovesa – dřep s výskokem. Pokud určil slovní druh správně, losuje další kartičku.

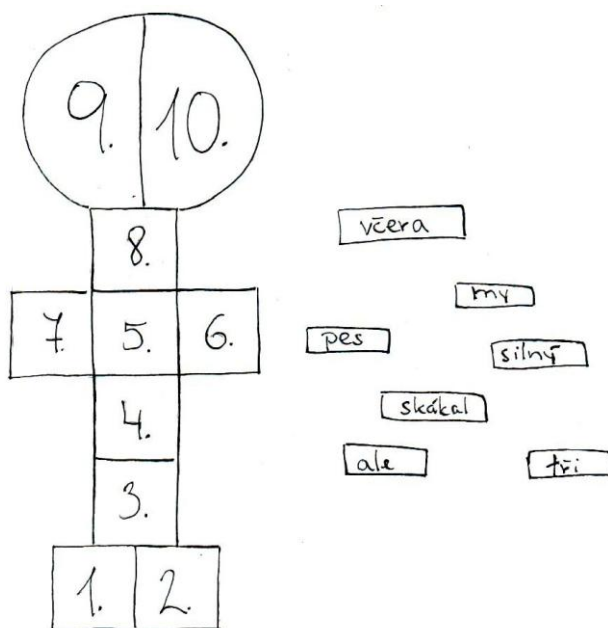
SKOČÍME SI

Cíl hry: žáci si zopakují všechny slovní druhy

Pomůcky: křídou nakreslený panák na skákání, kartičky

Doba trvání: 5 - 10 minut

Popis hry: Na zemi je nakreslený klasický panák na skákání, má v sobě vepsaná čísla 1 – 10. Místo házení kamínku si děti vylosují kartičku se slovem. Podle toho pod jakým číslem (slovním druhem) to slovo je, skáčí panáka s vynecháním příslušného čísla.



SLOVNĚ DRUHOVÝ FOTBAL

Cíl hodiny: žáci si zopakují určování slovních druhů

Doba trvání: 5 – 10 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do dvojic. Jeden žák začne a vykoná nějaký cvik, kolikrát ho udělá (1 – 10) o takový slovní druh jde, např. žák udělá dva dřepy, jde tedy o slovní druh přídavná jména. Druhý žák poté vymyslí slovo daného druhu, vše je omezeno časovým limitem. Poté je na řadě s předváděním on. Žáci se takto střídají až do doby než jeden z nich vypadne. Dokud nejsou použity všechny slovní druhy, nesmí se jejich používání zopakovat.

UKAŽ PÁD

Cíl hry: procvičení učiva pádů podstatných jmen

Pomůcky: kartičky se slovy

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Děti jsou rozděleny do skupin. Každá skupinka dostane papír. Před tabulí jsou na zemi rozmístěny slova (nápisem dolů). Z každé skupiny smí před tabulí pouze jeden – žáci se musí střídát. Žák si vybere lísteček, zapamatuje si slovo, vrátí ho zpátky a slovo zapíše na papír. Slova se nesmí opakovat. Žák, který otočí slovo, které už skupina má se vrací bez slova a vyrazí další. Vše je omezeno časovým limitem. Poté společně ve skupině určují u slova pád. Následuje společná kontrola pomocí pantomimy. Pantomimou předvede žák číslo pádu. Například – Pavle! – 5. pád, žák udělá pět dřepů.

ČÍSLO

Cíl hry: žáci si zopakují učivo pádů podstatných jmen

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Žáci chodí po třídě. Po učitel řekne slovo. Děti u slova musí určit číslo – jednotné x množné. Pokud se jedná o jednotné číslo – udělají dřep, ve kterém zůstanou. Když jde o množné číslo vytvoří žáci skupinu – alespoň dva a chytí se za ruce.

NAJDI SVŮJ ROD

Cíl hry: zopakování rodu podstatných jmen

Pomůcky: kartičky se slovy

Doba trvání: 5 – 10 minut

Popis hry: Žáci dostanou kartičky, každý jednu – Mž, Mn, Ž, S (mužský životný, mužský neživotný, ženský, střední). Pohybují se volně po třídě. Řeknu slovo – žáci mají za úkol určit rod. Podle toho o jaký rod jde – se děti pohybují. Pokud jde o rod, který mají na kartičce – zůstávají stát. Pokud kartičku s daným rodem nemají -) přistoupí k někomu kdo tuto kartičku má a udělají dřep.

BAREVNÉ POLE

Cíl hodiny: zopakování slovesných osob

Pomůcky: barevné kartičky se slovesy

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: S dětmi se přesuneme na chodbu. V prostoru jsou rozmístěny kartičky se slovy – slovesa. Kartičky mají různé barvy – podle skupin. Na zemi jsou umístěny kartičky – 1., 2., 3. osoba jednotného čísla. O kus dál jsou čísla osob množného čísla. Po chodbě se pohybují najednou všechny děti – sbírají kartičky své barvy, vždy jen jednu. Poté běží ke stolu a umístí kartičku pod správnou osobu a číslo. Běží tolikrát, aby byly všechny kartičky jejich barvy umístěny na zemi. Následuje kontrola – po sloupečcích. Chybné kartičky ubírají dětem body.

OSOBA

Cíl hodiny: žáci si zopakují určování osob u sloves

Pomůcky: kartičky - osoby

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Na chodbě jsou umístěny karty – já; ty; on, ona, ono; my; vy; oni. Děti se pohybují po prostoru. Učitel zadá slovo a děti se přesunou ke kartičce, která označuje osobu řečeného slova.

CO JSEM VČERA DĚLAL

Cíl hodiny: utváření představy o pojmu čas – minulý, přítomný a budoucí

Doba trvání: 5 – 10 minut

Popis hry: Pomocí pantomimy děti převádí co dělali o víkendu, včera... co dělají teď a co budou dělat zítra, o víkendu atd.

ČASOVÁNÍ

Cíl hodiny:

Pomůcky: barevné kartičky s písmeny a slovy

Doba trvání: 15 minut

Popis hry: V prostoru je šest stanovišť. U každého stanoviště je slovo (podle počtu dětí volíme více slov) na barevné kartičce. Děti musí určit osobu a číslo. Poté běží k číslu a osobě – kterého je dané slovo. Zde jsou kartičky rozlišené podle barev, každý žák otočí kartičku předem určené barvy (někdo žlutou, někdo červenou – podle počtu). Na kartičce je písmeno, které si zapíše, zároveň je zde i instrukce k jaké barvě (slovu) se má přemístit např. „L“ přesun na zelenou. Když takto obejdou všechna slova a opíše si všechna písmena – vznikne jednoduchá přesmyčka. Toto slovo následně vyčasují ve všech osobách a určeném času.

ČAS

Cíl hodiny: žáci si zopakují časování sloves

Pomůcky: karty se slovesy

Doba trvání: 15 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Každá skupina představuje jeden čas – přítomný, minulý nebo budoucí. Po chodbě jsou rozmístěny kartičky se slovesy. Úkolem každé skupiny je posbírat co nejvíce sloves – mohou běžet všichni najednou, ale vždy smí vzít jen jedno sloveso (svého času). Sloveso si donesou na stanoviště a na papír, ho vyčasují – převedou slovo do všech časů, ale pouze v jedné osobě. Pokud vezmou sloveso, které je jiného času, musí ho vrátit zpět.

PEVNOST VYJMENOVANÁ SLOVA

Cíl hodiny: zopakování vyjmenovaných slov

Pomůcky: plakát s písmeny abecedy

Doba trvání: 7 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Každá skupina má papír a tužku. Skupina stojí na jedné straně a na straně druhé jsou barevné kartičky (podle skupin). Z každé skupiny smí vyběhnout vždy jeden žák, ten doběhne k druhému stanovišti, otočí kartičku, přečte slovo a běží zpátky ke skupině. Skupina si slovo zapíše. Pokud žák otočí kartu, která už byla otočena vrací se zpět, nesmí jich otočit více najednou. Na kartičkách jsou vyjmenovaná slova, ale jedno chybí. Úkolem žáků je přijít na to, které slovo chybí. Pokud na toto slovo přijdou přesouvá se skupina k plakátu s písmeny abecedy. Toto slovo musí sestavit tak, že se postaví každý na jedno písmeno a tak ono chybějící slovo sestaví. Vyhrává skupina, která dříve poskládá chybějící vyjmenované slovo.

A	B	C	Č	D	Ď	E	F
G	H	CH	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	Ř	S	Š
T	Ť	U	V	W	X	Y	Z
Ž	/	o					

JAK JDOU ZA SEBOU?

Cíl hodiny: zopakování vyjmenovaných slov

Pomůcky: kartičky s vyjmenovanými slovy

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Každá skupina stojí na startovní čáře. Na druhé straně třídy jsou kartičky se slovy, barevně odlišené podle skupiny. Ze skupiny smí vybíhat vždy jeden a každý běží pouze jednou není-li určeno jinak (méně žáků v jedné skupině). Úkolem je, aby se žáci stihli v časovém limitu seřadit podle toho, jak jdou vyjmenovaná slova za sebou.

OBRÁZEK K OBRÁZKU

Cíl hodiny: žáci se seznamují s pojmem osnova a k čemu slouží

Pomůcky: obrázkový příběh

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Děti jsou rozděleny do skupin. Každá skupina má k dispozici obrázkový příběh. Úkolem je správně poskládat obrázky a poté pomocí pantomimy předvést jednu část – jako skupina. Ostatní hádají, jaká část příběhu to je – začátek, prostředek, konec.

JÁ UKÁŽU, TY DOKONČÍŠ

Cíl hodiny: žáci se seznámí s dovedností dokončení příběhu

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Ve skupině mají za úkol domluvit se na příběhu, který ostatním za pomoci pantomimy předvedou. Nejprve zkusíme aplikaci na známé pohádky, později mohou žáci vymýšlet své příběhy. Po chvíli se předvádění zastaví a ostatní skupiny přemýšlí, jak by příběh, pohádku dokončili a dokončení předvedou pantomimou.

2 Náměty pro matematiku ve 3. ročníku

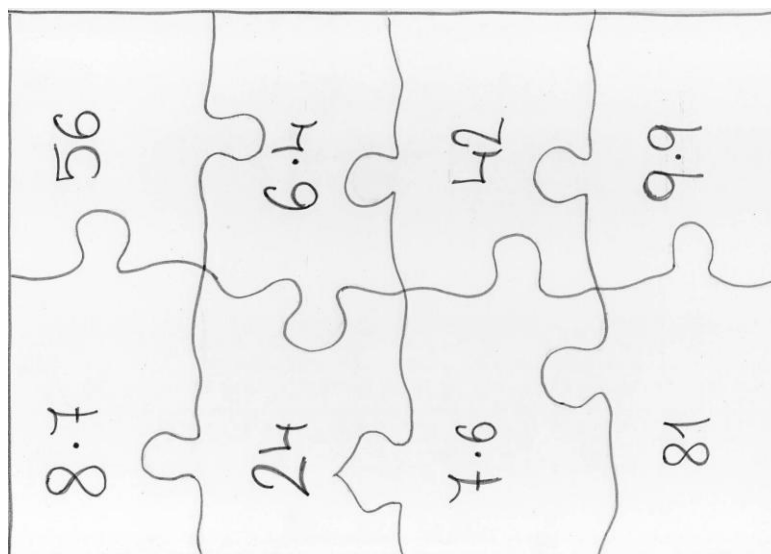
PUZZLE

Cíl hodiny: žáci si zopakují malou násobilku

Pomůcky: barevné karty s příklady a výsledky

Doba trvání: 5 – 10 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Každá skupina má svoji základnu. Úkolem je přesunout se postupně ke stanovišti, kde jsou rozmístěny kartičky ve tvaru puzzle. Na kartičce je příklad nebo výsledek. Žáci postupně donesou jednotlivé díly na svou základnu kde musí kartičky poskládat tak, aby ke každému příkladu byl přiřazen jeden výsledek. Správnost si ověří tvarem kartičky (puzzle), musí do sebe zapadat. Vyhrává družstvo, která má složeno jako první.



CHYŤ MÍČ

Cíl hodiny: žáci si procvičují násobení a dělení čísla 10 a 100

Pomůcky: jakýkoli míč

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Jeden žák stojí v prostoru u tabule. Má v ruce míč. Vylosuje si příklad ($\times$ a $/$, čísla 10, 100). Přečte příklad a hodí míč jinému žákovi (děti stojí). Kdo chytí míč a odpoví správně, přesune se na jeho místo před tabulí a hází míč. Poté se může posadit. Pokud žák odpoví špatně – udělá pět dřepů, vrátí míč a zůstává stát.

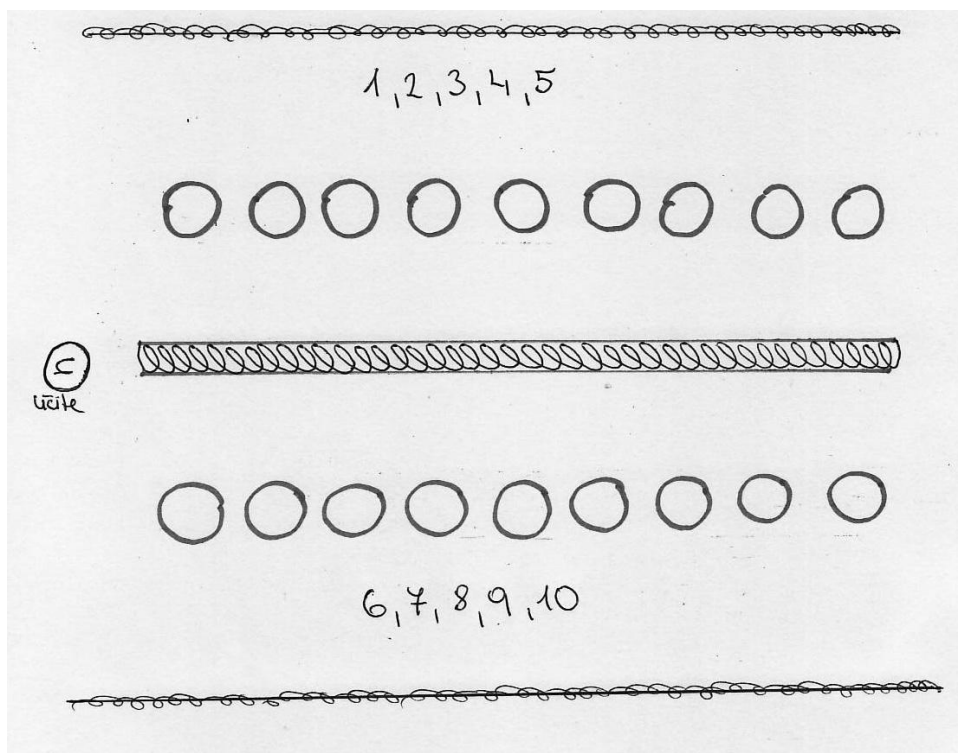
OBŘI A ŠKŘÍTCI

Cíl hodiny: žáci si zopakují násobení a dělení

Pomůcky: 3 švihadla nebo čáry nakreslené na zemi

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Děti rozdělíme na dvě poloviny. Mezi dětmi je čára (švihadlo). Jedna skupina představuje číslíce 1, 2, 3, 4 a 5. Druhá skupina má čísla 6, 7, 8, 9 a 10. Obě družstva stojí dva kroky od čáry. Řeknu příklad na dělení např. $180 : 20 = 9$, družstvo, které má číslíci 9 začne honit druhou skupinu. Pokud se druhá skupina dostane do domečku (za druhou čáru – vzdálenější) jsou v bezpečí. Žák, který je chycen se přidává na druhou stranu.



VÝSLEDEK

Cíl hodiny: žáci si procvičí násobení a dělení

Pomůcky: kartičky s číslicemi

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Na chodbě vytvoří děti skupinky. Každá skupina má kartičky s číslicemi 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Řeknu příklad a děti pomocí číslic poskládají výsledek. Ze skupinek vystoupí tolik dětí kolik je potřeba k výsledku – každý má jen jednu

kartičku. Když jsou ve výsledku některé číslice dvakrát např. $10 \times 20 = 200$, první žák má kartičku s číslicí 2, druhý žák s číslicí 0 a třetí žák se postaví vedle žáka s nulou, chytí se za ruce (to číslo je tedy $2x$). Žáci tvořící výsledek se přesouvají na čáru. Kdo rychleji, získává bod pro své družstvo. Zbytek družstva zůstává ve dřepu. Děti ve skupině se musí střídat.

ČERTOVSKO-MATEMATIKÁ HONIČKA

Cíl hodiny: žáci si procvičí násobení 60, 70, 80 a 90

Pomůcky: ocásky s čísly

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Žáci dostanou kus látky, jejíž část si umístí za kalhoty, pásek a zbytek nechají volně, jako ocásek. Na látce jsou napsaná čísla – násobky čísel 60, 70, 80 a 90. Žáci se začnou navzájem chytat. Úkolem je získat co nejvíce čísel. Na sloupech jsou připevněny násobky a žáci poté umísťují čísla pod správný násobek. Kdo přišel o ocásek a nikomu žádný nevzal, přesune se k pingpongovému stolu, kde jsou připravena náhradní čísla a za splnění jednoduchého úkolu si vezme jedno číslo, které poté umístí k násobku.

POHYBOVÝ KRÁL

Cíl hodiny: žáci si zopakují sčítání a odčítání

Pomůcky: míč, kartičky

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Hra je postavena na principu matematického krále. Do dvojice žáci dostávají příklad. Kdo správně a rychleji odpoví zůstává stát. Druhý z dvojice si vezme míč a vybírá další dvojici, která bude mezi sebou soutěžit, té míč hodí. Příklady nejprve vymýšlí učitel, později je mohou vymýšlet žáci nebo losují kartičky s příklady.

SEŘADIT

Cíl hodiny: žáci si procvičí sčítání a odčítání

Pomůcky: kartičky s příklady

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Každý si na zemi před tabulí vybere příklad. Úkolem každé skupiny je vypočítat příklad (každý sám) a beze slov se seřadí (v té skupině) od nejnižšího výsledku po nejvyšší. Následuje společná kontrola – před tabulí nastoupí vždy jedna skupina. Ostatní žáci kontrolují. Pokud si myslí, že jsou seřazeni správně, udělají dřep. Pokud ne, posadí se na židli -) vše probíhá beze slov.

DOMINO

Cíl hodiny: žáci si procvičí sčítání a odčítání

Pomůcky: barevné kartičky

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni na dvě skupiny. Každá skupina dostane první příklad – začátek domina, kartičky jsou barevně odlišené. V prostoru jsou rozmístěny kartičky, které obsahují výsledek a další příklad. Tyto dvě části jsou rozdělené čarou, jako klasické domino. Hrajeme klasické domino. kartičky si nejprve děti musí najít, jsou rozmístěny po chodbě. Poté skládají kartičky tak jak jdou za sebou – příklad, výsledek, příklad.... Když má skupina hotovo a seřazeno, postaví se do zástupu a zůstanou v dřepu. Při kontrole postupně vstávají podle kartiček, jak jdou za sebou a jak je drží. Každý žák drží jednu kartu.

CIFERNÝ SOUČET

Cíl hodiny: žáci si procvičí učivo – ciferný součet

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Děti se pohybují v prostoru. Řekneme číslo a děti se podle jeho ciferného součtu vytvoří skupinky. Když má skupina požadovaný počet členů, udělá zástup. Kdo se nestihne k žádné skupině přidat – přebývá, udělá požadovaný počet dřepů.

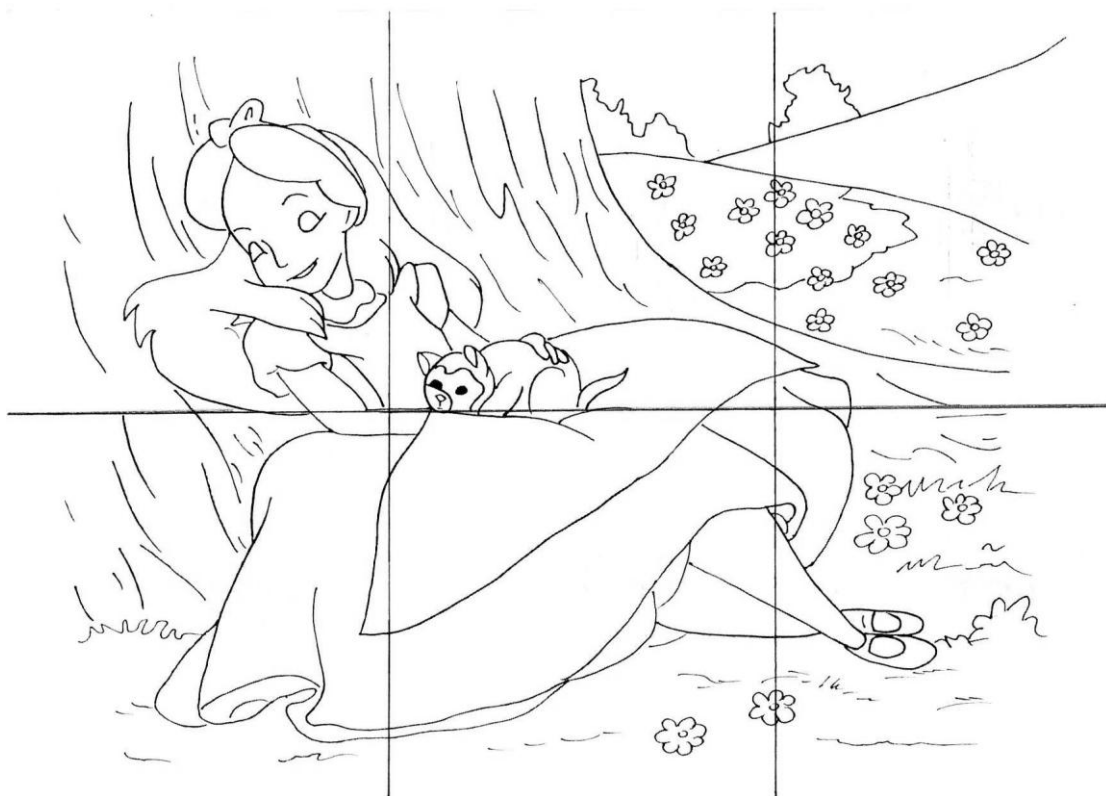
NAJDI OBRÁZEK

Cíl hodiny: žáci si procvičí sčítání a odčítání

Pomůcky: papír A4, rozstříhaný obrázek

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Určíme několik stanovišť, tak aby byli všichni žáci stejně vzdáleni od prostoru před tabulí. Z každého družstva smí vyběhnout vždy jen jeden žák. V prostoru před tabulí jsou rozmístěny papíry formátu A4, na kterých je čtvercová síť s příklady v každém čtverci. Vedle každého papíru jsou rozstříhané čtverečky s výsledky. Žáci mají za úkol přiřadit vždy jeden výsledek ke správnému příkladu. Žák se poté vrací na stanoviště a vyrazí další žák. Vystřídají se tak, aby mělo družstvo celý obrázek složený.



JEDNOTKY DÉLKY

Cíl hodiny: žáci si osvojí učivo převodu jednotek délky v praxi

Pomůcky: rýsovací potřeby, předměty pro měření, kartičky

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: V prostoru jsou rozmístěny předměty – pohlednice, krabice, učebnice, kniha, svíčka, štětec, kalendář atd. U každého předmětu je i kartička, jaká strana se měří. Úkolem je změřit co nejvíce předmětů a zapsat si jejich rozměry. Na pingpongovém stole jsou kartičky s rozměry v mm, cm a dm – každého předmětu. Jakmile děti změří předmět – běží ke stolu a najdou správnou kartičku. Smí vzít jen jednu a kartičku donesou k předmětu. U každého předmětu na konci musí být 3 kartičky – jedna obsahuje rozměry v mm, druhá v cm a poslední v dm.

HONZO VSTÁVEJ

Cíl hodiny: žáci si zopakují měření vzdálenosti a převody jednotek

Pomůcky: pásma

Doba trvání: 8 minut

Popis hry: Hra je založena na známé hře Honzo vstávej. Jeden žák je vybrán jako Honza, jeho úkolem je stát na jedné polovině hřiště a odpovídat na otázku Honzo vstávej, kolik je hodin? Honza odpovídá např. dva slepičí, tři žabí atd. Ostatní žáci se podle instrukcí pohybují. Ve chvíli, kdy se Honza otočí zády a říká své cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum se mohou všichni přemístit nejblíže k Honzovi. Vyhrává žák, který se dostane k Honzovi první. Z jednoho konce hřiště na druhý vede pásma, žáci se během hry orientují, jakou vzdálenost již překonali. Poté co máme vítěze hry, se žáci podívají, jakou vzdálenost překonali. Tuto délku si zapíší na papír a převádí ji decimetry, centimetry, milimetry a nakonec kilometry.

NOHA NOHU MINE

Cíl hodiny: žáci si zopakují porovnávání velikosti geometrických útvarů

Pomůcky: křída nebo lepicí páska

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: S žáky se přesuneme ven či chodbu, kde můžeme kreslit na zem křídou či nalepit pásku. Poté na zem nakreslíme jednotlivé geometrické útvary v různých velikostech. Úkolem žáků je útvary změřit a určit jejich pořadí podle velikosti.

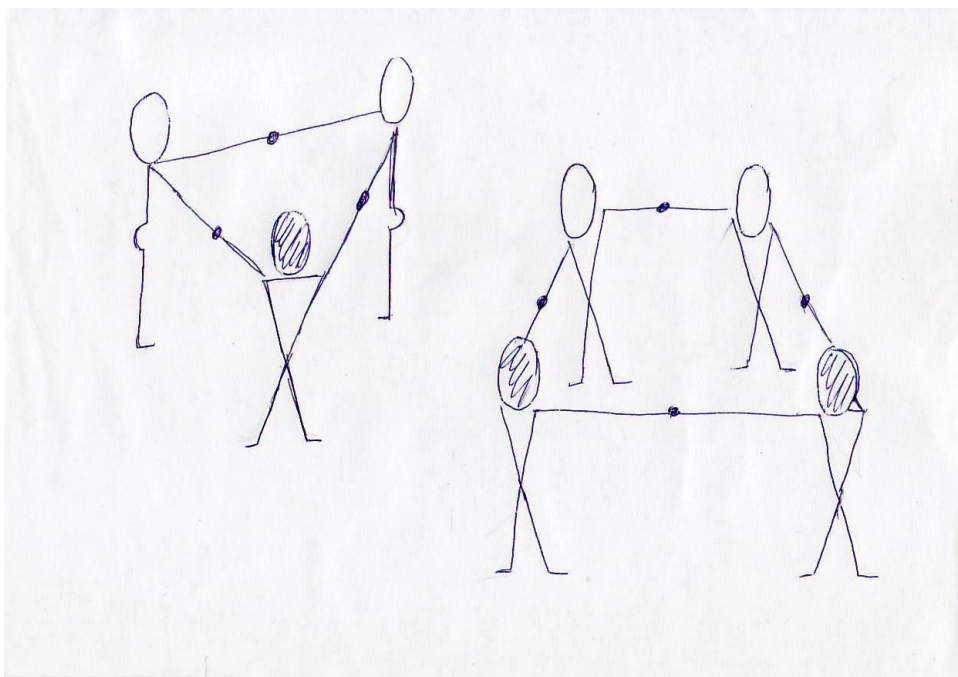
K měření nepoužívají pravítko, metr aj., ale svá chodidla – počítají kolik kroků potřebují k přejití celého geometrického útvaru.

SESTROJOVÁNÍ

Cíl hodiny: opakování geometrických útvarů

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Žáci se volně pohybují po prostoru. Poté je vysloven pokyn např. sestroj trojúhelník. Úkolem žáků je vytvořit skupinu o takovém počtu, aby za pomoci svých těl mohli daný geometrický útvar sestrojit. Následně se opět pohybují p prostoru dokud není vysloven nový pokyn.



KOLIK MÁM ČTVEREČKŮ?

Cíl hodiny: seznámení s Jordanovou teorií míry

Pomůcky: čtvercová síť, předměty

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Žáci dostanou do skupin čtvercovou síť. Jejich úkolem je porozhlédnout se po třídě a vybrat jeden předmět, který se jim vejde na papír. Poté ho obkreslí a spočítají čtverečky. Výsledek, tedy počet čtverečků nám musí nějakým způsobem předvést, beze slov. Mohou si vytvořit kartičku či pomocí pantomimy, sestavit číslo z vlastních těl aj.

2.1 Náměty pro Člověk a jeho svět

Kde co je?

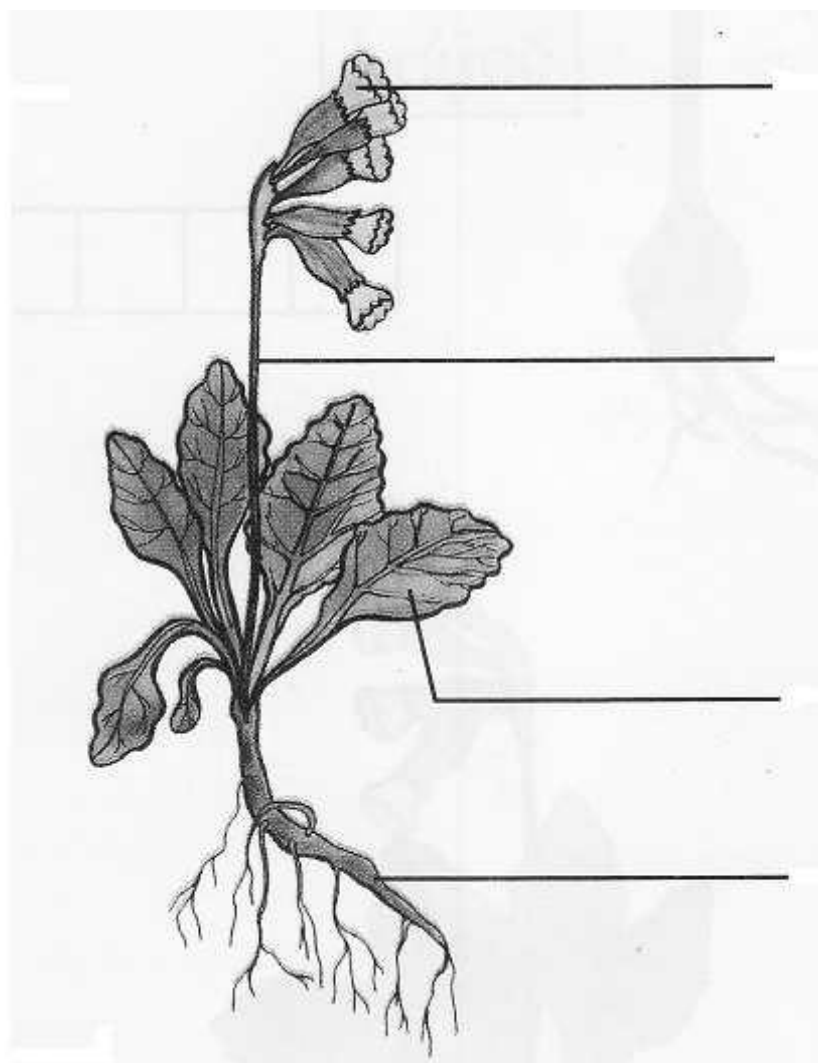
Cíl hodiny: žáci si zopakují části rostlin

Pomůcky: obrázek rostliny

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Po třídě jsou rozmístěny části obrázků s úkoly. Každá skupina má obrázek na papíru jiné barvy. Než si budou moci vzít část obrázku, musí splnit úkol (například – skákej po jedné noze a jmenuj tři jehličnaté stromy). Vždy vybíhá pouze jeden ze skupiny. Když má skupina všechny kartičky, sestaví obrázek. Obrázek nalepí na papír a doplní názvy částí rostlin.

Obrázek 5 Části rostlin



Najdi svůj druh

Cíl hodiny: žáci si zopakují druhy zeleniny

Pomůcky: karty – zelenina

Doba trvání: 10 minut

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin. Na chodbě jsou v jedné půlce rozmístěny kartičky s ovocem a zeleninou. Každá skupina představuje jedno dělení – zelenina plodová, kořenová, cibulová, lusková, listová, košťálová. Úkolem každé skupiny je najít co nejvíce zeleniny, která patří do jejich skupiny. Kartičky smí brát po jednom, donesou ji na své stanoviště a poté vybíhají znovu.

Kompot

Cíl hodiny: žáci si zopakují druhy ovoce

Pomůcky: židle

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Děti sedí v kruhu na zemi. Jsou rozděleni do skupin – jádroviny, peckoviny, skořákoviny, drobné ovoce. V kruhu je o jedno místo méně – jeden vždy stojí. Chodí okolo a jmenuje nějaké ovoce. Podle toho o jaké ovoce jde, například vlašský ořech = skořákovina, děti které představují tuto skupinu vstanou a rychle si vymění místo. Kdo si nestihne s nikým místo vyměnit – zůstává stát a jmenuje další ovoce.

Poznej své okolí

Cíl hodiny: žáci se naučí orientovat v mapě

Pomůcky: mapa okolí

Doba trvání: celá hodina

Popis hry: Žáci dostanou do skupinky mapu, na každé je vyznačena trasa. Každá skupina má jiný úsek trasy a jejím úkolem je provést nás po této části. Žáci se tak naučí orientovat v mapě, ale také se seznámí s místem kde žijí. Na konci každé etapy, čeká na žáky úkol v podobě soutěží – vědomostní, pohybové aj. Tyto aktivity si připraví učitel nebo je mohou vymýšlet žáci ve skupinách.

Nerosty a horniny

Cíl hodiny: žáci si zopakují třídění nerostů a hornin

Pomůcky: kartičky

Doba trvání: 5 minut

Popis hry: Na zemi jsou rozmístěny kartičky s nerosty a horninami. Žáci jsou rozděleni do skupin. Z každé skupiny smí vybíhat najednou dva žáci. Úkolem je sebrat co nejvíce kartiček, při každé cestě smí vzít jen jednu. Poté je rozřadí podle toho jestli se jedná o nerosty nebo horniny.

