

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta

Diplomová práce

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka a literatury

Využití didaktické hry ve výuce českého jazyka
diplomová práce

Autor: Jana Venzarová

Studijní program: Učitelství pro základní školy (1. stupeň)

Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň základní školy (ZS1)

Vedoucí práce: Mgr. Jiří Jelínek, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. Hana Goláňová, Ph.D.



Zadání diplomové práce

Autor:	Jana Venzarová
Studium:	P18K0234
Studijní program:	M7503 Učitelství pro základní školy
Studijní obor:	Učitelství pro 1. stupeň základní školy
Název diplomové práce:	Využití didaktické hry ve výuce českého jazyka
Název diplomové práce AJ:	Use of didactic game in teaching the Czech language

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Teoretická část bude věnována vymezení pojmů souvisejících s termínem hra a jejím využitím ve výuce. Praktická část bude obsahovat přehled her implementovaných v rámci výuky českého jazyka v celé jeho šíři. Bude se zabývat jazykovou, slohovou i komunikační složkou. Pro možnost vyhodnocení uskutečněných her vyplní žáci zvolené konkrétní třídy dotazník umožňující hodnotit kvalitativní i kvantitativní data. Prostřednictvím grafů bude zachyceno bodové ocenění her žáky i jejich slovní hodnocení.

HÁJKOVÁ Eva, DANĚK Jan, ŠMEJKALOVÁ Martina (eds.): Didaktické studie 2009/1: Didaktická pomůcka, hra a hračka jako edukační prostředek (Praha: Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta, katedra českého jazyka, 2009) KOTRBA Tomáš: Aktivizační metody ve výuce (Brno: Barrister & Principal, 2011). METELKOVÁ SVOBODOVÁ Radana: Čtenářská gramotnost na 1. stupni ZŠ z pohledu vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura (Pedagogická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě, 2010). NELEŠOVSKÁ Alena: Jak se děti učí hrou (Praha: Grada, 2004). NELEŠOVSKÁ Alena, Svobodová Jana: Hry jako prostředek rozvoje komunikativních dovedností dětí předškolního a mladšího školního věku (Olomouc: Votobia Praha, 2004). SVOBODOVÁ Jana, KESSELOVÁ Jana, PALENČÁROVÁ Jana (eds.): Jazyk a jazyková komunikace nově – prvky hry ve školní výuce mateřštiny (Pedagogická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě, 2002).

Zadávací pracoviště:	Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	Mgr. Jiří Jelínek, Ph.D.
Oponent:	Mgr. Hana Goláňová, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	12.11.2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci Využití didaktické hry ve výuce českého jazyka vypracovala pod vedením vedoucího závěrečné práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové

Anotace

VENZAROVÁ, Jana. Využití didaktické hry ve výuce českého jazyka. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023, 79 s. Diplomová závěrečná práce.

Práce je věnována didaktické hře. Její teoretické definici a odvození z čeho vyplynula. Definice existuje mnoho. Jsou formulovány z různých hledisek. Neméně pestré jsou i funkce her. Autorka se zabývá podstatou didaktických her a jejich dělením. Aktivizační metody tvoří poslední pasáž teoretické části. Praktická část byla realizována v pátém ročníku v rámci výuky českého jazyka od začátku září do počátku února. Žáci plnili didaktické hry. Ihned po realizaci aktivitu hodnotili konkrétním počtem „bodů“ a slovním komentářem. Hry probíhaly v rámci jazykové, slohové i komunikační výuky. Frekvenci ovlivňovaly školní akce, volné dny i prioritní cvičení v pracovním sešitu. Na základě vyhodnocení dotazníků byly vytvořeny grafy poskytující informace o úspěšnosti a četnosti her. Dále lze vyčíslit ztrátovost dat a počet udělených bodů za každého dotázaného včetně kladného i záporného ocenění. Výsledkem aplikace herních činností a losování účastníků do skupin se vytvořila u žáků potřeba v aktivizačních metodách pokračovat. Čímž je potvrzena důležitost hry jako takové.

Klíčová slova: didaktická hra, zážitková pedagogika, funkce hry, losování, skupinová práce, průběh aktivity, hodnocení

Annotation

VENZAROVÁ, Jana. Use of didactic game in teaching the Czech language. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2023, 79 s. Diploma Degree Thesis.

The work is devoted to didactic game. Its theoretical definition and derivation from what it resulted. There are many definitions. They are formulated from different points of view. The functions of games are equally varied. The author discusses the principle of didactic games and their division. Activation methods form are the last passage of the theoretical part. The practical part was implemented in the fifth class of Czech language teaching from the beginning of September to February. Pupils performed didactic games. Immediately after the implementation, they evaluated the activity with a specific number of "points" and a written comment. The games took place in the context of language, essay and communication lessons. The frequency was influenced by school events, free days and the priority of the exercises in the workbook. Based on the evaluation of the questionnaires, graphs providing information on the success and frequency of the games were created. In addition, the loss of data and the number of points awarded for each respondent including positive and negative awards can be read. As a result of the application of game activities and drawing participants into groups, the need for the students to continue the activation methods was created. Thus confirming the importance of play itself.

Keywords: didactic game, experiential pedagogy, function of the game, draw, group work, course of the activity, evaluation

Prohlášení

Prohlašuji, že diplomová závěrečná práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum:

Podpis studenta:

Obsah

Úvod	2
Zaměření práce	2
1. Prožitková pedagogika	3
1.1 Zážitekvé učení.....	5
2. Hra	5
2.1 Definice hry	6
2.2 Funkce hry.....	8
2.3 Podstata didaktické hry.....	9
2.4 Dělení didaktických her	10
3. Aktivizační metody	12
4. Hry v praxi	13
5. Hodnocení her.....	40
5.1 Rozbor formulářů hodnocení.....	41
6. Hodnocení grafem.....	49
7. Zhodnocení.....	52
8. Závěr.....	54
8. Zdroje	56
9. Kopírovatelné přílohy.....	59
10. Příloha A bonus – práce s textem	1
11. Příloha B vzorek oskenovaných dotazníků.....	5
12. Příloha C grafy	14

Úvod

Diplomová práce se zabývá didaktickou hrou ve vyučovacím procesu. Úvod je věnován prožitkové pedagogice s vysvětlením zážitkového učení. Následuje několik definic hry, přičemž hra může být vnímána jako synonymum slova činnost, popřípadě může být jako její základ zdůrazňován dialog neboli didaktická komunikace ukotvená tvořivou aktivitou. Nedílnou součástí práce je funkce a podstata didaktické hry. Neméně důležitá je i metodická příprava k začlenění her do výuky. Didaktické hry lze dělit podle různých hledisek. Odlišnost didaktické hry od klasické hry spočívá v její řízenosti a striktním dodržování pravidel.

Praktická část popisuje implementaci didaktických her do výuky na základě dobrovolného zapojení se, kdy je žákovi nechána svobodná volba míry vykonání činnosti. Pouhým vyslovením slova „hra“ děti zaujmete a zaktivizujete jejich očekávání. Jakmile třída zjistí, že hrajete za účelem procvičování probírané látky, její nadšení se rapidně snižuje. Hru lze využít i pro formování třídního kolektivu, kdy je kladen důraz na losování žáků do skupin. Pro možné zhodnocení úspěchu hry byl sestaven krátký hodnotící protokol. Žáci v něm počtem koleček vyjádřili, jak se jim hra líbila. Hodnocení bylo doplněno slovním komentářem.

Zaměření práce

Cílem práce je zjištění, jak žáci konkrétní vybrané třídy reagují na didaktické hry při výuce českého jazyka a analýza získaných dat.

Ústřední výzkumnou otázkou je, jak žáci konkrétní páté třídy reagují na implementaci didaktických her do výuky českého jazyka? Následují dílčí otázky vztahující se k tématu.

1. Jaké lze nalézt principy použitelnosti pro zachycení hodnocení her žáky?
2. Jaké názory a postoje vyjadřují žáci ohledně pravidel a postupu zvolených her v souvislosti práce jednotlivce, dvojice či skupiny?
3. Jaké jsou možnosti modifikovat didaktickou hru vzhledem využitelnosti pro výuku aktuální gramatiky ročníku?
4. Jak vysoce validní data budou obsažena v hodnotících formulářích?

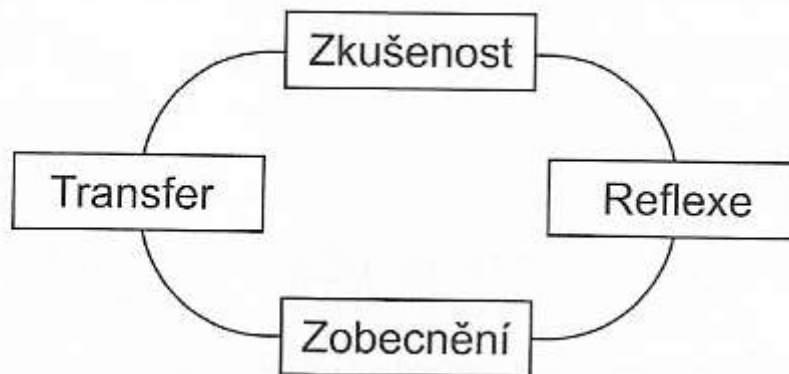
1. Prožitková pedagogika

Myšlenka výuky pomocí her je úzce svázána s konceptem prožitkové pedagogiky. Ta je jedním ze základních teoretických konceptů pro práci s hrou. Zakladatelem je pedagog Kurt Hahn. Ve 40. letech 20. století vytvářel „*ostrovny uzdravování*“. Principiálně se jednalo o rozvoj osobnosti výchovou v přírodě. Program vycházel z prací Carla Rogerse a Kurta Lewina. Dospělí i děti překonávali lanové překážky, sjížděli řeky, pobývali v divočině. Na počátku 70. let byla založena organizace Project Adventure ve Spojených státech. Zhruba ve stejném období bylo vytvořeno sdružení Prázdninová škola Lipnice v České republice. Sdružení se soustředilo na jednorázové pobytové akce. Prostřednictvím prožitku měli účastníci odhalit vlastní slabé a silné stránky. Organizace Project Adventure klade důraz na dlouhodobou práci a postupné rozvíjení osobnostních kompetencí studentů.

Prožitkovou pedagogiku formují čtyři principy:

- cyklus učení prožitkem
- flow
- komfortní zóny
- princip dobrovolnosti

Cyklus učení prožitkem lze vyjádřit graficky:



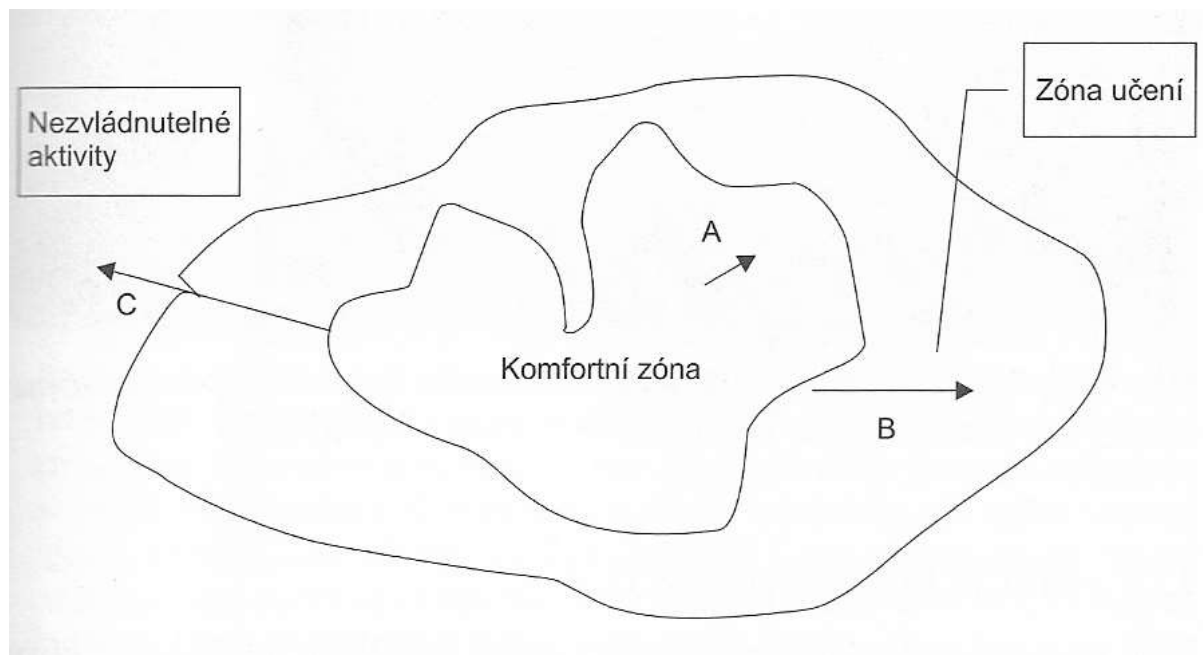
obr.1.1 cyklus učení prožitkem (Činčera, 2007, s. 16)

Výchozí je zkušenost, která je odrazem pro ne/úspěšný průběh aktivity. V rámci zobecnění je hledáno propojení mezi aktivitou a realitou. Poslední fází je formulování poučení a případná změna chování jednotlivce či skupiny.

Flow

Stav flow neboli ponoření účastníků do fiktivní situace nastává tehdy, když jsou dovednosti a výzva na stejné úrovni. V této chvíli dochází k pohlcení aktivitou. Učitelé by měli vytvářet přiměřené výzvy v prostředí, nad kterým mají kontrolu.

Komfortní zóny



obr.1.2 teoretická východiska (Činčera, 2007, s. 19)

Přiměřenost výzvy je dána u každého jinak. Tatáž aktivita může u jednoho žáka spadat do komfortní zóny, kdy pro něho není žádnou výzvou. Druhý žák ji zařadí do zóny učení. Což znamená, že je za hranicemi komfortní zóny, ale je zdatelná. Žák se poučí, tím se zvýší jeho sebevědomí a zvětší komfortní zóna. U třetího žáka může vyvolat až destruktivní stres z nezvládnutí.

Princip dobrovolnosti

Pro účely diplomové práce zvolíme princip dobrovolného zapojení, kdy se žák nerozhoduje, zda se zapojí či nikoli, ale má možnost volby, do jaké míry nebo jakým způsobem se zapojí tak, aby byl činným jednotlivcem, nebo členem skupiny.

Cílem prožitkové pedagogiky je změna vlastního jednání a pochopení osobních limitů. Vhodnou kombinací s prožitkovou pedagogikou je konstruktivismus. Konstruktivistická pedagogika se soustředí na žáky, jak rozumí světu. V České republice

je konstruktivismus spojen s kritickým myšlením. Jedná se o metodiku učení s podporou aktivity žáků při procesu učení a zároveň rozvoje rozumových schopností. (Činčera, 2007, s. 20–27)

1.1 Zážitkové učení

S hrou neodmyslitelně souvisí zážitkové učení, které poskytuje příležitost žákům absolvovat rozmanité situace „nanečisto“. Rozšiřuje jim nejen schopnost zorientovat se ve svých emocích, ale i vnímavost vůči pocitům ostatních a dovednost správně reagovat na běžné i nepředvídatelné situace. Lze využít hru v roli, simulační a situační hry. Hra v roli po žácích vyžaduje vědomě změnit přirozené jednání a ztotožnit se s hranou postavou. Tato hra klade důraz na improvizaci a „bezpečné“, důvěryhodné prostředí, ve kterém mohou žáci vystupovat bez zábran a pocitu ohrožení. Simulační hra bývá postavena na popisu modelové situace vyučujícím. Vítané jsou teoretické znalosti týkající se odborné oblasti, které se hra dotýká. Závěrečná diskuze je součástí hry. Situační hry učí žáky rozhodovat se pod časovým tlakem. Navozují atmosféru krize. Vedou žáky, aby odstranily, nebo změnilы nežádoucí reakce, špatné návyky v mimice či jednání. K těmto závěrům došla díky bohaté praxi pedagožka a odborná asistentka ve ŠKODA AUTO Vysoké škole v Mladé Boleslavi Dagmar Siegllová. (Siegllová, 2019, s. 242–248)

2. Hra

Hra je základním stavebním kamenem pro prožitkovou pedagogiku i diplomovou práci. Hra obecně je pojímána a charakterizována různě. Předkládám několik příkladů.

„Motto

... lidská hra má v sobě cosi univerzálního.

Nezná hranic geografických a národních.

Nezná hranic věkových.

Je jakýmsi trvalým přívlastkem člověka.“

Zdeněk Matějček

(Millarová, 1978, s. 312)

2.1 Definice hry

Chceme-li uvažovat o hře a její úloze v životě člověka, je možné začít krátkým přehledem jejich vybraných definic. Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost (2001) hru definuje takto: „1. činnost konaná pro zábavu n. osvěžení, hraní..... 2. sport. utkání a činnost při něm... 3. herecké vystoupení... 4. divadelní kus, drama... 5. vyluzování tónů z hud. nástroje, hraní... 6. vtipné n. lehkovážné jednání, pohrávání... 7. lehké, živé pohyby, vlnění, kmitání... 8. počínání (zvl. neodůvodněné).“ (Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost, 2001, s. 101)

Podle definice pedagogického slovníku je hra vymezena následovně: „*Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, rozvíčovací, emociální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení).*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s. 75)

Podle Jiřího Němce, který se teoreticky i prakticky zabýval otázkami sociální pedagogiky je hra „*kouzelné slůvko*“, které, vyslovíme-li před třídou nebo před dětmi na táboře, rozzáří jejich tváře a zlepší jejich náladu.“ (Němec, 2002, s. 9)

Lze připojit i vnímání hry autorkami didaktických publikací Simony a Kristýny Pišlových: „*Hra navyše může pomoci introvertním či verbálně méně zdatným žiakom prekonávat komunikačné bariéry a hendikep*“ (Pišlovy, 2009, s. 30)

V pojetí ekonoma a lektora zážitkových kurzů Zdeňka Beneše je hra synonymem slova činnost. Hry se od sebe liší výší sázky neboli velikostí vkladu (vynaloženým úsilím, věnovaným časem) a rozdílnou odměnou. Tudíž čím vyšší je sázka, tím je hra přitažlivější. Pro stanovení hry je přínosné znát účastníky, abychom jim byli schopni poskytnout pro ně přitažlivé hračky. Podstatní jsou nejen atraktivní protihráči, ale i prostředí, kulisy a kostýmy. Hru ovlivňuje charisma instruktora, poutavý název,

přitažlivé téma, originální legenda, netradičnost, originalita, náročnost. (Beneš, 2016, s. 178–208)

„Hru lze obecně definovat jako soubor seberealizačních aktivit jedinců nebo skupin, které jsou vázány danými, předem domluvenými pravidly a jejichž primárním cílem není materiální zájem ani užitek (Janovcová, 1988). Maňák (2003) dodává, že hra představuje jednu ze základních forem činnosti člověka (vedle práce a učení), pro niž je charakteristické, že se jedná o svobodně zvolenou aktivitu, jež nesleduje žádný zvláštní účel, ale má cíl a hodnotu sama v sobě.“ (Kotrba, Lacina, 2015, s. 116)

Tomáš Kotrba a Lubor Lacina se po ukončení studia na vysoké škole zabývali nejen otázkou globalizace, ale i praktickým využitím aktivizačních metod ve výuce. Z jejich úhlu pohledu je hra dána herními pravidly. Může být využita pro pobavení, odreagování i pro výuku. Od soutěže se liší tím, že se nejedná o to, kdo bude první, ale podstatná je účast a emocionální zážitek. Hra ve školním prostředí je dána zkušenostmi pedagoga. Pedagog hru vede a snaží se být zcela nezávislým a nestranným rozhodčím. Pedagog volí samotnou hru a hodnotí výkon hráčů. Z tohoto důvodu je nezbytná metodická příprava, která je dána didaktickými úpravami hry tak, aby splnila očekávaný účel. (Kotrba, Lacina, 2015, s. 116–117)

Dle Pišlové *„hru začínáme slovy POJĎME, BUDEME SI HRÁT, a ne Dnes si zahrajete.“* U každé hry je podstatné před zahájením vysvětlit pravidla a ověřit si, že všichni rozumí. Vhodný je názorný příklad. Hru lze zařadit do každé fáze vyučovací hodiny. Motivační hra se nehodnotí. Do výkladu řadíme hry řešící určitý problém motivující žáky k vyvození správného řešení zadané úlohy. Příkladem lze uvést popis v rámci slohu. Kdy žáci popisují kresbu zvolenému „malíři/ce“. Malíř kreslí na tabuli dle slovního návodu ostatních. Snaží se docílit kreslené předlohy, kterou nezná. K upevnění a procvičení učiva je možné použít téměř každou hru. Za účelem procvičování hraje celá třída, za účelem prověřování znalostí hraje většinou jeden žák. Aby hra mohla být vnímána žáky jako radikální změna činnosti v porovnání s učením, není vhodné jednotlivé hry opakovat. Z hry obecně se může stát pro žáky určitý druh odpočinku. Doporučený počet her je od 20 do 40 za měsíc. Z oblíbených her můžeme udělat tradici a hrát je vždy ve stejnou dobu, např. vánoční soutěž s křížovkami. Děti lze motivovat ke hře verbálně, vizuálně a kombinovaně. Motivace by se měly lišit. Pro rozvoj představivosti a fantazie využíváme smyšlený příběh. Reálnou motivací

upevňujeme znalosti o historii i běžném životě. Stimulační je autentický materiál ve formě fotografií, novinových článků, videí youtuberů. Hry hodnotíme průběžně, nebo po skončení hry. Bojovat lze i o konkrétní věci – otisk razítka, perly, kartičky. Hodnocení se tak může stát součástí motivace hry. Je dobře viditelné. Žáci získávají, nebo vrací předměty. Za správné odpovědi lze šplhat prádelními kolíčky, nebo vybarvovat část obrázku, či postupně kreslit postavu, oblíbené zvířátko atd. (Pišlová, 2008, s. 7–17)

Reálně se mi podařilo aplikovat maximálně 12 her za měsíc bez opakování. K některým hrám by bylo vhodné se vrátit, aby děti zažily princip a tím se urychlil průběh aktivity.

Tématu hry se věnoval i Jan Činčera absolvent Ústavu informačních studií a knihovnictví FF UK v Praze, pedagog, aktivní v environmentálním hnutí. Na základě jeho zkušeností – *„hra se může stát základním prostředkem komunikace mezi učitelem a studenty, základním impulsem pro změnu fungování skupiny, osobnostního potenciálu jednotlivce či míry jeho porozumění určitému problému.“* (Činčera, 2007, s. 7) Pro efektivní práci s hrou je důležité uvažovat z hlediska celku. Výsledný efekt je postaven na dílčích aktivitách, jejich konkrétním provedení a časovém zařazení. Přestože vazba hry k celku a jeho cílům je slabá, zásadním způsobem sráží potenciál her.

Dialog vnímá jako podstatu her. Výuku lze vnímat jako určitou formu dialogu. *„Potenciál hry leží v chápání učení jako dialogu, ve kterém učitel sice hraje důležitou roli toho, kdo rozehrává komunikační situace a volí jejich základní směřování; současně ale není vlastníkem pravdy.“* (Činčera, 2007, s. 11)

Stejného názoru jako Činčera je autorka čítanek pro základní školu Ladislava Lederbuchová, která hru pojímá jako didaktickou komunikaci, kdy nedochází pouze k dialogu učitele a žáka, ale například žáka a literatury. Podstatou hry je tvořivá aktivita sledující výukový cíl. *„Moderní metody vyučování nepředstavují učení jako nezávaznou hru, ale ve shodě s Komenského pojetím hry formují žáka jako osobnost, která si osvojuje učební postupy jako pracovní návyky a utváří si kladný postoj k řešení zadaných úkolů.“* (Lederbuchová, 2011–2012, s. 189)

2.2 Funkce hry

Hra může naplňovat četné účely a funkce, k nejvýznamnějším patří následující:

- a) poznávací a vzdělávací – slouží k sebepoznání, k získání vědomostí, dovedností a k upevnění zkušeností
- b) diagnostická funkce – umožňuje pozorovat chování dětí a odhadnout, na kterém stupni vývoje se dítě nachází
- c) funkce při rozvoji řeči – hra urychluje rozvoj řeči
- d) citová a estetická funkce hry – hra podporuje rozvoj emoční stránky dítěte, přispívá k estetickému cítění
- e) funkce rozvíjející motorické schopnosti – rozvíjí pohyb prstů, obratnost, zdokonaluje pohyby, upevňuje hrubou motoriku
- f) etická funkce hry – buduje osobnost dítěte, upevňuje respektování pravidel
- g) společenská funkce hry – zaměřuje se na sociální kontakt a začlenění do kolektivu
- h) rekreační funkce hry – kompenzuje fyzické a duševní napětí
- i) psychohygienická a terapeutická funkce hry – podporuje duševní rovnováhu a duševní zdraví – umožňuje diagnostiku psychických obtíží dítěte
- j) integrační funkce – zařazuje různě handicapované děti do kolektivu (Pišlový, 2009, s. 25–28)

2.3 Podstata didaktické hry

Podstatou didaktických her dle Kotrby a Laciny je řešení problémových úloh a situací.

„Každá didaktická hra by měla podle Maňáka (1997) obsahovat tyto komponenty:

1. *didaktický cíl – je dán předpokládaným efektem podle toho, čeho chceme pomocí hry dosáhnout,*
2. *pravidla – neboli podmínky hry, podle kterých se bude hrát,*
3. *obsah – je tvořen motivačním rámcem vyplněným přitažlivou činností“*

(Kotrba, Lacina, 2015, s. 118)

V rámci sborníku z mezinárodní vědecké konference uspořádané k 60. výročí založení Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity a k příležitosti životního jubilea prof. PhDr. Přemysla Hausera, CSc. se tématu hry věnovala Eva Hájková. Zabývala se didaktickou hrou. Uvažuje o ní jako o hře řízené neboli vedené. Ve hře je důležitá nejen spontánnost a emoce, ale podstatné je dodržování pravidel všemi účastníky hry. V opačném případě se činnost ruší. Herní činnosti, experimentování, řešení problémů

v rámci hry se stávají základem protipólu k tradiční frontální vyučovací metodě. (Hájková, 2007, s. 130–134)

Stejně citace od Josefa Maňáka jako autorka využili i autoři publikace Aktivizační metody: „*Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky se skládá z několika činností:*

- a) *vytyčení cílů hry – definování kognitivních, sociálních, emociálních cílů pomáhá k ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry,*
 - b) *diagnóza připravenosti studentů – zjištěním potřebných vědomostí, dovedností a zkušeností lze nastavit přiměřenou náročnost hry,*
 - c) *ujasnění pravidel hry – ověření jejich znalosti studenty, možné upevnění, případně i jejich obměna,*
 - d) *vymezení úlohy vedoucího hry – určení osoby řízením a hodnocením výsledků hry, svěřením této funkce studentům je možné, až získají zkušenosti,*
 - e) *stanovení způsobu hodnocení – formou diskuse, vyjasnění otázek subjektivity,*
 - f) *zajištění vhodného místa – uspořádání místnosti, úprava terénu,*
 - g) *příprava pomůcek, materiálu, rekvizit – možnosti improvizace, vlastní výroba,*
 - h) *určení časového limitu hry – stanovení rozvrhu průběhu hry, časových možností účastníků,*
 - i) *promyšlení případných variant hry – umožňuje modifikace, podporovaná je iniciativa žáků, rušivé zásahy hry mohou mít kladný i záporný efekt.“*
- (Kotrba, Lacina, 2015, s. 117)

Pro možnost opakování hry, nebo využití hry jiným pedagogem je vhodné hru zpracovat formou metodického listu. (Kotrba, Lacina, 2015, s. 118)

2.4 Dělení didaktických her

Didaktické jazykové hry můžeme dělit podle

„a) vzniku na spontánní (jsou vyvolané aktivitou dětí, jejich pravidla nejsou přesně daná a v průběhu hry se často mění) a vedené,

b) zařazení do vyučovací hodiny na motivační, expoziční, upevňovací – procvičovací a prověřovací

c) jazykového učiva, kterému se věnují, na ty, které se zabývají slovními druhy, vyjmenovanými slovy, interpunkcí, vypravováním, ... a na ty, které jsou všestranné nebo univerzální,

d) délky trvání na krátkodobé a dlouhodobé (dlouhodobá hra pokračuje v několika hodinách, týdnech, měsících, má stejnou motivaci a jednotné hodnocení),

e) počtu hráčů na hry pro jednotlivce, dvojice či skupiny, nebo na solitéry (hlavolamy, rébusy apod.),

f) věku hráčů, pro které je hra určena (Pišlový, 2009, s. 25)

Didaktické hry lze rozřadit dle délky trvání (několikaminutové, trvající celý školní rok), dle prostoru konání (školní jídelna, třída, hřiště, tělocvična), dle zaměření (na opakování vědomostí, na rozvoj sociálních a jiných dovedností, pohybově zaměřené hry).

Hry je možno obecně dělit také na základě míry interakce mezi hráči či herními týmy. V rámci neinterakčních her nedochází k vzájemnému ovlivňování hráčů. Všichni soutěžící řeší stejný problém za stejných podmínek. Pedagog dbá na dodržování pravidel, pozoruje žáky při práci, na závěr odkryje správné řešení. Jedná se o deskové hry s úkoly, vědomostní a diagnostické testy, pexeso, doplňovačky, přesmyčky, otázkové hry, slepé mapy, domina, šifrované texty, skrytá slova a další.

Mezi běžné typy her patří následující:

- a) Pexeso. Univerzální hra založená na spojování různých pojmů a faktů. Hra je aplikovatelná v každém předmětu. Podporuje i zlepšování paměti.
- b) Vědomostní kvíz. Tento typ hry spočívá v zodpovídání otázek pokládaných pedagogem týkajících se školního učiva nebo obecného rozhledu. Před započtím vědomostního kvízu je klíčové přesně stanovit jeho pravidla, rozhodnout se, jakým způsobem budou kladeny a vybírány otázky, zda je přípustná porada skupiny a poskytnutí možnosti nabídky nezodpovězené otázky další skupině. Je nutné definovat buď volbou mluvčího skupiny, nebo střídání hráčů. I zodpovídání otázek má různé varianty, kdy lze odpovídat postupně tak, že se vystřídají všichni hráči, nebo ten, kdo se přihlásí první. Zodpovězení otázky může být časově limitováno. Podstatné je srozumitelné zapisování výsledků a přidělování správného počtu bodů za dobrou odpověď.
- c) Kartičkyády. Jedná se o variabilní druh her postavený na práci s kartičkami. Kartičky lze řadit dle různých klíčů či daných skupin. Lepením kartiček

na flipchart je možné vytvořit vlastní myšlenkové mapy. Mohou vzniknout i koláže, které je přínosné objektivně zhodnotit vyučujícím.

- d) Otázkové hry. Podstatnou roli zde hraje vyučující. Jeho úkolem je sepsat cca 40 otázek na zopakování učiva. Dalším krokem je princip zodpovídání otázek. Je možné losovat pořadí. V případě, že potřebujeme eliminovat časovou ztrátu vzniklou losováním, lze postupovat po lavicích. Každý hráč si vytáhne otázku a každý hraje buď za sebe, nebo se stanoví týmy.

V průběhu interakčních her se mohou hráči vědomě i nevědomě, záměrně i nezáměrně ovlivňovat. Postupují na základě vzájemné komunikace a dorozumívání. Do této kategorie patří vytváření válečných strategií, simulace bitev, stavba opevnění, provozování integrovaného záchranného systému. Většina her je zpracována počítačovou formou, která je vhodná z hlediska postupného i závěrečného vyhodnocení. (Kotrba, Lacina, 2015, s. 118–121)

3. Aktivizační metody

Aktivní představitelkou aktivizačních metod je Dagmar Sitná, ředitelka SZŠ v Nymburku. Do této kategorie řadí hru. Za aktivní učení považuje postupy a procesy, kdy žák aktivním přičiněním přijímá informace a jejich zpracováním si vytváří vlastní úsudek. Informace přiřazuje, k již nabytým znalostem, dovednostem a postojům. Přiřazení probíhá procesem vlastního objevování, posuzování, pozorování a začleňování do existujícího vlastního znalostního systému jedinečným způsobem rozhodování, využívání nebo zamítnutí. Aktivizační metody jsou úzce spojeny s kritickým myšlením. (Sitná, 2009, s. 12–20)

Kritickým myšlením se na Pedagogické fakultě Ostravské univerzity zabývala Jana Svobodová. Definuje ho jako specifický proud ve vzdělávání vycházející z oblasti kognitivní psychologie a pedagogického konstruktivismu. Základem konstruktivismu je prekoncept. Což znamená, že dítě má mínění o věcech a jevech, které ho obklopují. Tyto věci a jevy pojmenovává laicky. Prostřednictvím vhodně organizované činnosti se může stát objevitelem označení věcí, jevů i vědeckých pojmů. (Svobodová, 2021, s. 12–20)

V teoretické studii Stanislav Štěpáník konstatuje, že preferované frontální vyučování a tradiční transmisivní–instruktivní model řízení učebních činností žáků jsou nahrazovány atributy kognitivně–komunikačního a konstruktivistického modelu výuky. Východiskem je žákovský prekoncept a obsah vztahující se k reálnému každodennímu životu s komunikačním přesahem, ve kterém hra má důležité poslání. (Štěpáník, 2020, s. 1–24)

Podle studie nazvané „Collaborative Gaming“, která vyšla v časopise *Simulation & Gaming*, „hry získaly v posledních letech značnou pozornost pro svůj dopad na výsledky vzdělávání.“ (Pepler, K., Danish, J., Phelps, D. 2013) S autory citátu se shoduje i A. Santos: „V oblasti vzdělávání odborníci považují hry za účinné nástroje a výzkum toto přesvědčení podporuje. Obecně přijměte, že tato oblast nevyžaduje žádné další studie zaměřené na posouzení, zda jsou hry účinné jako vzdělávací nástroje.“ (Santos, 2017) V odborném článku Metodického portálu RVP.CZ Libuše Sochorová přitakává: „Je tedy třeba docenit význam hry v učení dětí a dát jí promyšleně oficiální prostor ve školní práci jako významnému a výchovnému prostředku. Hra je totiž činnost, která baví, a tudíž vychází z vnitřní motivace, kterou u žáků musíme podporovat. Oproti tomu je samotné učení a práce jen sekundární motivace (za odměnu).“ (Sochorová, 2021, 25.října)

4. Hry v praxi

Ihned od začátku školního roku byly hry implementovány do výuky. Žáci reagovali spontánně. Pro možnost okamžitého zachycení dojmů z hry dostal každý žák tiskopis, který si vložil do desek a uchovával v košíku pod lavicí. Po ukončení hry děti hodnotily provedené aktivity. Část her byla volena s ohledem na probíranou gramatiku. Ostatní kladly důraz na rozšíření a upevnění slovní zásoby, na rozvoj komunikace a aktivní naslouchání. Názvy her byly vymyšleny spontánně bez zpětné kontroly, zda již název byl použit. Proto se názvy někdy opakují, nebo značně podobají.

Poznávka 1.9.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku se zaměřením na osobnostní výchovu

Pomůcky: pracovní list, pero

Zdroj – inspirace na praxi ZŠ SNP KH

Milý (á) kamarádko/kamaráde,

Má oblíbená barva je

Ze zvířat mám nejraději.....

Mé nejoblíbenější jídlo je.....

Ve škole mám strach z

.....

Ve škole mě nejvíce

baví.....

Je mi smutno,

když.....

Raduji se,

když.....

obr. 4.1 předloha ke hře Poznáváčka

Pro zahájení školního roku a rychlého seznámení s kolektivem byl dětem rozdán jednoduchý formulář. Každý vyplnil anonymně a odevzdal. Vyučující následně četla vyplněné tiskopisy. Úkolem třídy bylo určit autora. Žáci se navzájem identifikovali přibližně na šedesát procent. Aktivita se líbila. Jen přístup k hodnocení byl odmítavý. Do slovního komentáře zapsali pouze jedno slovo. Z toho důvodu bylo nastaveno pravidlo hodnotit nejméně jednou větou skládající se z minimálně pěti slov. Dále žáci musí uvést důvod, proč se aktivita líbila, či nelíbila.

Slovo – věta – slovo – věta 2.9.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – tvořivost a větnou skladbu

Pomůcky: interaktivní tabule

Zdroj – Václav Viška, Lucie Nováková – Čeština nás baví strana 51

40. Slovo – věta – slovo – věta

Zaměření:

tvořivost, větná skladba.

Použitelnost hry:

od 4. třídy.

Pravidla:

Učitel řekne slovo. První vyvolaný žák musí uvést větu, která bude dané slovo obsahovat, a vymyslí nové slovo. Další žák pak pokračuje podle stejného schématu. Je třeba dodržet rychlost sestavování vět a dbát, aby dávaly smysl.

Obměna:

Pokračující žák musí vymyslet větu, která bude obsahovat poslední slovo z věty předešlé. Věty na sebe mohou navazovat a tvořit dohromady příběh.

Př. Zadané slovo: *vlaštovka*.

Věta sestavená s použitím zadaného slova: *Na našem balkóně se uhnízdily vlaštovky.*

Další zadané slovo: *den*.

Věta sestavená s použitím zadaného slova: *Několik dní si lepily hnízdo.*

obr. 4.2 předloha ke hře Slovo – věta – slovo – věta

Hra byla provedena ústně. Všichni měli stejné zadání, které bylo zobrazeno na interaktivní tabuli a necháno jako návod. Bylo dosti znatelné, že žáci nejsou zvyklí vyjadřovat se nahlas. Dle mého názoru se jedná o jeden z dopadů online výuky. Ze začátku byla nutná pomoc vyučující s vymyšlením slova pro další větu. Posléze více než polovina třídy pochopila princip a tvořila věty i vymýšlela slova. Ke konci hry byli žáci upozorněni na dodržování pravidla slušného chování. V okamžiku, kdy jeden mluví, ostatní poslouchají.

Chybějící slova 5.9.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – vyjmenovaná slova

Pomůcky: pracovní listy, pero

Zdroj – vlastní hra

Doplň chybějící vyjmenované slovo / vyjmenovaná slova:

syn - ...SKTÍ..... - sýr - ...SKROVÍ..... - sychravý – usychat -
.....SÍKORA..... - SÝČEK..... - sysel -SKČET..... - sypat
brxy - ...JAZK..... - nazývat, SE RUZKNE

obr. 4.3 předloha ke hře Chybějící slova

Pro všechny skupiny vyjmenovaných slov byl vytvořen krátký pracovní list, ve kterém byla vynechána některá vyjmenovaná slova. Po rozdělení pracovních listů bylo úkolem žáka pracovní list vyplnit, nalézt spolužáka se shodným zadáním a zkontrolovat správnost řešení. Hra byla zvolena pro zopakování vyjmenovaných slov na začátku školního roku. Většina dětí doplnila správně.

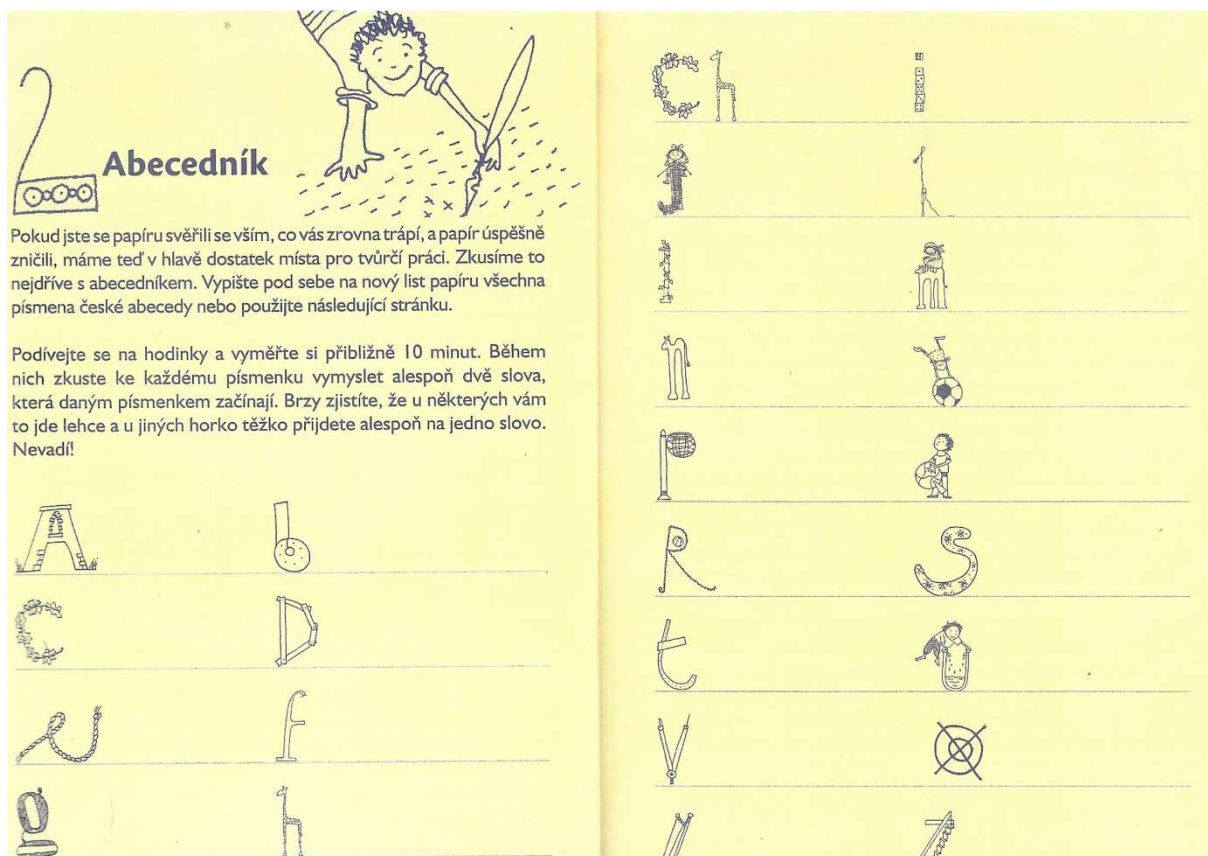
Abecedník 7.9.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – upevnění abecedy

Pomůcky: pracovní listy, pero

Zdroj – Kateřina Hošková, Tvůrčí psaní pro malé spisovatele a spisovatelky strana 10 a 11

Aktivita vhodná pro jednotlivce. Prvních pět minut každý sám za sebe na destičku fixem napsal vše, co se mu honilo hlavou. Je to proto, aby měl v hlavě dostatečný prostor pro následné psaní. Tento postup je převzat z publikace Kateřiny Hoškové. Úkolem bylo během deseti minut napsat k jednotlivým písmenům alespoň dvě slova, která mají dané písmeno na začátku. Jedná se o úlohu vhodnou pro rozšíření slovní zásoby. Třetina dětí byla ze zadání nešťastná.



obr. 4.4 předloha ke hře Abecedník

Opakování 9.9.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – opozita, slova souřadná a nadřazená

Pomůcky: pracovní listy, pero

Zdroj – Pracovní sešit pro 5. ročník, 1. pololetí Český jazyk 5, nakladatelství Nová škola strana 3 cvičení 1 a 2.

Děti byly rozděleny losováním do dvojic. Ve dvojicích vyplnily krátký pracovní list. Po zadaném časovém limitu proběhla společná kontrola. Pracovní list byl zaměřený na opozita, slova souřadná a nadřazená. Rychle pracující skupina pokračovala křížovkou. Třída si postupně začala zvykat na rozdělení dle losování a vyhledání společného pracovního místa. Děti v předchozích letech díky výuce online ve skupinkách nepracovaly. Byly zvyklé pracovat v lavicích, nebo na koberci. Jejich tempo přesunu bylo pomalé.

1. Napište slovo protikladné (opozitum) k následujícím slovům.

tma _____ bílá _____ rychlé _____
pěkný _____ sedí _____ první _____
muž _____ sladká _____ pravda _____
pilný _____ brzy _____ zlý _____

2. Na řádek doplňte další tři slova souřadná s danými slovy. Ke každé skupině slov připište slovo nadřazené.

holub, sýkorka _____
bonbon, čokoláda _____
tužka, sešit _____

obr. 4.4 předloha ke hře Opakování

Házená – slovní druhy 12.9.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – upevnění řady slovních druhů

Pomůcky: měkké molitanové míčky

Zdroj – vlastní hra

Třída byla losováním rozdělena na tři skupiny. Byly rozdány tři molitanové míčky různé barvy. Každá skupina dostala jeden malý molitanový míček. Děti ve skupině vytvořily kroužek, ve kterém si házely míčkem. Ten, kdo míček chytil, vyslovil název slovního druhu. Následně hodil dalšímu účastníku hry dle svého výběru. Děti musely dávat pozor a co nejrychleji vyslovit název následného slovního druhu ve správném pořadí. Hra je vhodná pro zopakování pořadí slovních druhů. Ze začátku lze házet míček pouze po kruhu jedním směrem. Obtížnější varianta je vyjmenovávat slovní druhy pozpátku.

Děti hru ocenily. Jen některé dívky si stěžovaly, že chlapci házeli velké rány.

Stejně písmeno 13.9.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – rozvoj slovní zásoby

Pomůcky: interaktivní tabule, motivační text + obrázek, mazací tabulky, fix

Zdroj – Zuzana Pospíšilová, Hravá škola: hříčky se slovíčky strana 24 text a strana 27
obrázek

„Máma měla malý meloun!“ pochopil hned David tátovu novou hru.

„Moje milá máma měla malý meloun!“ přidala se Adélka.

„Moje milá máma měla moc malý meloun!“ zakončil triumfování David.

„Přesně tak! Budeme teď hrát takovou hru. Někdo řekne nějakou větu a další budou větu doplňovat a rozvíjet nebo pokračovat dalšími větami, ale slova musí začínat vždy jen daným písmenem.“

„Tak jdeme na to. Kdo začne?“ zeptal se nedočkavě David.

„Třeba já,“ odpověděl táta a hned vypustil bláznivou větu: „Petr půjčil Petře potkana.“

„Petr Pospíchal půjčil Petře Procházkové potkana,“ přidala Adélka.

„Petr Pospíchal půjčil pihovaté Petře Procházkové pěkně protivného potkana Pepu,“ napadlo Davida.

Tatínek začal další větu: „Pak pospolu prošli parkem.“

Adélka si věděla rady: „Pak pospolu prošli poklidným parkem.“

„Příjemná procházka pro Petra, pro Petru, potažmo pro potkana Pepu,“ nakoušl další větu David.

„Počasí přálo. Paprsky příjemně prohřívaly pokožku,“ řekl táta.

„Pod přerostlou pampeliškou potkali psa,“ vyhrkla po chvíli přemýšlení Adélka a všichni se rozesmáli.

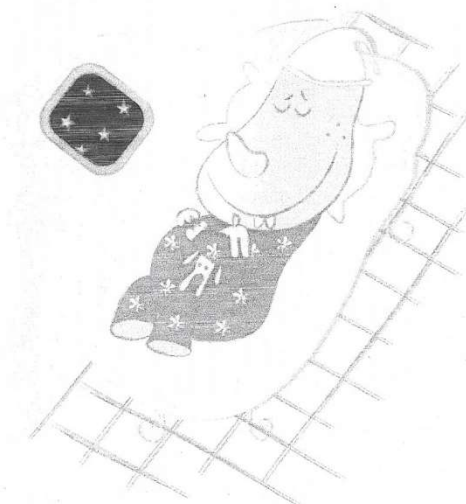
„Přátelský pudl pod pampeliškou pozdravil potkana Pepu, poté Petru Procházkovou, pak Petra Pospíchala,“ nadhodil David.

„Proč pořád pochodujete po parku?“ zeptal se táta.

„Popojďte před potok,“ pokračovala Adélka.

- Vymysli nesmyslné a legrační věty jako například:

Náš největší nosorožec nosí na noc nazdobený nepromokavý neopren.



obr. 4.5 předloha ke hře Stejné písmeno

Úvodem byl přečten motivační text. Poté byl na tabuli promítnut obrázek. Principem hry je vymýšlet větu, ve které začínají všechna slova na stejné písmeno. Děti pracovaly samostatně na tabulku. Byl jim dán čas na vymýšlení a zápis. Následně po vyvolání četly nahlas, co vytvořily. Dvě třetiny třídy byly úspěšné. Ke konci aktivity dokázal každý vytvořit větu. Celkem jsme se zasmáli. Nejoblíbenější bylo písmeno p.

Bingo 14.9.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – vyjmenovaná slova

Pomůcky: zalaminovaná kolečka s vyjmenovanými slovy

Zdroj – kolegyně



obr. 4.6 předloha ke hře Bingo

Třídou oblíbená hra Bingo. Žáci hru znají od třetí třídy. Hra se skládá z koleček s řadami vyjmenovaných slov. Dá se hrát ve dvojici i ve skupině. Na začátek se položí karta lícem nahoru. Další kartu přiloží ten, kdo nejrychleji nalezne shodné slovo na svém kolečku s kolečkem na stole. Hra byla půjčena od kolegyně, která za ní zaplatila. Proto není v kopírovatelných přílohách k dispozici.

Běhací diktát 16.9.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – shoda podmětu s přísudkem

Pomůcky: šest vět na jednotlivých lístečcích, sešit na zápis, pero

Zdroj – Jaroslava Kosová, Gabriela Babušová, Lenka Rykrová, Jitka Vokšická, Český jazyk učebnice pro 5. ročník základní školy strana 21 cvičení 23

- 1) Lidé používal_ ramínka.
- 2) Bezpečnostní pásy se objevil_ v autobusech.
- 3) Zubní pasty byl_ dodávány ve skle.
- 4) Sekačky na trávu se prodával_ dobře.
- 5) Obchod s deštníky otevřel_ obchodníci v Praze.
- 6) Na jaře se sněhuláci rozpustil_.
- 7) Zbýval_ čtyři minuty do konce.

Princip hry spočívá v rozmístění vět po třídě. Žáci pracují samostatně. Chodí po třídě. Po přečtení a zapamatování se vrátí na místo, kde větu zapíší do sešitu. Žáci oceňují možnost pohybu. Tato hra je vhodná snad pro celou škálu gramatiky. Podstatné je očíslování vět pro rychlou orientaci vyučující i dětí. Větu zapisují včetně jejího čísla.

Vylosuj a spust' 20.9.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – na slovní zásobu a slovní pohotovost

Pomůcky: různé malé předměty

Zdroj – Kateřina Hošková, Tvůrčí psaní pro malé spisovatele a spisovatelky strana 18

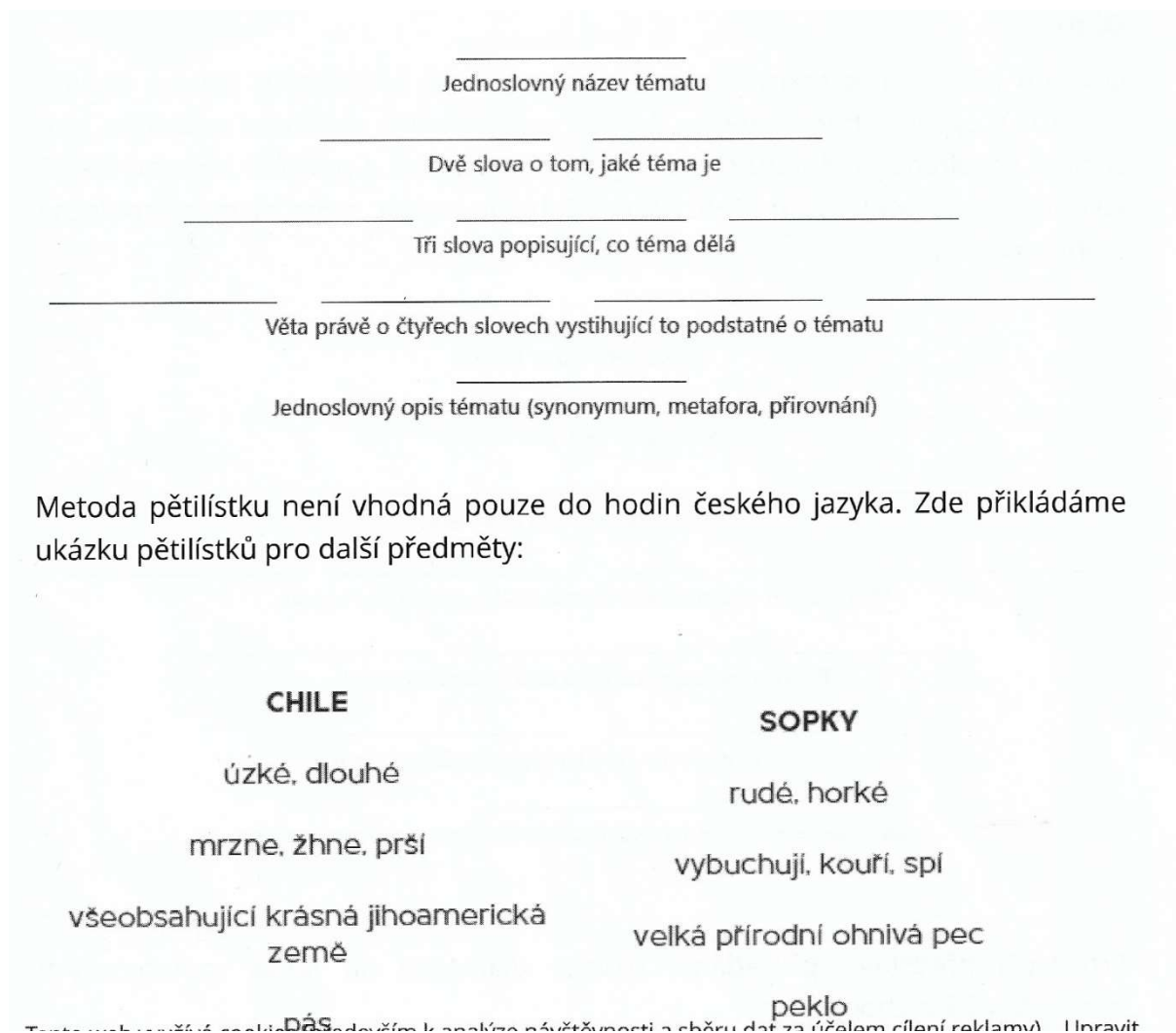
Další hra z dílny Kateřiny Hoškové na rozvoj slovní zásoby. Podstatou hry je shromáždit různé předměty – drobné nádoby, šperky, školní vybavení třídy ... Shromážděné věci vložené do tmavého sáčku byly pro žáky překvapením. Pro zpestření hry vyučující žákovi zavázala oči. Žák si vylosoval předmět ze sáčku. Po identifikaci předmětu žákem mu byl sejmут šátek. Následně žák vymyslel větu, ve které byl obsažen název předmětu a zároveň věta měla navazovat na předchozí větu tak, aby se tvořil příběh. Děti byly nejvíce nadšené z hádání věcí. Vymyšlení vět splňující stanovené podmínky pro ně bylo náročné.

Pětilístek 22.9.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – na slovní zásobu

Pomůcky: pracovní listy, motivační text, pero

Zdroj – Eliška Sovová, Newsletter 1 Pětilístek a diamant



obr. 4.6 předloha ke hře Pětilístek

Ve třídě je většina chlapců fotbalistů. Po přečtení úryvku z Klapzubovy jedenáctky jsem žáky seznámila s metodou pětilístku. Vzor jsem nechala na interaktivní tabuli. Zadáním bylo metodou charakterizovat fotbalový trénink popsany v kapitole čítanky. Z hodnocení žáků vyplývá, že se jedná o jednu z nejméně úspěšných her. Odpovídal tomu i průběh hodiny, kdy žáci dávali najevo, že si neví rady. Je to především informace pro vyučující. Pro příští práci s metodou zvolit vhodnější téma.

Společné znaky 23.9.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku se zaměřením na osobnostní a sociální výchovu – aktivní naslouchání

Pomůcky: tabulka, fix

Zdroj – Naděžda Kalábová, Hry na dlani Do školy i mimo ni strana 147

Na začátku se třída losováním rozdělí na stejně početné skupiny. Úkolem každé skupiny je sepsat co nejvíce společných znaků daných účastníků za stanovený čas. Skupinky se rozmístily po koberci. Děti dobře spolupracovaly. Po stanoveném limitu skupiny prezentovaly, co mají společného. Tato hra byla dětmi velice oceněna. Ke spokojenosti přispělo i losování, které kladně naplnilo spoustu očekávání.

Běhací diktát 6.10.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – slovesné přísudky a přísudky jmenné se sponou.

Pomůcky: devět vět na jednotlivých lístečcích, sešit na zápis, pero

Zdroj – Jaroslava Kosová, Gabriela Babušová, Lenka Rykrová, Jitka Vokšická, Český jazyk pracovní sešit 1 pro 5. ročník základní školy strana 43 cvičení 9 Text podle Michala Holuba

- 1) Mnozí lidé sledují filmy doma.
- 2) Domácí kino dnes není úplně neobvyklé.
- 3) Nejdůležitější je kvalitní obraz s dostatečnou úhlopříčkou.
- 4) Diváci většinou využívají plazmový zobrazovač.
- 5) Nejlepší je promítací plátno.
- 6) Nedílnou součástí domácího kina je zvuk.
- 7) Zvuková aparatura musí věrně zprostředkovat atmosféru filmu.
- 8) Reprodukory mají být vpředu i vzadu za diváky, nejlépe i ve stropu.
- 9) Se zřízením domácího kina poradí zájemcům odborníci.

Práce ve dvojicích vytvořených losováním. Vítězem se stala ta dvojice, která v nejkratším časovém úseku určila a vypsala z rozmístěných devíti vět základní skladební dvojice. Věty byly různě rozmístěny po třídě. Aktivita byla žáky komentována jako náročná. Největší výzvou bylo nalézt správné tvary přísudku

jmenného se sponou. Žáci pohyb po místnosti ocenili, ale bonusovou gramatiku ve formě určení druhu přísudku bojkotovali.

Společné znaky 7.10.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku se zaměřením na osobnostní a sociální výchovu, jazykovou složku – mluvnické kategorie podstatných jmen a sloves

Pomůcky: tabulka, fix

Zdroj – Naděžda Kalábová, Hry na dlani Do školy i mimo ni strana 147

Hra byla po čtrnácti dnech použita znovu. Podstata byla zachována. Přidána byla mírná nadstavba. Každá skupina měla za úkol zaznamenat na tabulku formou vět společné znaky. Poté následovalo určení slovních druhů ve větách a u sloves a podstatných jmen určení mluvnických kategorií. Děti obnovu hry nesly těžce. Přestaly hru brát jako hru, ale jako učení. Poučení pro příště: při modifikaci hry je vhodné hru zároveň přejmenovat.

Rozstříhané věty 11.10.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku se zaměřením na vyprávění, jazykovou složku – shoda podmětu s přísudkem, koncovky podstatných jmen

Pomůcky: věty na jednotlivých lístečcích rozlišené barevně, sešit na zápis, pero

Zdroj textu – Jaroslava Kosová, Gabriela Babušová, Lenka Rykrová, Jitka Vokšická, Český jazyk učebnice 1 pro 5. ročník základní školy strana 63

Zdroj podstaty hry – Naděžda Kalábová, Hry na dlani Do školy i mimo ni strana 27

Nejdříve zmizel_ keramické svícnk_.

Začal_ příprav_ na vánoční jarmark.

Dívky zhotovil_ ozdob_ z barevného papíru.

Výrobky děti uspořádal_ na připravené stánk_.

Radost z vydělaných peně_ nebral_ konce.

Děti se spravedlivě rozdělil_ o zadanou prác_.

Slavnostně naladění návštěvníc_ vstoupil_ dovnitř.

Chlapci se ujal_ výroby svíček z hmoty.

Zadáním bylo najít ve třídě věty stejné barvy. Věty shodné barvy tvořily příběh, který byl jednotný pro všechny skupiny. Podstatou bylo uspořádat věty do správného pořadí a vymyslet nadpis. Věty byly rozmístěny po třídě a děti byly rozděleny losováním na skupiny. Na práci dostaly deset minut. Skupiny vyčerpaly limit a nebyly hotovy. Byl přidán čas. Poté proběhla kontrola sestavených vět. Vymyslet nadpis dokázaly pouze dvě skupiny. Zdůvodnění a doplnění gramatických jevů bylo uskutečněno společnými silami všech. Děti kvitovaly pohybovou složku hry.

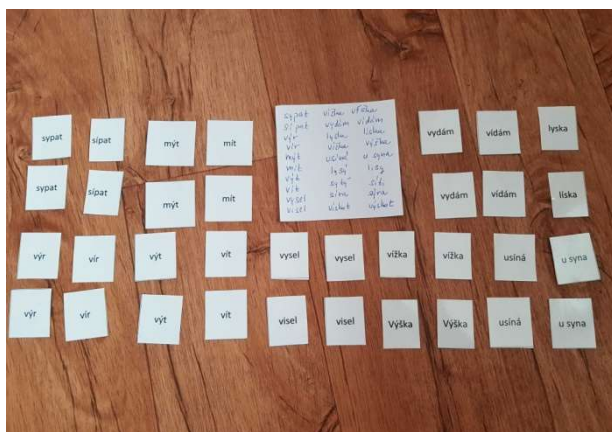
Škatulata, hýbejte se 12.10.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – vyjmenovaná slova

Pomůcky: kartičky s páry vyjmenovaných slov, papírek, pero

Zdroj – Václav Víška, Lucie Nováková – Čeština nás baví strana 21

Zdroj – Jaroslava Kosová, Gabriela Babušová, Lenka Rykrová, Arlen Řeháčková, Český jazyk pracovní sešit 2 pro 3. ročník základní školy s přílohou Přehled učiva



Hra zaměřená na zopakování vyjmenovaných slov. Vyrobita jsem dvanáct párů kartiček. Pravidla jsem přejala od Václava Víška a Lucie Novákové: *Žáci si vylosují kartičky. Poté se určí jeden hráč – vypravěč, který dostane k dispozici seznam svých kartičkách. Vypravěč stojí*

uprostřed kruhu a tvoří větu s některým slovem ze seznamu. „Škatulaty“ se stávají žáci s kartičkou obsahující jejich slovo použité ve větě. Škatulata se snaží vyměnit si své pozice. V tomto okamžiku se vypravěč snaží zaujmout jedno z uvolněných míst. Kdo zůstane stát, stává se vypravěčem a hra pokračuje dál. Je praktické vyrobit sudý počet opakujících se slov, aby se mohly vyměnit dvojice. Vhodný je lichý počet hráčů.

Postřeh 14.10.2022

Hra zaměřena na: komunikační složku – mluvené projevy, jazykovou složku – mluvnické kategorie podstatných jmen

Pomůcky: vhodně vybavená místnost

Známa hra, kdy jeden opustí místnost. Po dobu jeho nepřítomnosti byly přesunuty dva předměty v místnosti. Po identifikaci změn, kdy hráč předměty pojmenoval, určil mluvnické kategorie podstatných jmen. Hra byla časově náročná. Všechny děti se vystřídaly.

Rody 3.11.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – pro rozšíření a upevnění slovní zásoby, jazykovou složku – rody, podstatná a přídavná jména

Pomůcky: pracovní listy, pero

Zdroj – Jitka Suchá Trénink slovní zásoby pro každý věk strana 125 a strana 31

A PODSTATNÝCH JMEN		MUŽSKÝ A ŽENSKÝ ROD	
Přiřaďte k sobě odpovídající přídavná jména z levého sloupce a podstatná jména z pravého sloupce tak, aby vznikla ustálená slovní spojení.		Urcete, které z následujících dvojic slov označují ženskou obdobu slova v mužském rodu, a které označují zcela jiné pojmy. Pak se pokuste vymyslet další dvojice slov, která jsou přechýlena do ženského rodu, a přitom označují něco zcela jiného.	
1. křepelčí	A. osmička 3.	slunečník – slunečnice	
2. skleněné	B. pták 6.	poledník – polednice	
3. ležatá	C. vlek 7.	lékař – lékařka	
4. všední	D. oko 2.	popelník – popelnice	
5. orná	E. medaile 10.	slamník – slaměnka	
6. dravý	F. karta 9.	trubec – trubice	
7. lyžařský	G. den 4.	hospodář – hospodyně	
8. civilní	H. půda 5.	beran – beranice	
9. zelená	I. vejce 1.	střelec – střelka	
10. bramborová	J. loket 11.	sedlák – selka	
11. tenisový	K. šroubovák 12.	rukáv – rukavice	
12. křížový	L. obrana 8.	osel – oslice	
13. žulová	M. deska 13.	jezdec – jezdčynie	
14. lomený	N. oblouk 14.	řezák – řezačka	
15. artéská	O. vrah 16.	mnich – mniška	
16. spartakiádní	P. studna 15.	lenoch – lenoška	
17. překážkový	Q. účet 19.	krab – krabice	
18. obětní	R. čára 20.	diplomat – diplomatka	
19. běžný	S. beránek 18.	jalovec – jalovice	
20. vzdušná	T. kost 22.	nakladač – nakládačka	
21. švračí	U. běh 17.	stan – stanice	
22. slonová	V. kazajka 21.	světlik – světlice	
23. myslivecká	W. žebřík 25.	žába – žabec	
24. pokusný	X. latina 23.	vězeň – věznice	
25. provazový	Y. králik 24.		

obr. 4.8 předloha ke hře Rody

Třída byla losováním rozdělena na dvojice. Prvním úkolem bylo nalézt dvojici slov, ve které je vyjádřena ženská obdoba slova mužského rodu s podmínkou, že významy slov se zcela rozcházejí. Příkladem může být vězeň a věznice. Po splnění zadání si mohl pár zvolit, zda bude vymýšlet podobná slova zápisem na tabulku, nebo spojovat přídavná a podstatná jména na dalším pracovním listu. Spojením slov mělo vzniknout ustálené slovní spojení. Dvojice pracovaly patnáct minut. Po uplynutí limitu jsme společně kontrolovaly. Dvojice postupně vysvětlovaly významy slov. Celkem jsme se pobavili. Občas jsme narazili na slova, která děti neznaly: slavník, světák, světnice. I některá ustálená slovní spojení vyvolala otázku v dětských očích.

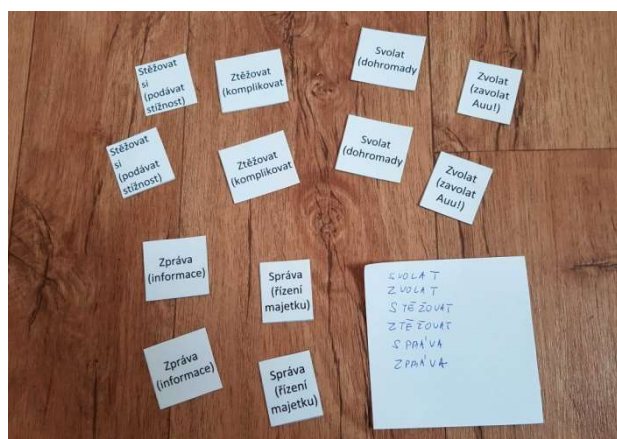
Popisování slov 4.11.2022

Hra zaměřena na: komunikační složku – mluvené projevy, jazykovou složku – předpony s–, z–

Pomůcky: kartičky s páry stejných slov, papírek, pero

Zdroj – Václav Viška, Lucie Nováková – Čestina nás baví strana 21

Zdroj textu – Jaroslava Kosová, Gabriela Babušová, Lenka Rykrová, Jitka Vokšická, Český jazyk učebnice 1 pro 5. ročník základní školy strana 41



obr. 4.9 předloha ke hře Popisování slov

Hra Škatulata, hýbejte se měla velice kladnou odezvu, proto jsem ji modifikovala. Cílem hry bylo procvičit předpony – s, – z. Základem je vyrobit kartičky, kde se každé slovo opakuje dvakrát. Zvolila jsem tato slova: stěžovat si (podávat stížnost), ztěžovat (dělat těžkým, komplikovat), správa (řízení, domu), zpráva

(informace), svolat (sezvat dohromady, přivolat), zvolat (zavolat), shlédnout (z výšky, shora), zhlédnout (uvidět film), sužovat (trýznit, mučit bolestí), zužovat (zmenšit šířku). Hra má stejná pravidla jako Škatulata, hýbejte se. Jen vypravěč může vymyslet více vět na totéž slovo, dokud konkrétní hráči nepochopí, které slovo myslí. Věta musí jasně

sdělovat, zda se jedná o směr shora dolů, z povrchu pryč, dohromady, nebo o změnu stavu. Vhodný je lichý počet hráčů. Hra je dětmi velmi oblíbená.

Slovní druhy 7.11.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – pro rozšíření a upevnění slovní zásoby, jazykovou složku – slovní druhy

Pomůcky: interaktivní tabule, tabulka, fix

Zdroj – Václav Víška, Lucie Nováková – Čeština nás baví strana 50

*Př. Čte.
Petr čte.
Petr čte knihu.
Znuděný Petr čte knihu.*

obr. 4.10 předloha ke hře Slovní druhy

Inspirací se stala hra Velká kaskáda od Václava Víška a Lucie Novákové. Vzor byl promítnut na interaktivní tabuli. Jednalo se o práci pro jednotlivce na tabulku. Principem bylo vymyslet postupně co nejdelsí větu. U věty, kterou již nebylo možné více rozepsat, bylo úkolem určení slovních druhů a následně zapsání čísel slovních druhů nad jednotlivá slova. Limit byl stanoven na pět minut. Po limitu si žáci vzájemně vyměnili tabulky a zkontrolovali výsledky. Ten, kdo si nebyl jistý, mohl požádat vyučující o pomoc s kontrolou. Věty, které v rámci hry vznikly lze hodnotit jako celkem zdařilé, nicméně určování slovních druhů je nutné dále procvičovat.

Předpony 8.11.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – předpony s-, z-

Pomůcky: kartičky se slovy, karta s písmenem Z- a S-

Zdroj – vlastní hra

Nemocný se litop-. Co Marcela ísuok- tavíp-? Máme už jen ýldrvt-
chléb, také se nám lizak- tvaroh. Jakým mebosúp- vypočítáme tento
příklad? Syn svým chováním lamalk- oba rodiče. Celá třída rázem
alhčit-. Zámek během 19. století ltsup-. Nůž se používám liput-. Král
častým vedením válek lduch-.

zpotil, zkouší, zpívá, sbouhlý, zhasil, způsobe, zklamal, zvěkla
zrušl, zkusil, zchudl

obr. 4.11 předloha ke hře Pozpátku

Hru jsme zahájili losováním na čtyři skupiny. Jednotlivé skupiny dostaly dva odstavce. Odstavce obsahovaly věty. V rámci věty bylo jedno slovo napsáno pozpátku. Toto slovo musela skupina rozluštit a zapsat správně pod text. Ke konci proběhla společná kontrola. Hra byla vymyšlena záměrně pro zpestření upevnění učiva o předponách S- a Z-.

Hádej 22.11.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – mluvnické kategorie podstatných jmen

Pomůcky: papír, pero, seznam slov, tabule

Zdroj – vlastní hra

Jedná se o hru, kde je nutné nejprve vytvořit výchozí materiál pro výslednou aktivitu. Na tabuli byl napsán seznam slov. Soupis obsahoval podstatná jména v různých tvarech. Žáci pracovali samostatně na tabulku. Všichni určovali mluvnické kategorie. Poté proběhla společná kontrola a mohla se hrát slibovaná hra. Principem bylo, že žák zvedl ruku. Byl vyvolán. Po vyvolání přečetl mluvnické kategorie jednoho podstatného jména, která jsme předtím zkontrolovali. Úkolem ostatních bylo, co nejrychleji se zorientovat a identifikovat podstatné jméno odpovídající sděleným mluvnickým kategoriím. Výsledná aktivita se dětem líbila.

v m u st u rb u ch ✓	v. z., c. mn., 6. p, kv o t	22.11. HÁDEJ
domy ✓	v. m., c. mn., 1. p, kv o t	
st u ch o ✓	v. z., c. j, 7, z u ch	
ka p u di ✓	v. z., c. j, 4. p, v u že	
s z u er u ✓	v. z., c. mn., 7, p o sl u ✓	
v u by u ✓	v. m., c. mn., 1. p, kv o t	
pro z u o u pis u ✓	v. m., c. j, 4. p, kv o t	
ob u dy u ✓	v. z u ch, c. mn., 6. p, z u ch ✓	
a m u ly u ni ✓	v. z., c. j, 7. p, v u že	
bez v u by u ✓	v. z., c. j, 2. p, z u ch	

obr. 4.11 předloha ke hře Hádej

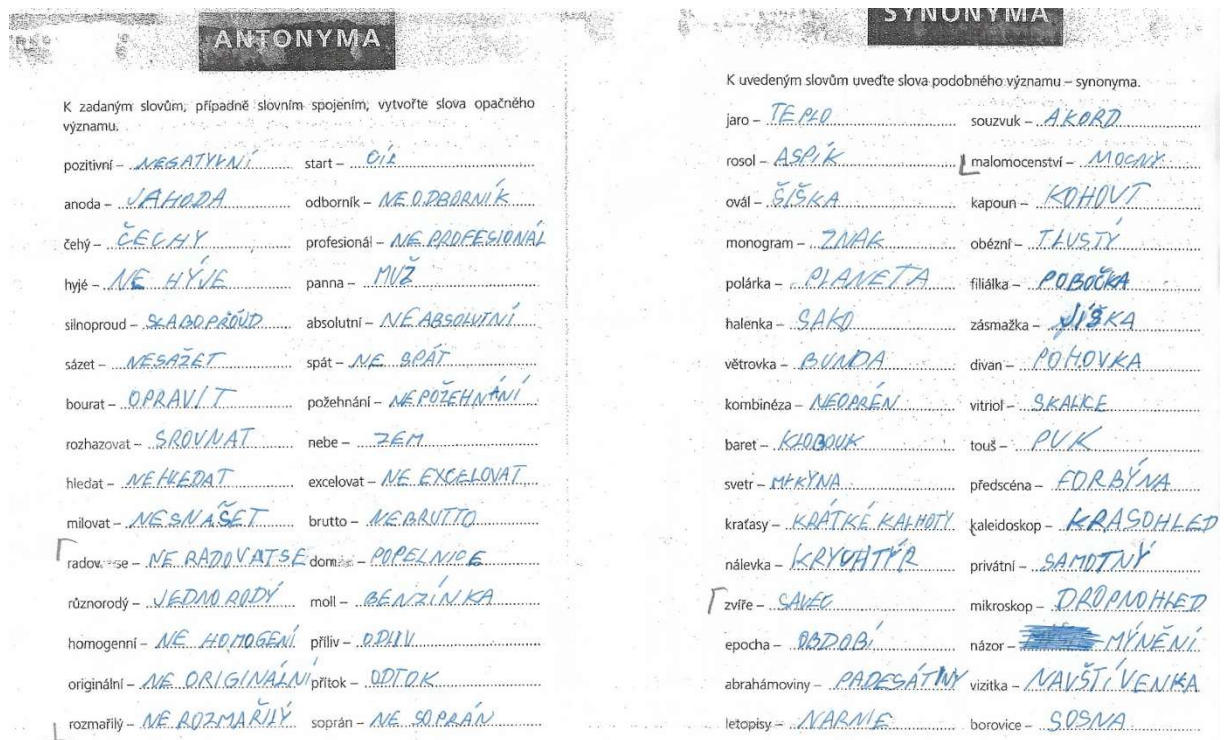
Synonyma 29.11.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – pro rozšíření slovní zásoby, jazykovou složku – synonyma, antonyma

Pomůcky: pracovní list, pero

Zdroj – Jitka Suchá Trénink slovní zásoby pro každý věk strana 32 a strana 38

Práce ve dvojici. Pro změnu si žáci mohli vytvořit sami dvojice. Tím pádem vznikly pouze dívčí a chlapecké dvojice. Nicméně změna byla uvítána. Byl dán časový limit 15 minut. V rámci limitu dvojice vyplnily pracovní list na synonyma a antonyma. Následovala společná kontrola celou třídou. Některá slova pro ně byla lehká, jiná velice obtížná. Odhadem jednu třetinu slyšeli poprvé v životě. Jedna skupina antonyma tvořila pouze přidáním předpony ne–.



obr. 4.11 předloha ke hře Synonyma

Rčení 30.11.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – pro rozšíření slovní zásoby, jazykovou složku – synonyma

Pomůcky: pracovní list, pero

Zdroj – Jitka Suchá Trénink slovní zásoby pro každý věk strana 36 a strana 37

Nejprve žáci byli vyzváni, aby vysvětlili slovo rčení. Poté byla třída losováním rozdělena do skupin. Princip zadání spočíval ve spojení rčení obdobného významu. Rčení byla sepsána ve dvou sloupcích. Vyučující stanovila orientační limit 10 minut. Rychlé skupinky mohly využít následující stránku s textem a podtržená slova v textu v souvislosti v kontextu obměnit slovy podobného významu. Nejzábavnější částí hry byla společná kontrola, kdy se skupinky dohadovaly, která rčení k sobě patří. Dětem se rčení líbila. Ocenily i práci s textem.

RČENÍ S PODOBNÝM VÝZNAMEM

Spárujte dohromady vždy po jednom rčení z levého i pravého sloupce tak, aby tato obě rčení měla podobný význam.

- | | |
|--|------------------------------|
| E1. namočit se do něčeho | A. je jako hromádka neštěstí |
| I2. z bláta do louže | B. táhli za jeden provaz |
| K3. známá firma | C. strká hlavu do písku |
| B4. dali hlavy dohromady | D. ukázat záda |
| M5. mít oči vzadu | E. mít máslo na hlavě |
| L6. sedl na vějíčku | F. myslet na zadní kolečka |
| P7. mohlo by se na něm dříví štípat | G. má hluboko do kapsy |
| A8. tváří se, jako by mu spadly hračky do kanálu | H. neslaný nemastný |
| C9. dělá mrtvého brouka | I. z deště pod okap |
| O10. ani takový ani makový | J. jako když bičem mrská |
| G11. má vysoko do žlabu | K. černá ovce |
| F12. udělat si strejčka | L. sežral to i s navijákem |
| J13. sypat z rukávu | M. sedl na penězích |
| M4. nechal by si pro korunu vrtat koleno | N. mít oči na stopkách |
| D15. otočit se na podpatku | O. ani ryba ani rak |
| H16. mouchy snězte si mě | P. kuřeti by neublížil |
| R17. šiji s ním všichni čerti | R. dělá psí kusy |

NAHRAZOVÁNÍ SYNONYMY

V literární ukázce nahraďte podtržená slova synonymy – slovy podobného významu.

... On byl pohledný, příjemný mladík. Chodil hladce oholen, a tak se dalo těžko usoudit, kolik mu přesně je. Jeho žena – tady to bylo zjevné – byla vlastně ještě dívenka. Muž působil tak trochu slabošsky. Takový dojem aspoň nechal v mysli agenta, který zprostředkoval koupi toho domu. Jeden den se prý k něčemu rozhodl a den nato si to zase rozmyslel. Jetson, ten agent, se už skoro vzdal naděje, že se s ním dohodne. Nakonec to vzala do rukou paní Hepworthová, a ta si definitivně vybrala dům v Laleham Gardens. Mladému Hepworthovi na něm vadilo, že je tak odříznutý od světa. Býval často řadu dní pryč, na obchodních cestách, a bál se, že ta samota bude ženu znevůzňovat. Na tom trval velice neústupně, ale ona mu v šeptem vedené debatě tu námitku vyvrátila. Byl to takový hezky domek se spoustou ozdůbek a paní Hepworthové zřejmě učaroval. A navíc, jak zdůrazňovala, byl v rámci jejich možností, a to z těch ostatních domů nebyl ani jeden. Mladý Hepworth si asi opatřil obvyklé reference, ale i když je předložil, nikdo si je nikdy neověřoval. A tak byl dům prodán za hezných podmínek společnosti. Záloha byla vyrovnána šekem, který byl řádně proplacen, a za zbytek byl zárukou sám dům. Právník společnosti zastupoval s Hepworthovým souhlasem obě strany.

Hepworthovi se nastěhovali začátkem června. Zařídili si jenom jednu ložnici a nevzali si žádnou služku; každé ráno k nim přicházela posluhovačka a odcházela kolem šesté večer. Jejich nejbližším sousedem byl Jetson. Jeho žena a dcery je navštěvovaly a přiznávaly, že se jim oba líbily. Mezi jednou Jetsonovou dcerou a paní Hepworthovou se dokonce vyvinulo důvěrné přátelství. Mladý Hepworth vypadal vždycky příjemně a velice se snažil být pořád roztomilý. Ale Jetsonovic dámy měly pocit, že nikdy není ve své kůži. Vykládaly – ovšem až po té události – že jim připadal jako člověk, kterého něco pronásleduje.

(Jerome, Jerome K.: Malvína z Bretaně / Malvína of Brittany. Garamond, Praha, 2007)

obr. 4.11 předloha ke hře Rčení

Přídavná jména 5.12.2022

Hra zaměřena na: jazykovou složku – druhy a koncovky přídavných jmen

Pomůcky: věty na jednotlivých lístečcích, sešit na zápis, pero

Zdroj – Jaroslava Kosová, Gabriela Babušová, Lenka Rykrová, Jitka Vokšická, Český jazyk pracovní sešit 1 pro 5. ročník základní školy strana 33 cvičení 8

- 1) Košíkovou hrají úspěšně především (vysok–, vysoc–, mal–) lidé.
- 2) Na závodech formule 1 se setkáme s (rychl–m–, pomal–m–, terénním–) vozy.
- 3) (Rozespal–, Hladov–, Ochočen–) medvědi mohou napadnout i člověka.
- 4) Děti jezdívají na (tup–ch, kolečkov–ch, rezav–ch) bruslích.
- 5) Malí i velcí znají (Ladov–, Láďov–, ladov–) poetické obrázky.
- 6) Diváci s napětím sledovali (krotitelov–, hostitelov–, kadeřníkov–) ukázky drezúzy (zl–ch, nebezpečn–ch, lín–ch) šelem.

Běhací diktát tentokrát zaměřený na správné tvary a koncovky přídavných jmen. Žáci museli zvolit vhodné přídavné jméno, zdůvodnit si pravopis a větu zapsat do sešitu. Věty byly rozmístěny různě po třídě. Po ukončení aktivity následovala společná kontrola. Žáci měli největší problém s pátou a šestou větou obsahující přivlastňovací přídavné jméno. Děti chybovaly i v první a třetí větě, kde se vyskytovala přídavná jména tvrdá v prvním pádu množného čísla. Po předchozím procvičení možno použít jako test.

Synonyma II 7.12.2022

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – pro upevnění slovní zásoby, jazykovou složku – synonyma, antonyma

Pomůcky: tabulka, fix, vypracované pracovní listy

Zdroj – vlastní hra

Pro hru synonyma II byl použit vypracovaný základ z 29.11. Byly zachovány i dvojice. Vyučující vyznačila v části antonym i v části synonym skupinky čtyř až pěti slov jdoucích za sebou tak, aby dvojice měly různá slova. Zadání pro dvojici znělo: vytvořte na vyznačená slova věty, použijte vždy jen jedno slovo z dvojice. Např. dvojice borovice – sosna – V lese rostla krásná sosna. Po sepsání vět dvojice postupně četly vytvořené věty. Zbytek třídy identifikoval druhé slovo z použitého páru. Žáci reagovali celkem rychle. Někteří slova dokázali sdělit okamžitě, pár výrazů museli vyhledat v pracovním listu. Hra byla zvolena pro upevnění antonym a synonym.

Vánoční puzzle 3.1.2023

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku se zaměřením na osobnostní a sociální výchovu, na výchovu demokratického občana

Pomůcky: rozstříhané komiksy

Zdroj – vlastní hra



obr. 4.11 předloha ke hře Vánoční puzzle

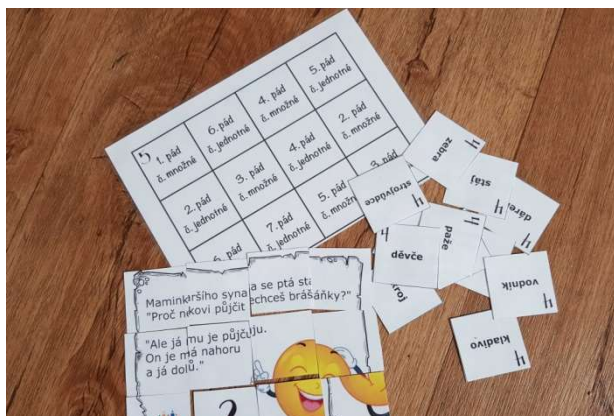
Po návratu z vánočních prázdnin vyučující využila výtvarná díla zpracovaná formou příběhu zachycující předvánoční i vánoční zvyky a tradice ve správném časovém sledu, které děti ztvárnily v podobě komiksů. Komiksy zpracovaly dvojice. Inspirací pro děti bylo vystoupení hudební filharmonie. Komiksy byly nakresleny na čtvrtky rozdělené na šest dílů. Vyučující čtvrtku rozstříhala dle dílů a díly v nenavazujícím pořadí sepnula kancelářskou sponou. K dispozici bylo pět komiksů. Třída byla rozlosována na pět skupin. Pokud ve skupině byl někdo z autorů přiděleného komiksu, došlo k přeskupení dvou skupin. Úkolem skupiny bylo sestavit puzzle a vymyslet příběh. Časový limit byl deset minut. Poté skupinky prezentovaly puzzle a vyprávěly příběh. Autoři sledovali a komentovali, jak blízko se prezentovaný příběh shoduje s jejich verzí a zda jsou puzzle ve správném pořadí.

Didaktická hra 10.1.2023

Hra zaměřena na: jazykovou složku – určení pádů u podstatných jmen

Pomůcky: vytištěná hra z učitelnice.cz, laminovací desky, nůžky

Zdroj – učitelnice.cz



obr. 4.12 předloha ke hře Didaktická hra

Proč didaktická hra? Po letném pročtení komentářů žáků jsem došla k zjištění, že žáci nejsou s hrami spokojeni, neboť se, dle nich, nejedná o hry, ale převážně o učení. Z tohoto důvodu jsem jim vysvětlila rozdíl mezi hrou a didaktickou hrou. Zjednodušeně podstatou didaktické hry je procvičit učivo z gramatiky.

I když vysvětlení bylo akceptováno se značnou nevolí, ke hře přistoupili zodpovědně. Základem bylo rozdělení losem třídu na čtyři skupiny. Skupina dostala podložku a 12 kartiček s podstatnými jmény v jednotném i množném čísle a v různých pádech. Děti dle zadání v jednotlivých částech tabulky na podložce přikládaly kartičky. Pokud žáci postupovali správně, odměnou jim byl složený vtip se smajlíkem. Během hry si všechny skupinky prostřídaly čtyři různé podložky. Je praktické slova skládat pod tabulku na tvrdou podložku pro snazší otočení výsledného složení jednotlivých dílů. Práce dětí byla celkem úspěšná.

Rody 11.1.2023

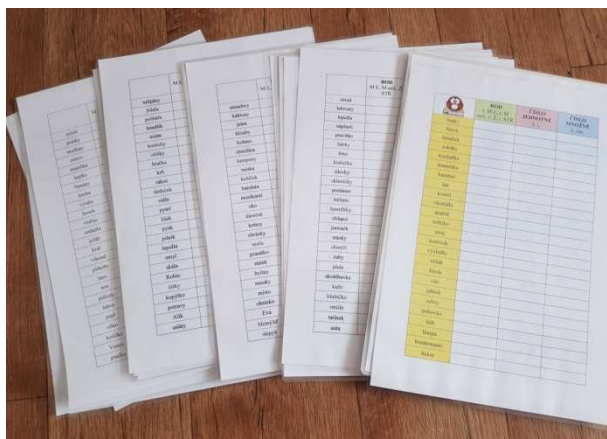
Hra zaměřena na: jazykovou složku – určení čísla a rodu podstatných jmen

Pomůcky: vytištěná hra z učitelnice.cz, laminovací desky, nůžky

Zdroj – učitelnice.cz

Práce pro jednotlivce. Žáci si rozdali zalaminované předlohy. Pracovní list je rozdělen na čtyři sloupce. První sloupec tvoří různá podstatná jména v jednotném i v množném čísle v prvním pádu. Druhý sloupec je pro určení rodu. Ve třetím a čtvrtém sloupci se vyplňuje záznam mluvnické číslo. Žákům byl stanoven limit 6 minut na vypracování

první poloviny listu. Po splnění zadané úlohy se měli nalézt žáci s shodným pracovním listem ke kontrole. Tedy až po vyplnění pracovního listu čekalo žáky zodpovězení otázky, s kým budou pracovat ve skupině. Vyučující dbala na to, aby žáci v lavicích měli odlišné pracovní listy. Shodné pracovní listy byly v minimálním počtu tří. Hra vyhovuje pro požadavky čtvrté třídy, kdy se začíná s rody podstatných jmen. Hra je převzatá z učitelnice.cz. Doporučila bych přehození pořadí sloupců. Určení rodu



za sloupce s číslem, neboť je nejprve nutné převést z čísla množného do čísla jednotného podstatné jméno a poté určit rod. Listy se dají využít i pro vyšší ročníky. Po určení a zapsání mluvnického čísla jedno pole zůstane volné a mohlo by být vyplněno vzorem podstatného jména.

obr. 4.13 předloha ke hře Rody

Vzory 19.1.2023

Hra zaměřena na: jazykovou složku – určení rodu a vzoru podstatných jmen

Pomůcky: vytištěná hra z učitelnice.cz, laminovací desky, nůžky



obr. 4.14 předloha ke hře Vzory

Zdroj – učitelnice.cz

Proběhlo klasické rozdělení třídy losem na čtyři skupiny. Základem hry jsou tři tabulky dle rodů se vzory. Vzory u rodu mužského byly rozlišeny na životné a neživotné. Jednotlivé skupiny si odebraly vždy tři identické tabulky dle rodů.

Zástupci ve skupinách se střídali a chodili si pro kartičky s podstatnými jmény, které byly položeny na jedné hromadě. Na začátku byl stanovený limit pět minut. Po vypršení času vyučující stanovila dvě skupiny kontrolory. Ti šli zkontrolovat práci daných skupin. V kontrolovaných skupinách žáci zdůvodnili přiřazení podstatných jmen k tabulkám a určili vzor. Žáci si následně činnost vyměnili. Tato hra je vhodná do čtvrté

třídy. Lze postupně přidávat tabulky rodů dle aktuálního učiva. Na začátku používat pouze tabulky a podstatná jména rodu středního, následně rodu ženského, posléze oba rody kombinovat. U rodu mužského můžeme barevně rozlišit vzory rodu mužského na životný a neživotný. Pro vyšší ročníky lze tabulky využít všechny najednou bez barevného označení. Důvodem zvolení hry byla stálá chybovost žáků při určování rodu a vzoru. V této oblasti mají učivo značně nezakotvené. Pletou si označení rod a vzor.

Hádej co? 24.1.2023

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – mluvené projevy, aktivní naslouchání, jazykovou složku – mluvnické kategorie podstatných jmen, shoda podmětu s přísudkem

Pomůcky: neprůhledné sáčky, různé menší předměty

Zdroj – vlastní hra

Proběhlo úvodní losování dětí do skupin. Vytvořily se čtyři skupiny. Každá skupinka dostala kouzelný sáček. Ve skupince se žáci střídali postupně po jednom. Každý ze sáčku vytáhl předmět tak, aby ostatní předmět neviděli. Následně předmět popisoval do té doby, než ostatní předmět nepojmenovali. Po identifikaci hlavní aktér určil mluvnické kategorie podstatného jména. Poté žák převedl podstatné jméno do množného čísla, vytvořil větu a zdůvodnil shodu podmětu s přísudkem. Ostatní členové skupiny kontrolovali správnost zdůvodnění podstatného jména a použití ve větě. Všechny čtyři skupiny si prostřídaly kouzelné sáčky, ve kterých byly různé předměty. Děti rády věci tahaly, hádaly, ale mluvnické kategorie a tvoření vět plnily z povinnosti.

Odezírání 6.2.2023

Hra zaměřena na: komunikační a slohovou složku – mluvené projevy – artikulace, aktivní naslouchání

Pomůcky: pracovní listy – předlohy pro čtení, tabulka, fix

Původní hra dle Evy Hájkové na slepého obra. Podstatou je nehlasné sdělení, které je předáváno mezi účastníky ve dvojici. Třetí účastník obr zajišťuje kontrolu plnění zadaných podmínek, což je dodržení artikulace bez zvuku. Vzhledem ke znalosti třídního kolektivu jsem pro účely hry zvolila dvojice bez dozoru. Ve dvojicích jsou účastníci nuceni pracovat naplno. Třetí by předávání informací spíše narušoval. Pro předání informací jsem zvolila tento text:

Text prvního účastníka: Některé slovesné tvary oznamovacího způsobu mají dvojitou podobu:

čteš bez zvuku následující poučku:

- a) v 1. os., č. j. spisovnou koncovku **-í**, například *děkuji*, ve 3. os., č. mn. **-í**, například *děkují*. Tyto tvary se používají především v psané podobě jazyka.

Text druhého účastníka: Některé slovesné tvary oznamovacího způsobu mají dvojitou podobu:

čteš bez zvuku následující poučku:

- b) v 1. os., č. j. spisovnou hovorovou koncovku **-u**, například *děkuju*, ve 3. os., č. mn. **-ou**, například *děkují*. Tyto tvary se používají v mluvené podobě jazyka.

Bylo vytvořeno sedm dvojic. Přičemž na začátku proběhlo losování do dvojic. Žáci byli upozorněni na to, že budou-li hlasitě nesouhlasit s výsledky hlasování, určí dvojice vyučující. Do losování byl zahrnut i romský žák a neoblíbený spolužák. Romský žák byl přidělen k tichému chlapci. Chlapec se snažil spolupracovat. Neoblíbený žák byl přiřazen k jedné z dominantních dívek. Zde aktivita vážla i přesto, že jim pomáhala paní asistentka. Jeden účastník diktoval a druhý si zapisoval na destičku fixem. Výsledek činnosti byl prokazatelný. Pokud se vytvořila dvojice, ve které alespoň jeden z účastníků je dobrý v komunikaci, bylo něco zapsáno. V případě, kdy byla dvojice sestavena ze dvou tichých či plachých dětí, nedošlo k naplnění zadání. Při této hře je nutné, aby si aktéři hleděli na ústa a udrželi oční kontakt. Hra přispívá ke kultivované výslovnosti, kdy jsou žáci nuceni zřetelně artikulovat. Záměrem je i delší kontakt žáka s textem. U starších ročníků je vhodné využít definice či pravidla.

5. Hodnocení her

Věk:	Pohlaví:	Chlapec	Dívka
datum:	Název hry:		
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi)			
Stručný slovní komentář:.....			
.....			

obr. 5.1 předloha dotazníku

Žáci hodnotili každou hru samostatně na předtištěném listu. Zapsali datum a název hry. Počtem koleček vyjádřili míru spokojenosti. Tato část dotazníku byla zvolena účelně, abychom získali počitatelná data. Číselné údaje byly zaznamenány do výchozí tabulky v excelu. Druhá polovina formuláře se soustředí na sběr kvalitativních dat. Úkolem žáků bylo slovně ohodnotit hru. Po prvním hodnocení jsem zjistila, že žáci pouze zapíší: „bylo to dobré.“ Proto jsem upřesnila kritéria: okomentovat větou o minimálně pěti slovech a zdůvodnit, proč se líbilo, nebo proč se nelíbilo. Děti reagovaly kladně na hry, které se na 90 % neopakovaly. Stagnace se projevila u slovního hodnocení. Proto jim byly po přibližně šesti týdnech nabídnuty vzorové začátky komentářů. Komentáře jsem si občas namátkově pročetla. U některých žáků se ustálila formulace: hra se mi nelíbila, protože jsme se učili. Z tohoto důvodu jsem jim na začátku ledna vysvětlila rozdíl mezi didaktickou hrou a hrou obecně. I když jsou žáky páté třídy, stále očekávali spíše volnou aktivitu bez jakýchkoli požadavků na pozornost či přemýšlení. Vysvětlení podstaty didaktické hry jsem oddalovala z obavy, že děti nebudou hry hrát. Někteří byli vysvětlením zklamáni. Někteří naopak „dospěle“ uznali rozdíl a sami vyvodili, že je lepší didaktická hra než žádná. Z důvodu zachování anonymity nebyly pořízeny fotky zachycující děti. Pro naprosté zajištění autenticity žáci nevědí, že byli součástí sběru dat pro diplomovou práci.

Existuje několik metod zpracování kvalitativních dat. Já jsem zvolila barvení textu dle Miovského. (Miovský, 2006, s. 211) Pracovala jsem s „papírovou“ verzí textu. Ve slovním hodnocení se děti výrazně lišily. Využila jsem tři barvy – zelenou, žlutou a oranžovou. Obdoba semaforu. Občas se mi stalo, že jsem přestala dávat pozor

na barvy, vnímala jsem pouze pocit úchopu zvýrazňovače a stanovisko označila chybnou barvou. Po uvědomění jsem nesprávnou barvu překryla barvou správnou. Zelená barva značí kladné hodnocení hry; žlutá barva neutrální hodnocení popisující – místo jasného kladu či záporu – aktivitu, nebo spolupráci mezi dětmi; oranžová barva vyjadřuje záporné hodnocení hry, nebo vysokou obtížnost hry. U každého dítěte jsem se snažila dodržet stanovený princip. Prostudovala jsem si kompletně jedincův formulář, abych byla schopna vyhodnotit věty s kladným, neutrálním, nebo záporným nábojem. Barevným rozlišením vět se zrychlila orientace při vyhledávání obdobných komentářů a usnadnilo se zadávání vstupních údajů do excelovské tabulky, čímž jsme dosáhli převodu kvalitativních dat na kvantitativní údaje.

5.1 Rozbor formulářů hodnocení

Následuje rozbor formulářů po zabarvení textu – pro identifikaci, kdo hodnotil hru a kdo hodnotil spolupráci, atmosféru ve skupině, či pouze popisoval aktivitu. Komentáře žáků jsem se snažila přepsat co nejvěrněji. Pravopisné chyby jsem opravila, aby byl text čitelný a pochopitelný. Pro zajímavost byl výběr pravopisných chyb uveden v souhrnném komentáři za jednotlivce. Nespisovné tvary slov jsem zachovala. Jména spolužáků byla nahrazena slovem kamarád/kamarádka, nekamarád.

Hodnocení dívka č. 1

Zelenou barvou označeny formulace: „líbilo se mi to; bylo to zábavné; bylo to OK; bylo to dobrý; v pohodě“

žlutou barvou označeny formulace: „procvičovali jsme hmat a mysl; docela dobré; přemýšlivé; museli jsme hádat věc, kterou si vybral ten druhý; líbila se mi spolupráce kamaráda“

oranžovou barvou označeny formulace: „nezábavné; obtížné; náročné“

Dívka č.1 téměř dvacet her okomentovala heslovitě. Převážilo kladné a neutrální hodnocení. I přes krátké komentáře se v pravopisu vyskytlo velké množství chyb – líbyt, přemíšlivé, malé písmeno u vlastního jména

Hodnocení dívka č. 2

Zelenou barvou označeny formulace: „líbilo se mi to, protože jsme se u toho učili; nebylo to tak těžké a bylo to hezké; bavilo mě to, proto doufám, že příště budeme hrát znovu; protože to byla zároveň hra, ale i učivo“

žlutou barvou označeny formulace: „protože hrála celá třída; líbilo se mi to, protože jsme byly jenom holky; líbilo se mi to, protože jsme se u toho zasmáli; že jsem byla s nákou holkou; bylo to dobré, protože jsme se u toho učili, ale mohlo to být lepší; bylo to hrozný, protože se kamarádky hádaly; překvapilo mě, že nám to paní učitelka dala; příště bych chtěla být s někým jiným“

oranžovou barvou označeny formulace: „vůbec se mi to nelíbilo, protože jsem musela přemýšlet; byla to hrůza a vůbec mě to nebavilo“

Dívka č. 2 jediná při hodnocení splnila stanovené podmínky: hodnotit větou skládající se minimálně z pěti slov a vysvětlit, proč se mi hra líbila, či nelíbila. Většinu hodnocení zahájila formulací: líbilo se mi to protože, čímž splnila pět slov a přidala i zdůvodnění. Oranžově byly označeny pouze dvě odpovědi. Zbylé zbarveny žlutě a zeleně s převahou žluté barvy. I u ní se v pravopisu objevilo slovo líbit i líbyt, být i být (existovat), synonyma i synonyma.

Hodnocení dívka č. 3

Zelenou barvou označeny formulace: „moc mě bavila; byla dobrá; nejlepší hra; líbilo se mi; bylo to zajímavé“

žlutou barvou označeny formulace: „největší výzvy pro mě byla vymyslet synonyma; líbilo se mi mít tělocvik při češtině; nemohli jsme se moc domluvit; měli jsme málo času“

oranžovou barvou označeny formulace: „nechápala jsem to; nebavilo mě to; hra byla nudná; špatné bylo, že jsme se učili“

Dívka č. 3 hodnotila občas hru i zároveň tým: „hra byla dobrá až na to, že s námi ve skupině byl spolužák a ten pořád házel silou; bylo to docela dobré, ale vůbec jsme nevěděli, co tam napsat“. Po pravopisné stránce naprosto v pořádku.

Hodnocení dívka č. 4

zelenou barvou označeny formulace: „líbilo se mi to, bylo to zábavný; moc se mi to líbilo; super, moc se mi to líbilo, a ještě jednou super“

žlutou barvou označeny formulace: „protože to jsou vyjmenovaná slova; líbilo se mi, že tam byl míček; nebylo to moc zábavný, protože jsme skoro nic neměli společného; jo, bylo to v pohodě; jo, bylo to legrační“

oranžovou barvou označeny formulace: „mě to moc nebavilo, protože jsem to nepochopila; divný; nudné a moc mi to nešlo“

Dívka č. 4 ztratila celý jeden hodnotící list s daty od 7.10.2022 do 30.11.2022. Její hodnotící věty jsou převážně krátké a dosti se opakující. Jako jediná se zcela nezabývala hodnocením ostatních členů týmu. Hry se jí líbily...

Hodnocení dívka č. 5

zelenou barvou označeny formulace: „hra se mi líbila, protože byla zábavná; naučná a vtipná; hra se mi líbila, protože jsme se zase něco nového naučili; u tří her popisuje i průběh hry: hra se mi moc líbila, jak jsme museli chodit a hledat ty papíry; hra se mi moc líbila, protože se mi líbilo, jak jsme museli losovat ty věci po slepu; hra byla zábavná a bavilo mě, jak jsme chodili a hledali ty věty, ale ty věty byly těžké“

žlutou barvou označeny formulace: „hra se mi líbila, protože jsem byla ve skupince s holkami; hra se mi moc nelíbila, protože jsem byla v týmu s kluky; hra se mi moc nelíbila, protože mě holky nenechaly vymýšlet a napsat; doufám, že příště nebudou holky dělat ty věci, co dělaly dnes jedna nechtěla spolupracovat a druhá dělala hlouposti“

oranžovou barvou označeny formulace: „hra se mi nelíbila, byla nudná a učili jsme se; hra se mi moc nelíbila, moc jsem jí nechápala“

Hodnocení dívky č. 5 do poloviny září stále stejná formulace: „hra se mi líbila, protože byla zábavná“. Poté se u třech her objevil popis aktivity. Od konce září se zaměřila na práci ve skupině. Kladně hodnotila dívčí skupinu, ale kritizovala vztahy mezi děvčaty. Nelíbila se jí ani spolupráce v chlapeckém týmu. Záporně okomentovala tři hry z důvodu nudy, nepochopení či učení. Ani ne jedna třetina zapsaných odpovědí byla

bez gramatických chyb. V dlouhých souvětích nepoužívala interpunkční znaménka: „hra se mi líbila, byla zábavná, bavilo mně, jak jsme chodili a hledali ty vety, ale ty vety byli těžké.“

Hodnocení dívka č. 6

zelenou barvou označeny formulace: „byla to super hra; líbilo se mi; lehké; zajímavé; bavilo mě to“

žlutou barvou označeny formulace: „bylo vtipné komunikovat o společných znacích; hrála jsem s kamarádkami; snažily jsme se napojovat; malá spolupráce a dohadovaly jsme se; kamarádka spolupracovala; musela jsem se zamyslet, ale skoro všechno jsem věděla“

oranžovou barvou označeny formulace: „doufám, že příště to bude lehčí; bylo to těžké; nemám ráda hry tohoto typu“

Dívka č. 6 převážně heslovitě zachytila svůj postoj ke hře. Označení zelenou a žlutou barvou zvítězilo nad oranžovou. Občas kombinovala popis aktivity, nebo spolupráce s kamarádkou s hodnocením hry. Pravopisně se vyjádřila až na malé výjimky ve shodě podmětu s přísudkem správně.

Hodnocení dívka č. 7

zelenou barvou označeny formulace:

žlutou barvou označeny formulace: „bylo to zábavné; bylo to dobré; potěšilo mě, že jsme se u toho smáli; moc se mi to nelíbilo, protože mně kamarád nadával; bylo to zábavné, moc mě to bavilo, zasmála jsem se, jak kamarádka mluvila“

oranžovou barvou označeny formulace:

Dívka č. 7 u 80 % her použila stejné hodnocení – bylo to zábavné, nebo bylo to dobré, aniž by vysvětlila, proč hodnotila kladně. Proto je toto hodnocení zahrnuto do neutrální roviny. Více vypovídající je u této dívky část formuláře určená pro zakreslení koleček. V této části se počty na rozdíl od slovního hodnocení u jednotlivých her výrazně liší.

Hodnocení chlapec č. 1

zelenou barvou označeny formulace: „líbilo se mi; zábavné, logické, vtipné; bylo to lehké; byla to sranda“

žlutou barvou označeny formulace: „mokrát jsme to měli jen dva; líbilo, protože jsme byli první; mohl jsem jít za kamarádem; byla to zábava s kamarádem; byla u toho sranda a zábava“

oranžovou barvou označeny formulace: „moc namáhavé a musím si to zapamatovat; má to být hra, ale je to učení; na můj mozek moc logické; strašně moc těžké; doufám, že příště to bude lehčí“

Chlapec č. 1 hodnotil někdy hru na základě práce s ostatními ve skupině: „nelíbilo, protože já s kamarádem jsme hádali a kluci hráli karty; moc logické a nekamarád po nás ránou házel míček“; objevil se u něho i kontrast: „bylo to těžké a zábavné; ze začátku to je těžké, ale pak už ne; lehké, ale.“ Pouze jednou použil slovo líbylo a u kamaráda napsal malé písmeno na začátku vlastního jména.

Hodnocení chlapec č. 2

zelenou barvou označeny formulace: „bylo to zajímavý; legrační; dobrý; byla to sranda; bylo to lehké“

žlutou barvou označeny formulace: „líbilo se mi to, protože jsme hráli karty; líbilo se mi to, protože jsme si házeli; bylo to fakt moc divné, protože to bylo takové tvořivé; potěšilo mě, že jsem byl s kamarádem“

oranžovou barvou označeny formulace: „byla to veliká nuda, protože jsme se učili; nebavilo mě to, protože jsme museli číst a nebyl jsem s klukama a zase já; nebavilo mě to, protože jsme se učili; moc mě to nebavilo, protože nevím“

Chlapec č. 2 odmítal didaktické hry považovat za hry. Z jeho úhlu pohledu aktivita, v jejímž rámci probíhá učení, není hra. Velice ho ovlivňovalo i to, s kým byl ve skupině. Těžce nesl spolupráci v dívčích týmech i různé zapojení členů týmu. V pravopisné části lze nalézt spoustu chyb – líbylo se; zajímavý; věti; s kluky; nehybali; bavylo; vimíšlíme.

Hodnocení chlapec č. 3

zelenou barvou označeny formulace: „společná práce a myšlení; protože jsem hrozně myslel a bylo to dobrý“

žlutou barvou označeny formulace: „fotbal je dobrý; protože mě to trochu bavilo a prostě proto; protože mě bavila spolupráce; měl jsem dobrý tým; bylo to zábavné, protože tam byl kamarád a nikdo další“

oranžovou barvou označeny formulace: „až moc se myslelo, a ještě to bylo moc dlouhý, mně to přišlo moc lehké, a ještě se tam moc nehrálo; musely jsme tak akorát myslet hlavou; bylo to lehké až moc“

Chlapec č. 3 ze začátku implementace her do výuky ve slovní odpovědi zdůvodňuje, proč udělil takový počet bodů: „protože jsme museli poslouchat; protože jsme moc neběhali; protože se nehýbalo a nemyslelo se.“ Některé myšlenky nedokončil: „byla to sranda, protože jsme špatně ...; prostě proto ...“ Velmi vysoké množství pravopisných chyb, podle kterých lze žáka identifikovat. Jedná se o žáka, který se narodil v Anglii. Má obtíže s českým i anglickým pravopisem. Snaží se zapisovat foneticky. Na začátku školního roku byl s rodiči na dovolené a poté delší dobu nemocný, proto celkově hodnotil méně her.

Hodnocení chlapec č. 4

zelenou barvou označeny formulace: „doma bych si tu hru zahrál; hra se mi hodně líbila, protože to bylo zábavné; bylo to hodně lehké a srandovní; hra byla v pohodě, ale byli tam i, y“

žlutou barvou označeny formulace: „hra se mi líbila, ale nelíbilo se mi určování rodu a sestavení věty; nějaká písmena byla lehká a nějaká těžká“

oranžovou barvou označeny formulace: „hra se mi moc nelíbila, protože byla nudná“

Komentáře chlapce č. 4 jsou značně povrchní. Převažuje kladné hodnocení. Záporné označení se vyskytuje u her, které byly dle chlapce nudné. V podstatě popisuje své pocity ze hry. Konkrétní konstatování o zaujetí skládáním vět ze synonym projevilo jedinkrát. O práci ve skupině se zmiňuje pouze jednou. I jemu se někdy hra líbila

či nelíbila. Dále hodně chyboval v interpunkci: „zabavná, protože, libila, vanoční, věci, zahral, něanke, hodne.“

Hodnocení chlapec č. 5

zelenou barvou označeny formulace: „bylo to nejlepší, bavilo mě to, bylo to lehké a zajímavé, bylo to super“

žlutou barvou označeny formulace: „dobře jsme si zaběhali; ve třídě se běhat nemá; chtělo by to lepší tým; nekamarád nespolupracoval; bylo to přes přestávku; ze začátku jsem to nechápal, ale pak mi to došlo“

oranžovou barvou označeny formulace: „bylo to těžký; nudný a hrozný; je to učení mučení“

Chlapec č. 5 hodnotil někdy hru a zároveň i tým: „bylo to obtížné ale byl dobrý tým; bylo to super, ale chtělo by to lepší tým.“ Část komentáře byla označena oranžově a část žlutě. V grafu je zachycena barva hodnocení hry, nikoli týmu. V průběhu půl roku několikrát ztratil hodnotící formulář. Z toho důvodu o polovině her z jeho pohledu chybí komentář. Tiskopis odevzdal značně pomačkaný a potrhaný. Píše nespisovnou češtinou: „za prvé koho to sakra baví, za druhý není to hra. Zezačátku jsem to nechápal, ale pak mi to došlo.“ Plynule přechází z tiskacího písma do vázaného.

Hodnocení chlapec č. 6

zelenou barvou označeny formulace: „bylo to docela moc dobrý; bylo to lehký a opakování; ok, bavilo mě to; bavilo mě to, protože jsem se nenudil“

žlutou barvou označeny formulace: „nebavilo mě to, protože jsem nedostal kartičku, a ještě jsem dostal poškolu za nic; nelíbilo se mi to, protože kamarád nespolupracoval; bylo to nejhorší, protože jsem seděl s dívkou; neuměli vůbec házet a chytat; nemohli jsme jít podruhé; bylo to blbé, protože jsem byl vyprovokován a pak jsem také provokoval“

oranžovou barvou označeny formulace: „nezábavný, nudný, otravný, strašný, nezajímavý; těžký; mohlo by být víc času“

Chlapec č. 6 z celkového počtu 33 her osmnáct her neohodnotil většinou z důvodu ztráty hodnotícího listu. Ze zbylých 15 her se polovinou zaměřil na hodnocení hry a polovinou na chování ostatních vůči němu a naopak. Ve slovním popisu se vyskytuje spousta chyb i nespisovných tvarů: „nebíbylo se; bylo to trochu ujetý; sme; bylo to dobrí; nevedela, co rikam; bylo to blbí; hazet.“ Na druhou stranu je vhodné ocenit slovní zásobu – při hodnocení jedné hry použil pět přídavných jmen: „nezábavný, nudný, otravný, strašný, nezajímavý.“

Zajímavé je spojování hodnocení s obtížností, část žáků vnímá jednoduchost hry jako žádoucí kvalitu, jiní naznačují, že by se více bavili u obtížnějších úkolů. Pro některé žáky byla obtížnost hry motivací, druzí ocenili spíše nenáročné hry, nebo jim známé hry, ve kterých se orientovali. Těchto her mnoho nebylo, protože vyučující se snažila, aby složení her bylo pestré a neopakující se. Bohužel někteří při zadání nové, jim neznámé hry, spíše zdržovali než, aby se snažili pokyny pochopit. Samozřejmě, že záleželo na typu hry. Pokud hned v úvodu zjistili, že se jedná o hru založenou na gramatice, bylo jejich nasazení mnohem menší a pomalejší, než u zadání s pohybovou či akční složkou typu vytahování jim neznámých věcí z neprůhledných sáčeků, nebo přemísťování předmětů ve třídě. Kupodivu si chlapci snáze poradili s úkoly zaměřenými na sloh. Rychleji dokázali vyhledat klíčová slova a sestavit osnovu.

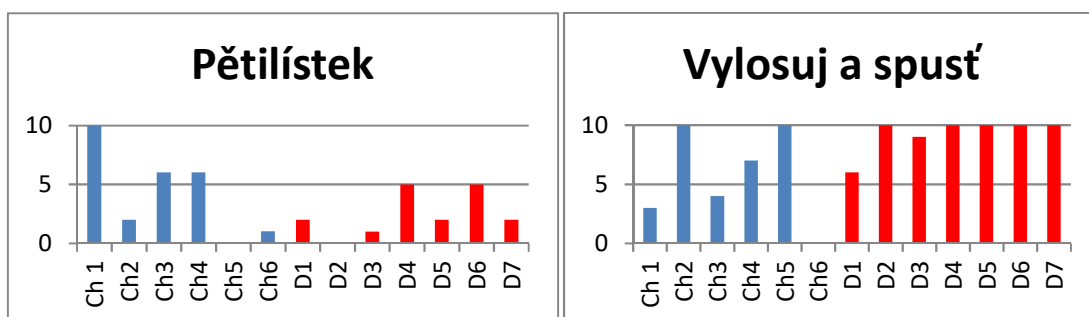
Pouze dvě ze sedmi dívek se zabývaly nejen hodnocením her, ale i prací ve skupině. Naopak čtyři chlapci ze šesti věnovali více prostou popisování pracovního týmu či pocitu sounáležitosti než hrám samotným. Dívky se především soustředily na provedení zadání aktivity. Chlapci byli rozptylováni úvodním losováním, které pro ně mělo zásadní vliv na výkon. Pokud byli s náhodným rozdělením spokojeni, našli si oddělené místo a zahájili práci. V opačném případě se museli nejprve vyrovnat pro ně s nepříjemným faktem. Nesouhlas dávali najevo hlučněji než děvčata. I přes cílenou snahu vyučující od začátku září propojit třídu losováním v úvodu her a tím vytvářet různě smíšené skupiny žáků i žákyň, ve kterých jsou děti nuceni spolu spolupracovat s jimi nevyhledávanými spolužáky, hoši stále preferují pouze chlapecký kolektiv a děvčata pozitivněji oceňují činnosti nerušené spolužáky.

6. Hodnocení grafem

Grafy zachycují kvantitativní i kvalitativní údaje. V případě kombinovaného hodnocení hry zároveň s popisem aktivity, nebo spolupráce v týmu, nebo s kamarádem, byla pro účely grafu použita část věty zaměřená na hru.

Dle Michala Miovského jsem použila metodu prostého výčtu a metodu kontrastů a srovnávání. Do základní tabulky jsem zaznamenala počet koleček udělených každé hře jednotlivými žáky. Bylo vygenerováno 49 grafů, které jsou kompletně v příloze diplomové práce. Do těla díla bylo vloženo jen několik pro názornost.

Grafy zobrazují obodování jednotlivých her. Dívky většinu aktivit ocenily vyšším počtem bodů. Celkově nejméně úspěšný byl Pětilístek. Žáci byli s touto metodou konfrontováni poprvé. Odmítali se zamyslet. Chlapci byli ve splnění zadání rychlejší než děvčata, což odpovídá závěrečnému přidělení bodů hře. První dva měsíce dívky převážně přidělovaly plný počet. Nejvyšší počet bodů získala hra Vylosuj a spust', kterou ohodnotili všichni kromě chlapce č. 6. Modrá barva zachycuje bodové ohodnocení chlapců a červená barva dívek. (Miovský, 2006, s. 222–223)

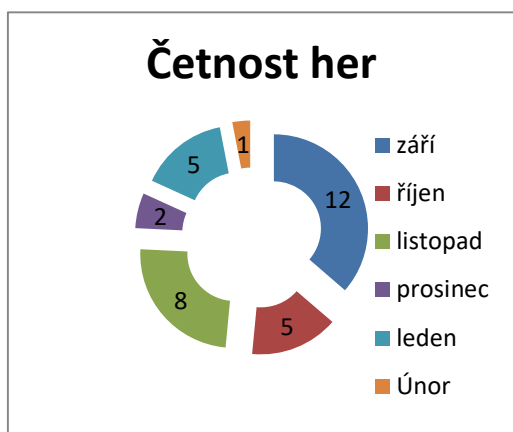


obr.6.1 graf bodové hodnocení hry

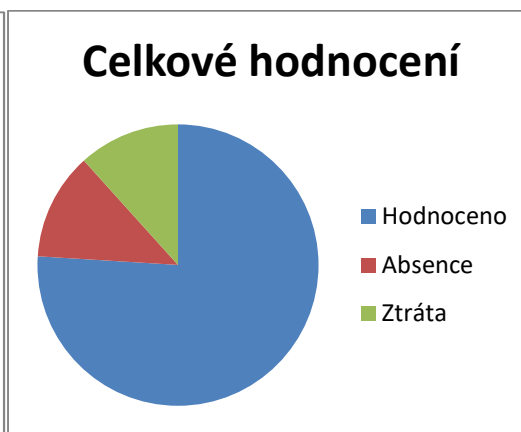
obr.6.2 graf bodové hodnocení hry

Statistiku ovlivnila absence z různých důvodů a ztrátovost. Někteří žáci či žákyně neodevzdali všechny vyplněné formuláře. Občas se stalo, že žák i přes přítomnost ve škole hru neohodnotil, nebo tiskopis s komentářem několika her ztratil. Dostal nový předtisk, ve kterém pokračoval. Po půl roce jsem dotazníky vybrala. Pročetla jsem odpovědi a vracela žákům k doplnění buď koleček, nebo slovního hodnocení. I když vyplňování bylo anonymní, s dětmi jsme se sblížili natolik, že jsem je dokázala identifikovat i bez podpisu. Trochu jsem znejistila, když jsem po zadání bodů do tabulky přešla k barvení textu a nenašla jsem hodnocení dívky č. 5. Dívku jsem požádala o doplnění chybějících údajů. Dívka je doplnila a ze zvyku si založila do desek

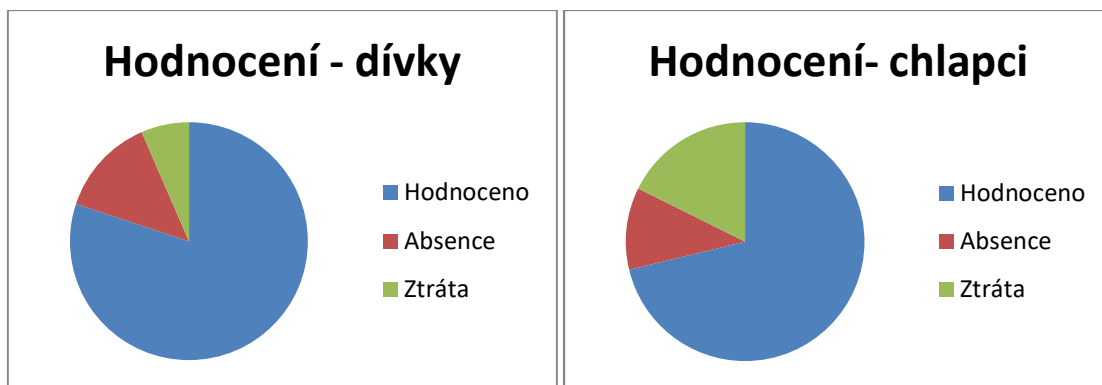
v košíku pod lavicí. Jednalo se o kompletní dívčino hodnocení, což by znamenalo značné zkreslení. Obdobně tomu bylo s chlapcem č. 4. Ten postrádal celý jeden předtisk obsahující data od 23.9.2022 do 17.12.2022 se dvanácti hrami. Při prvním sběru dat předtisk přehlédl v deskách. Poté onemocněl. Po jeho návratu do školy jsme společně prohledali všechny desky v košíku pod lavicí a vyplněný tiskopis objevili. Díky znalosti jejich písma, způsobu vyjadřování a uvádění jmen spoluhráčů jsem byla schopna identifikovat chlapce i dívky. Tím pádem jsem mohla doplnit absenci z důvodu nemoci či rodinných důvodů. Absence byla v grafech zachycena ohraničeným sloupcem bez výplně. Chybějící sloupce značí poztrácená data. Z celkového možného počtu díky absenci a ztrátě neproběhla čtvrtina hodnocení. Do aktivit bylo zapojeno sedm dívek a šest chlapců. U dívek převážila absence nad ztrátou. Část dat ztratila pouze jedna dívka. U chlapců byla nižší absence a vyšší ztrátovost, o kterou se zasloužili dva chlapci. K nejvyšší absenci došlo, když chybělo šest žáků z dvanácti na hru Opakování. Největší ztráty u pěti her lze zachytit číslem pět. Vzhledem k absenci a ztrátám získala pouze jedna hra plný počet komentářů. Absence i poztrácená data jsou zanesena shodně v obou typech grafů. Nejvyšší ztrátovosti dosáhl chlapec č. 5 a nejvyšší absence chlapec č. 3. U dívek ztratila data pouze dívka č. 4. Dívka č. 6 a dívka č. 7 chyběly stejně u deseti her. Následující grafy shrnují výše uvedené údaje.



obr.6.3 graf četnost her



obr.6.4 graf celkové hodnocení



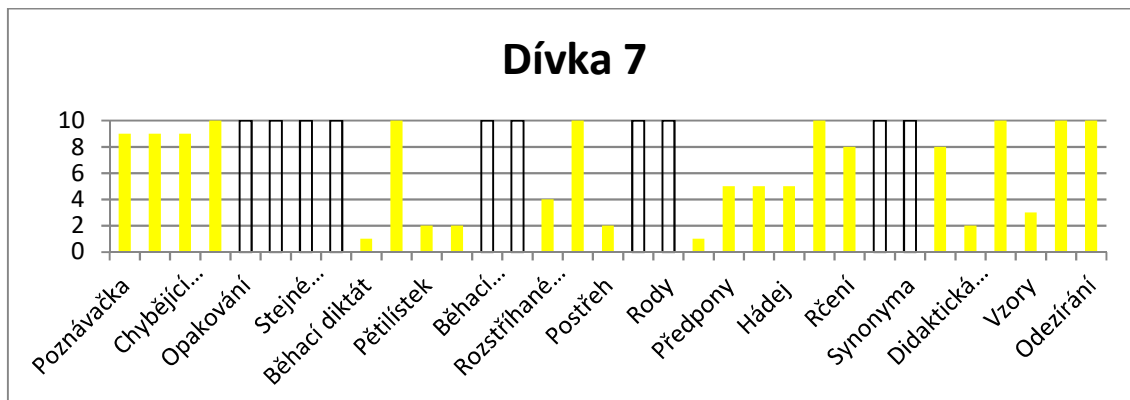
obr.6.5 graf hodnocení dívky

obr.6.6 graf hodnocení chlapci

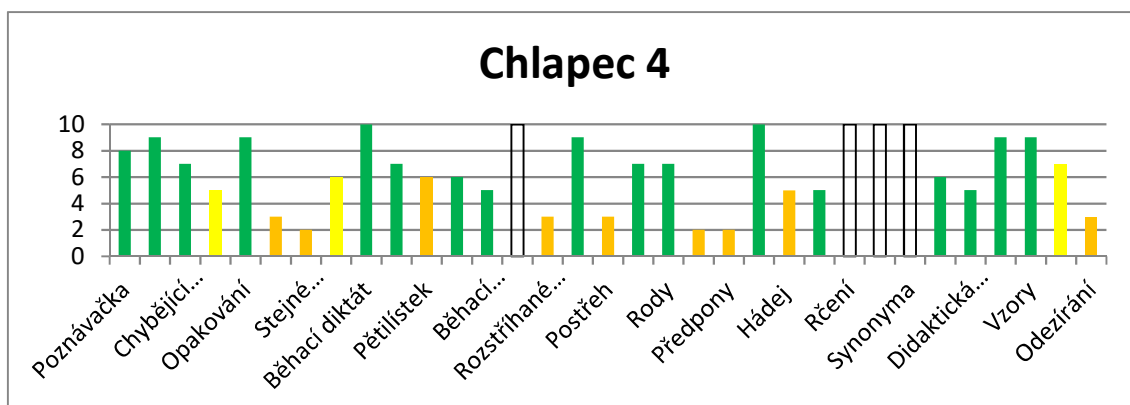
Další typ grafů zachycuje kontrast, nebo soulad ve výpovědích jednotlivých dětí. V grafu jsou zobrazeny přidělené body a zároveň jsou jednotlivé sloupce označeny zelenou, žlutou, nebo oranžovou na základě barvení slovních komentářů. Lze lehce identifikovat, u koho bodovému hodnocení odpovídá i slovní.

Chlapec č.1 ohodnotil všechny hry. Má tedy vysokou vypovídající hodnotu. K poslední třetině aktivit se vyjádřil neutrálně. V rozporu má žluté sloupce s hodnotou deset. Chlapec č. 2 pouze jednu šestinu her ocenil kladně. V grafu se vyskytují sloupce se stejnou hodnotou odlišných barev. Chlapec č. 3 má největší absenci. Udělil nejvýše osm bodů. Pouze tři sloupce jsou zelené barvy. Komentáře chlapce č. 4 jsou převážně zelené barvy s různým počtem bodů. Chlapci číslo 5 a 6 ztratili nejvíce dat. Aktivitu hodnotili většinou nízkým počtem bodů. U chlapce č. 5 jsou v podstatě body ve shodě s barevným označením sloupců. U chlapce č. 6 jsou nízké sloupce různě barevné. Dívky v porovnání s chlapci přidělovaly vyšší počet bodů. U dívky č.1 převažují zelené sloupce s různou výškou. Dívka č. 2 má pouze jeden sloupec oranžové barvy. S dívkou č. 3 hodnotily většinou deseti body. U dívky č. 2 převažuje žlutá barva. U dívky č. 3 zelená barva. Dívka č. 4 jediná poztrácela data. Z počátku použila zelenou barvu. Ke konci využila jen žlutou a oranžovou. Pouze deset sloupců u dívky č. 5 je žluté a oranžové barvy. Bodové hodnocení je téměř v souladu s barevným označením. Dívka č. 6 má shodnou absenci s dívkou č. 7. Hry uprostřed hodnotícího období jsou zachyceny převážně žlutou barvou. Na začátku a na konci jsou zaznamenány zelené sloupce. Největší rozpor je u dívky č. 7. Sice zakreslila různý počet koleček, ale všechna konstatování jsou v neutrální rovině. Tato zkušenost dokládá vhodnost hodnocení obojího typu – někteří žáci hodnotí neutrálně slovy, ale vysoko barvou, jiní

naopak. Zmíněné kontrasty lze dobře pozorovat v grafech. Pro lepší představu autorka vložila dva konkrétní příklady:



obr.6.7 graf hodnocení her dívkou č. 7



obr.6.8 graf hodnocení her chlapcem č. 4

7. Zhodnocení

Diplomová práce zachycuje případovou studii sociální skupiny. Konkrétně se jedná o ovlivnění výuky českého jazyka páté třídy základní školy hrou. Autorka pracuje na Základní škole a mateřské škole Rosice, okres Chrudim. Dle Švaříčka a Šed'ové z vnějšího pohledu může být považována za domorodce. Ale při detailním přiblížení lze konstatovat, že ve vztahu ke zkoumané třídě tomu tak není. Jako vyučující do zahájení studie ve třídě nepůsobila. Zvoleným projektem se snažila se žáci sblížit co nejdříve a do hloubky. (Švaříček, Šed'ová, 2007, s. 76–82) Miovský rozlišuje tři zdroje dat ve smyslu informovanosti zkoumaných osob experimentu: „a) účastníci výzkumu vědí, že jsou předmětem výzkumu a mají také základní představu o jeho smyslu a účelu,

b) účastníci výzkumu vědí o tom, že jsou předmětem výzkumu, mají však jinou informaci o jeho účelu a smyslu, c) účastníci výzkumu nevědí o tom, že jsou předmětem výzkumu.“ (Miovský, 2006, s. 113–114). Z praktického hlediska žáci nebyli informováni o studii. Bylo tím cíleně zabráněno zkreslení dat a povinnosti získání informovaného souhlasu rodičů. Škola se nachází v malé vesnici. Nebylo vhodné komplikovat situaci vzájemného poznávání se s dětmi a jejich rodiči diskuzí nad studiem vyučující a jeho dokončováním. I přesto má autorka pocit, že nedošlo k porušení etických norem a pravidel. Pro získání nezkrivených dat a možnosti vnímání okamžitých reakcí žáků během hry i po jejím dokončení vše proběhlo formou zúčastněného pozorování. Konstrukce dotazníku cíleně směřovala na sběr kvalitativních i kvantitativních informací. K jejich zpracování byla využita popisná statistika a frekvenční analýza. (Švaříček, Šedřová, 2007, s. 43–48) Zkoumaným vzorkem byla uzavřená skupina. Jednalo se o totální výběr, kdy v průběhu procesu nedochází ke změnám počtu či obměně zúčastněných osob. (Miovský, 2006, s. 128) Vyučující využila hodin českého jazyka. Z hlediska výuky se jedná o kompletní škálu zaměřenou didakticky na jazykovou výchovu, literární výchovu, komunikační a slohovou výchovu. Hry byly implementovány v různých částech hodin a za rozdílným účelem. Některé se soustředily na aktuálně probíranou gramatiku, jiné cílily na rozšíření a upevnění slovní zásoby, na paměť, na správnou výslovnost, na komunikaci a vyjadřování. Na začátku školního roku byla nejvyšší frekvence her. Počet her za měsíc byl ovlivněn školními projekty, výlety, prázdninami i povinnostmi splnit předepsaný rozsah učiva. Přednost před hrou má i vyplnění pracovního sešitu zakoupeného rodiči. Někteří rodiče hodnotí kvalitu výuky počtem vypracovaných cvičení.

Vyplývalo, že v případě náročné gramatiky či pravopisu je přínosné zkoušet různé typy her a možnosti spolupráce. Příkladem mohou být hry na předpony s–, z–. První hra byla na způsob Škatulata, hýbejte se. Druhá přiřazování slov ke správné předponě. Ve třetí hře žáci museli nejprve přečíst slovo zapsané pozpátku. Tato hra byla oceněna nejvíce. U hry Pětilístek byl zvolen pro děti abstraktní pojem trénink. Každý pracoval samostatně. Po pěti měsících byl zadán opět v návaznosti na pracovní list o sportu. Tentokrát děti byly rozlosovány do čtyř skupin po třech. Každá skupina si zvolila sport, jehož název zapsala na první řádek. Druhý řádek byl určen pro dvě přídavná jména, třetí pro slovesa vyjadřující činnost při sportu, čtvrtý pro větu o minimálně čtyřech slovech,

pátý pro pět pocitů zažívajících při zvoleném sportu. Skupinky měly největší problém s pátým řádkem. Ale celkově hru zvládly mnohem lépe než poprvé.

Žáci velice oceňují práci ve skupině. Dožadují se losování. Je to pro ně určitý druh adrenalinu. S napětím čekají s kým, budou spolupracovat. Sestava výrazně ovlivňuje jejich pracovní výkon. Ve třídě jsou dva žáci, s nimiž ostatní neradi tvoří sestavu. Jedná se o dívku č. 7 a chlapce č. 6. Oba jsou slabí v gramatice. Chlapec je ze sociálně slabší rodiny. Na rozdíl od dívky se snaží aktivně zapojit. Dívka většinou mlčí. Dívčími skupinami je přijímána vstřícně. Spolužačky se jí snaží motivovat a donutit k výkonu. Chlapci ji v podstatě tolerují. Chlapec č. 6 není vítán v žádné skupině. Obrovskou výzvou pro každého je být s ním ve dvojici. Což znamená nejen společně splnit zadání, ale především zapracovat sám na sobě z hlediska sociální komunikace a tolerance. Hry dokážou významně ovlivnit atmosféru ve třídě a formovat třídní kolektiv. Z tohoto důvodu jsem zajistila externí pracovnice na práci s třídou. Obě znají chlapce ze sociálně slabé rodiny. V průběhu setkání zařazovaly hry na komunikaci a spolupráci. Všechny děti se snažily. Aby byl splněn stanovený limit, zapoměly na veškeré neshody a fungovaly naprosto všichni mezi sebou rovnocenně. Hra tedy opravdu dokáže alespoň na chvíli eliminovat rozdíly a každý může zažít pocit souhry a sounáležitosti.

8. Závěr

Žáci zvolené konkrétní páté třídy reagovali v podstatě kladně na vyučující zvolené hry. Snažili se hry plnit. Případný nesouhlas vyjadřovali prostřednictvím dotazníku, jehož struktura nabízející kvantitativní i kvalitativní hodnocení byla přínosná a efektivní. Možnosti modifikace didaktických her vzhledem k využitelnosti pro výuku aktuální gramatiky ročníku jsou neomezené. Závisí na schopnostech vyučujícího a vzdělanostní úrovni dané třídy. Při losování do skupin se osvědčilo tvořit čtyři týmy. Toto rozdělení lze využít ke vzájemné kontrole skupin a vést tak děti k samostatnosti.

Autorku překvapila náročnost splnit předsevzetí implementovat každý den odlišnou didaktickou hru, která by splňovala požadavky aktuální gramatiky a pestrosti průběhu aktivity. Osobní závazek každodenních her nebyl dosažen z důvodu časové náročnosti přípravy při hledání a výběru vhodné činnosti. Dále je omezena i časová kapacita vyučovací hodiny. Záměr byl výsledně realizován nejméně alespoň jednou týdně.

Součástí práce jsou kopírovatelné přílohy. Zde jsou zařazeny hry vytvořené autorkou, cvičení z učebnic českého jazyka i z pracovních sešitů. Věty pro běhací diktát pokrývají celou A4. Strany obsahují nejen věty z her použitých v rámci diplomové práce. Takto to bylo zpracováno z hlediska úspory papíru při kopírování i časové úspory pro učitele/ku. Hry pořízené za úplatu nebo vyhledané v různých publikacích nejsou součástí kopírovatelných příloh.

8. Zdroje

Beneš, Z. a kol., *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: Nadační fond Gymnasion, svazek 05, 2016. ISBN 978–80–270–0476–8.

Činčera, J., *Práce s hrou: pro profesionály*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007. ISBN 978–80–247–1974–0.

Hájková, E., Hra v hodinách českého jazyka na 1. stupni ZŠ. *Čeština – bádání a učení: sborník z mezinárodní vědecké konference uspořádané k 60. výročí založení Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity a k příležitosti životního jubilea prof. PhDr. Přemysla Hausera, CSc.* Brno: Masarykova univerzita, 2007. s. 130–134. ISBN 978–80–210–4278–0.

Hošková, K., *Tvůrčí psaní pro malé spisovatele a spisovatelky*. Brno: Edika, 2017. ISBN 978–80–266–1158–5.

Kalábová, N., *Hry na dlani Do školy i mimo ni*. Praha: Portál, 2020. ISBN 978–80–262–1571–4.

Kosová, J., Babušová, G., Rykrová L., Vokšická J., *Český jazyk pracovní sešit 1 pro 5. ročník základní školy*. Plzeň: Nakladatelství Fraus, 2011. ISBN 978–80–7238–961–2.

Kosová, J., Babušová, G., Rykrová L., Řeháčková A., *Český jazyk pracovní sešit 2 pro 3. ročník základní školy s přílohou Přehled učiva*. Plzeň: Nakladatelství Fraus, 2009. ISBN 978–80–7238–859–2.

Kosová, J., Babušová, G., Rykrová L., Vokšická J., *Český jazyk učebnice 1 pro 5. ročník základní školy*. Plzeň: Nakladatelství Fraus, 2011. ISBN 978–80–7238–960–5.

Kotrba, T., Lacina, L., *Aktivizační metody ve výuce*. Brno Barrister & Principal, 2015. ISBN 978–80–7485–043–1.

Lederbuchová, L., *Škola hrou ano, hraní si ve škole ne = School by Play Yes, but Playing at School No. Český jazyk a literatura*, 2011–2012, 62(4), s. 186–189. ISSN 0009–0786.

Maňák, J., *Alternativní metody a postupy*. 1. vyd. Brno Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, 1997. ISBN 80–210–1549–7.

Millarová, S., *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978.

Miovský, M., *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada Publishing, 2006 ISBN 80–247–1362–4.

Němec, J., *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80–7315–006–9

Peppler, K., Danish, J., Phelps, D. (2013). *Collaborative Gaming: Teaching Children About Complex Systems and Collective Behavior. Simulation and Gaming*. 44.
<https://doi.org/>

Pišlová, S., *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 2008. ISBN 978–80–7373–025–3

Simona a Kristýna Pišlový, *Hra a hravé činnosti v hodinách češtiny*. 2009 Didaktické studie 1/09. Praha. Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta, katedra českého jazyka. časopis

Pospíšilová, Z., *Hravá škola: hříčky se slovíčky*. Praha: Grada, 2014. ISBN 978–80–247–4539–8.

Průcha J., Walterová E., Mareš J., *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80–7178–772–8.

Santos, A. (2017) *Board Games as Part of Effective Game-Based Learning Strategies*.
[https:// doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4_142-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4_142-1).

Sieglová, D., *Konec školní nudy. Didaktické metody pro 21. století*. Praha. Grada Publishing, a.s., 2019. ISBN 978–80–271–2254–7.

Sitná, D., *Metody aktivního vyučování*. Praha, Portál, 2009. ISBN – 978– 80– 7367– 246 – 1.

Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost. Praha: Academia, 2001. ISBN 80–200–1080–7.

Sochorová, L., (2021, 25. října) *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. NPI. <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-%20VYUCOVANI.html/>

Sovová, E., *Newsletter 1 – Pětilístek a Diamant*. SCIO Svět gramotnosti Články 23.5.2019. <https://www.svetgramotnosti.cz/Clanek/106/newsletter-1-petilistek-a-diamant>

Suchá, J., *Trénink slovní zásoby pro každý věk*. Praha. Portál, 2014. ISBN – 978–80–262–0594–4.

Svobodová, J., et al. *Čeština v edukaci: lingvistika a didaktika*. Vydání: první. Ostrava: Ostravská univerzita, Pedagogická fakulta, 2021. 212 stran. ISBN 978–80–7599–258–1. Dostupné také z: <https://dokumenty.osu.cz/pdf/materialy/2021-cestina-v-edukaci-sazba.pdf>

Štěpáník, S., *Konstruktivistické a kognitivně–komunikační paradigma jako východisko koncepcí výuky českého jazyka* = A constructivist and cognitive–communicative paradigm as the basis of the conception of Czech language instruction. *Pedagogika: časopis pro pedagogickou teorii a praxi*, 2020, 70(1), s. 5–28. ISSN 0031–3815. Dostupné také z: <https://doi.org/10.14712/23362189.2019.1355>

Švaříček, R., Šed'ová, K. a kol., *Kvalitativní výzkum v peda–gogických vědách: pravidla hry*. Praha: Portál, 2007. 978–80–7367–313–0

Víška V., Nováková L., *Čeština nás baví*. Praha. Triton, 2005. ISBN 80–7254–664–3.

Zbořilová, J., Janáčková, Z., *Pracovní sešit pro 5. ročník, 1. pololetí Český jazyk 5*. Brno: Nová škola, s.r.o., 2010. ISBN 978–80–7289–158–0.

9. Kopírovatelné přílohy

Doplň chybějící vyjmenované slovo / vyjmenovaná slova:

být – – obyvatel – byt – – nábytek,
..... – – bystrý – –
kobyła – – Přibyslav

Doplň chybějící vyjmenované slovo / vyjmenovaná slova:

slyšet – – blýskat se – –
..... – plýtvat – vzlykat – – lýtko –
..... – lyže – – plyš

Doplň chybějící vyjmenované slovo / vyjmenovaná slova:

my – mýt – – mýlit se – –
..... – hlemýžď – – zamykat –
..... – dmýchat – – nachomýtnout se
–

Doplň chybějící vyjmenované slovo / vyjmenovaná slova:

..... – pytel – pysk – –
..... – pyl – – klopýtat –
..... – zpytovat – – pýr –
..... – čepýřit se

Doplň chybějící vyjmenované slovo / vyjmenovaná slova:

syn – – sýr – – sychravý – usychat –
..... – – sysel – –
sypat

brzy – – nazývat –

Doplň chybějící vyjmenované slovo / vyjmenovaná slova:

vy – – výt – výskat – –
..... – vydra – výr – – povyk –
..... – slova s předponou vy-/ vý-

Pozpátku – předpony S–, Z–

Nemocný se litop–. Co Marcela išuok– tavíp–? Máme už jen ýldrvt– chléb, také se nám lizak– tvaroh. Jakým mebosůp– vypočítáme tento příklad? Syn svým chováním lamalk– oba rodiče. Celá třída rázem alhcit–. Zámek během 19. století ltsup–. Nůž se používáním liput–. Král častým vedením válek lduch–.

Tužka aldap– na zem. Ze sousedova bytu je slyšet zvuk ykčejíb–. etžam– prosím, tabuli. Náš pes se včera litart–, ale dnes sám přiběhl. Kéž by nějaký skladatel linbeduh– moji báseň! Na parkovišti se lizar– automobil s motocyklem. Limonáda na sluníčku alalpet–. Silný víchrlidoh– tašku ze střechy. Herečka výtečně alinrávt– ježibabu. Za bouře latoksort– kupecký koráb. lsen– by jí modré z nebe.

Jolana a Klaudie se brzy ylidáramak–. Zlomenina Matějovi dobře altsor–. Byla všechna áldap– jablka álinh–? ečarět– už nestačily tarít–. V ohništi oleřoh– téměř všechno. Barvy na výkresu se mi ylahcím–. Na koupališti instalovali novou ukvazulk–. Děti ylabarh– listí na hromady. Kdy servírky ídilk– nádobí? Už jste s tou prací ličnok–? Hosté se už ilezáhc–.

Chodí ýnebrb–. Mléko by olsyk– a maso by se olizak–. Máš svůj kečínrob– práci? Odčítání je obtížnější než inátíč–. Správnost řešení si etjulortnok– podle klíče. Kdy jelen ejuzah– parohy? Rozkrojené jablko olděnh–. mílamop– jízdu. Vše etďalhc–. Vyzvedni énevarp– boty. Králíkům dáváme ýldrvt– chléb. Vítr láv– listí z lavičky. Z odpakového dřeva lib– bedýnku. Studem alanevřeč–. Umíš tižů– kalhoty?

Běhací diktát – shoda podmětu s přísudkem

- 1) Lidé používal_ ramínka.
- 2) Bezpečnostní pásy se objevil_ v autobusech.
- 3) Zubní pasty byl_ dodávány ve skle.
- 4) Sekačky na trávu se prodával_ dobře.
- 5) Obchod s deštníky otevřel_ obchodníci v Praze.
- 6) Na jaře se sněhuláci rozpustil_.
- 7) Zbýval_ čtyři minuty do konce.

Běhací diktát – koncovky přídavných jmen

- 1) Košíkovou hrají úspěšně především (vysok-, vysoc-, mal-) lidé.
- 2) Na závodech formule 1 se setkáme s (rychl-m-, pomal-m-, terénním-) vozy.
- 3) (Rozespal-, Hladov-, Ochočen-) medvědi mohou napadnout i člověka.
- 4) Děti jezdívají na (tup-ch, kolečkov-ch, rezav-ch) bruslích.
- 5) Malí i velcí znají (Ladov-, Lád'ov-, ladov-) poetické obrázky.
- 6) Diváci s napětím sledovali (krotitelov-, hostitelov-, kadeřníkov-) ukázky drezúzy (zl-ch, nebezpečn-ch, lín-ch) šelem.

Běhací diktát – velká písmena – najdi ve větě slova s chybou a zapiš je správně

- 1) Přes krkonoše vede hranice mezi českou republikou a Polskem
- 2) Cestou do Jindřichova hradce jsme navštívili Týn Nad vltavou.
- 3) Znamý Prales Boubín se nachází na šumavě.
- 4) Výstup na Radhošť nás neunavil, ale při výšlapu na lysou horu jsme se už zapotili.
- 5) V létě budeme sjíždět sázavu.
- 6) Moje oblíbená kniha divoký Koník ryn mi připomíná život se čtyřnohou kamarádkou riou.
- 7) Přestěhovali jsme se z rychnova nad Kněžnou do vrbna Pod pradědem.

Běhací diktát – doplň mě, mně (mi).

- 1) Bylazima.
- 2) Nejhezčí dárek dal bratr.
- 3) Za to, co se stalo, můžeš ty.
- 4) Na se můžeš spolehnout.
- 5) Otoč se ke zády, jen si tě poslechnu.
- 6) Postav se vedle
- 7) Vzpomínej na v dobrém.
- 8) Od té doby si nevšímal.

Běžací diktát – ve skupinách sesbírejte věty se shodným písmenem, doplňte i, y, věty uspořádejte do správného pořadí, vymyslete nadpis pro příběh (při tisku na různé barevné papíry práce pro více skupin)

Nejdříve zmizel_ keramické svícnk_.

Začal_ příprav_ na vánoční jarmark.

Dívky zhotovil_ ozdob_ z barevného papíru.

Výrobky děti uspořádal_ na připravené stánk_.

Radost z vydělaných peně_ nebral_ konce.

Děti se spravedlivě rozdělil_ o zadanou prác_.

Slavnostně naladění návštěvníc_ vstoupil_ dovnitř.

Chlapci se ujal_ výroby svícnků z hmoty.

Nejdříve zmizel_ keramické svícnk_.

Začal_ příprav_ na vánoční jarmark.

Dívky zhotovil_ ozdob_ z barevného papíru.

Výrobky děti uspořádal_ na připravené stánk_.

Radost z vydělaných peně_ nebral_ konce.

Děti se spravedlivě rozdělil_ o zadanou prác_.

Slavnostně naladění návštěvníc_ vstoupil_ dovnitř.

Chlapci se ujal_ výroby svícnků z hmoty.

Běžací diktát – předpony S–, Z–

- 1) Děti –jížděl– po –kluzavce.
- 2) Sleduje –práv– o počas–.
- 3) –rážka autobusů si v–žádala oběti.
- 4) Předseda –volal –chůz–.
- 5) Neb–l na –hromáždění.
- 6) S–lnice měla pru–ký –pád.
- 7) –působil vel–ké –tráty.
- 8) –kaz–l všem zábavu.

Běžací diktát – doplň skupinu mě, mně

- 1) uze _____ ní proudu
- 2) všemu porozu _____ l
- 3) te _____ zelený
- 4) dobrá pa _____ t'
- 5) od _____ rka na postřík
- 6) nic neu _____ la zpa _____ ti
- 7) nikoho nezes _____ šňuj
- 8) po _____ nky u potoka
- 9) náhle se set _____ lo

Řešení kopírovatelných příloh

Pozpátku – předpony S–, Z–

zpotil se, zkouší zpívat, ztvrdlý, zkazil, způsobem, zklamal, ztichla, zpusťl, ztupil, zchudl

spadla, sbíječky, smažte, ztratil, zhudebnil, srazil, zteplala, shodil, ztvárnila, ztroskotat, snesl

skamarádily, srostla, spadlá shnilá, stěrače stírat, shořelo, smíchaly, skluzavku, shrabaly, sklidí, skončil, scházeli

shrbený, zkyslo, zkazilo by se, sborníček, sčítání, zkontrolujte, shazujte, zhnědlo, zpomalím, zchladte, zpravené, ztvrdlý, svál, sbil, zčervenala, zúžit

Běhací diktát – shoda podmětu s přísudkem

používali, se objevily, byly dodávány, se prodávaly, otevřeli, rozpustili, zbývaly

Běhací diktát – koncovky přídavných jmen

vysocí, rychlími, rozespálí, kolečkových, Ladovy, krotitelovy, zlých

Běhací diktát – velká písmena

Krkonoše, Českou republikou, Jindřichova Hradce, Týn nad Vltavou, prales Boubín, Šumavě, Lysou horu, Sázavu, Koník Ryn, Riou, Rychnova nad Kněžnou, Vrbna pod Pradědem

Běhací diktát – doplň mě, mně (mi)

mi, mi (mně), mi (mně), mě, mně, mě, mě, mě

Běhací diktát – příběh

Nejdříve zmizely keramické svíčky.

Začaly přípravy na vánoční jarmark.

Dívky zhotovily ozdoby z barevného papíru.

Radost z vydělaných peněz nebrala konce.

Paní učitelka zajistila, aby si děti spravedlivě rozdělily práci.

Slavnostně naladění návštěvníci vstoupili dovnitř.

Chlapci se ujali výroby svícínek z keramické hmoty.

Běhací diktát – předpony s–, z–

sjížděly po skluzavce, zprávy o počasí, srážka vyžádala, svolal schůzi, nebyl na shromáždění, silnice prudký sráz, způsobil veliké ztráty, zkazil

Běhací diktát – doplň skupinu mě, mně

uzemnění, porozuměl, temně, paměť, odměrka, neuměla zpaměti, nezesměšňuj, pomněnky, setmělo

–padly	–kácel	–červenalo	–táhla
–měnilo	–jeli	–trávil	–bělel
–ředí	–bírat	–valit	–působit
–lomil	–ranil	–krotit	–balit
–černá	–hlédli	–hlédly	–mazat
–mazat	–práva	–práva	–volat
–volat	–bít	–bít	–užovaly
–užovali	–vát	–vát	–leva
–leva	–kyslo	–hrbit	–kazilo
–čítat	–kontrolujte	–hazuje	–hnědlo
–pomalím	–chladíte	–bil	–bil
–kamarádily	–rostla	–hořelo	–tírat
–míchali	–klouznout	–klidily	–cházet
–lepit	–dělit	–hubnout	–klamat
–cuchat	–koušet	–pívaly	–těžovali
–těžovaly	–cvrknout	–krátit	–hromáždily

být	být	odbýt	odbýt
odbít	odbít	přibýt	přibýt
dobýt	dobýt	dobít	dobít
nabýt	nabýt	nabít	nabít
ubýt	ubýt	ubít	ubít
zbýt	zbýt	zbít	zbít

bydlo	bydlo	bidlo	bidlo
býlí	býlí	bílý	bílý
lyska	lyska	líska	líska
lyže	lyže	líže	líže
lýčeny	lýčeny	(na)líčeny	(na)líčeny
blýská se	blýská se	blízká	blízká

mlýn	mlýn	mlít	mlít
vyplývat	vyplývat	vyplivat	vyplivat
my	my	mi	mi
mýt	mýt	mít	mít
mýval	mýval	míval	míval
mýlí se	mýlí se	milý	milý

pýcha	pýcha	píchá	píchá
slepýš	slepýš	slepíš	slepíš
pyl	pyl	pil	pil
pykat	pykat	pikat	pikat
sypat	sypat	sípat	sípat
sýr	sýr	síra	síra

sýrový	sýrový	sírový	sírový
výr	výr	vír	vír
výskat	výskat	vískat	vískat
výška	výška	vížka	vížka
vysel	vysel	visel	visel
lysý	lysý	lísá	lísá

být existovat	být existovat	odbýt ledabyle provést práci nebo odmítnout	odbýt ledabyle provést práci nebo odmítnout
odbit odtlouci – hodiny	odbit odtlouci – hodiny	přibýt zvětšit počet nebo přibrat na váze	přibýt zvětšit počet nebo přibrat na váze
dobýt zmocnit se území, dosáhnout svobody	dobýt zmocnit se území, dosáhnout svobody	dobít elektrickým proudem, přestat bít, dokončit usmrcení	dobít elektrickým proudem, přestat bít, dokončit usmrcení
nabýt získat majetek, vědomosti	nabýt získat majetek, vědomosti	nabít vsunout náboj, natlouci	nabít vsunout náboj, natlouci
ubýt zmenšit	ubýt zmenšit	ubít utlouci, usmrtit	ubít utlouci, usmrtit
zbýt zůstat	zbýt zůstat	zbít ztlouci, zmlátit	zbít ztlouci, zmlátit

bydlo živobytí	bydlo živobytí	bidlo delší tyč	bidlo delší tyč
býlí bylina, plevel	býlí bylina, plevel	bílý mající barvu sněhu	bílý mající barvu sněhu
lyska vodní pták	lyska vodní pták	líska keř, přepravka	líska keř, přepravka
lyže sportovní náčiní	lyže sportovní náčiní	líže lízat	líže lízat
lýčený Vyrobený z lýka	lýčený Vyrobený z lýka	(na)líčený vylepšený obličej	(na)líčený vylepšený obličej
blýská se objevují se blesky, třpytí se	blýská se objevují se blesky, třpytí se	blízká nedaleká vzdáleností	blízká nedaleká vzdáleností

mlýn budova, kde se mele	mlýn budova, kde se mele	mlít mlít mouku, mák	mlít mlít mouku, mák
vyplývat z něčeho vyplývá, že	vyplývat z něčeho vyplývá, že	vyplivat vyplivat něco z úst	vyplivat vyplivat něco z úst
my my všichni	my my všichni	mi mně	mi mně
mýt čistit vodou	mýt čistit vodou	mít vlastnit	mít vlastnit
mýval medvídkovitá šelma	mýval medvídkovitá šelma	míval vlastnil	míval vlastnil
mýlí se plete se	mýlí se plete se	milý milovaný, drahý	milý milovaný, drahý

pýcha domýšlivost	pýcha domýšlivost	píchá bodat	píchá bodat
slepýš beznohý had	slepýš beznohý had	slepíš spojíš lepidlem	slepíš spojíš lepidlem
pyl žlutý prášek na květech	pyl žlutý prášek na květech	pil tvar slovesa pít	pil tvar slovesa pít
pykat nést trest za něco	pykat nést trest za něco	pikat ve hře na schovávanou	pikat ve hře na schovávanou
sypat písek	sypat písek	sípat chraplavý hlas	sípat chraplavý hlas
sýr mléčný výrobek	sýr mléčný výrobek	síra nerost žluté barvy	síra nerost žluté barvy

sýrový vyrobený ze sýra	sýrový vyrobený ze sýra	sírový vznikající ze síry	sírový vznikající ze síry
výr druh sovy	výr druh sovy	vír krouživý pohyb vzduchu nebo vody	vír krouživý pohyb vzduchu nebo vody
výskat jásavě křičet	výskat jásavě křičet	vískat probírat se ve vlasech	vískat probírat se ve vlasech
výška vzdálenost od země směrem vzhůru	výška vzdálenost od země směrem vzhůru	vížka malá věž, věžička	vížka malá věž, věžička
vysel tvar slovesa vysít	vysel tvar slovesa vysít	visel byl zavěšen ve vzduchu	visel byl zavěšen ve vzduchu
lysý plochá hora, vypadaná srst	lysý plochá hora, vypadaná srst	lísá tulit se k někomu	lísá tulit se k někomu

stěžovat si podávat stížnost	stěžovat si podávat stížnost	ztěžovat dělat těžším, komplikovat	ztěžovat dělat těžším, komplikovat
správa řízení např. majetku, domu	správa řízení např. majetku, domu	zpráva informace např. ze sportu	zpráva informace např. ze sportu
svolat přivolat, sezvat dohromady	svolat přivolat, sezvat dohromady	zvolat zavolat např. Auu!	zvolat zavolat např. Auu!
shlédnout z výšky, shora	shlédnout z výšky, shora	zhlédnout uvidět např. film	zhlédnout uvidět např. film
sužovat trýznit, mučit bolestí, hladem	sužovat trýznit, mučit bolestí, hladem	zužovat zmenšit šířku např. chodníku	zužovat zmenšit šířku např. chodníku

stěžovat si	stěžovat si	ztěžovat	ztěžovat
správa	správa	zpráva	zpráva
svolat	svolat	zvolat	zvolat
shlédnout	shlédnout	zhlédnout	zhlédnout
sužovat	sužovat	zužovat	zužovat

10. Příloha A bonus – práce s textem

Poslední část práce je věnována slohové výchově. Pro inspiraci jsou zde uvedeny tři bajky a možnosti práce s textem. Autorka zachytila i průběh aktivit uskutečněných žáky při výuce:

Zadání: rozlosování žáků do dvojic. Každá dvojice dostane jednu bajku. Přečte text a vypíše klíčová slova v podobě osnovy příběhu. Poté si dvojice mezi sebou vymění sepsané osnovy tak, aby měly osnovu příběhu, který nečetly. Na základě získaných informací sepiší příběh. Ten bude na závěr porovnán s původním textem.

Bajky zdroj: <https://www.umimecesky.cz/cteni-s-porozumenim-bajky/39>

Liška a lev

Starému lvovi se nechtělo lovit, tak si vymyslel malou lest. Natáhl se ve své jeskyni a skučel, naříkal a úpěl, až se to rozléhalo celým krajem. Když ho ostatní zvířata uslyšela, bylo jim ho líto a přicházela postupně na návštěvu. Vždy měla pro lva slova útěchy, ale nenasytný lev se na ně vrhal a měl tak bez práce největší hody v životě. Jednou ho uslyšela i liška. Zastavila se na prahu jeskyně a tiše naslouchala. Lev ji spatřil a hned ji vítal: „Pojď dál, milá liško, pojď ke mně na návštěvu,“ povídal líbezným hlasem. Lišce se ale jeho úsměv vůbec nelíbil. Popřála dobrého dne, ale zůstala venku. „No tak pojď, jsem tak sám a je mi smutno. Budeme si vyprávět veselé příběhy,“ snažil se vlichotit lev. „Ani mě nenapadne. Všimla jsem si, že do jeskyně vede spousta stop zvířat, která tě přišla utěšit. Ven z jeskyně ale žádné stopy nevedou. Jistě bych skončila v tvých drápech jako ostatní,“ odpověděla liška a rychle utíkala pryč.

Jaké poučení z bajky vyplývá? Sytý hladovému nevěří.

Kdo se bojí, nesmí do lesa. Za sladkými slovy se často skrývají špatné úmysly.

Snídani sněz sám, o oběd se poděl s přítelem a večeri dej nepříteli.

Létající želva

Želva se rozhodla, že se vydá do světa. Šla celý den, šla druhý a třetího dne potkala dvě kachny. „Kam máš namířeno?“ zeptaly se želvy. „Jdu do světa,“ odpověděla želva a hned se zase vydala na cestu. „Počkej, želvo. My tě vezmeme s sebou, uvidíš daleké

země, o kterých jsi v životě neslyšela,“ nabídli se kachny. Želva se zaradovala. Tlamičkou se chytla větvě, kachny popadly větev každá z jedné strany do zobáku a už se i s želvou vznášely nad krajinou. Letěly vysoko nad horami, viděly husté lesy, zelené louky i modré moře. Cestou potkávaly rozličné ptáky, všichni se divili a obdivovali želvu, jak odvážně letí. Sama si najednou připadala, jako kdyby se vznášela a měla dojem, že kachny už ani nepotřebuje. „Umím létat jako pták,“ zvolala. Jak však otevřela tlamičku, pustila se větve a padala z výšky dolů, až dopadla na záda. Trvalo dlouho, než se jí podařilo překlopit se na tlapky a odplazit se.

Jaké poučení z bajky vyplývá?

Pýcha předchází pád.

Žádný učený z nebe nespádl.

Jablko nepadá daleko od stromu.

Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá.

Sojka a páv

Pyšný páv se procházel po zahradě. Přiletěla sojka a obdivně si prohlížela jeho krásný ocas. „Jak to jen udělat, abych měla také tak nádherné peří, byla bych jistě ještě krásnější než páv,“ říkala si sojka. Všimla si, že páv několik peříček poztrácel. Pečlivě je posbírala a celá se jimi ozdobila. „Teď jsem jistě od páva k nerozeznání,“ pomyslila si a začala vykračovat po zahradě. Všichni ptáci v zahradě byli celí překvapení, co je to za ptáka. Po chvíli ale poznali, jak je sojka podvedla, a začali se jí posmívat. Sojka s velkou ostudou odletěla domů do lesa. Tam vzbudila velké pozdvižení. Všichni se slétili kolem, obdivovali nádherné peří a dohadovali se, co je to za ptáka s tak skvostným peřím. „To koukáte. Jsem krásná a spanilá,“ zaskřehotala sojka. V tom okamžiku ostatní ptáci poznali její pronikavý hlas, sesypali se na ni a dočista ji oškubali.

Jaké ponaučení z bajky plyne?

Není moudré chlubit se cizím peřím.

Cizí peří není na prodej.

Jak se do lesa volá, tak se z lesa ozývá.

Ptáka poznáš po peří.

Zpracování žáky:

Sepsaná osnova Líny lev:

- natáhl se ve své jeskyni
- zvířata přišla na návštěvu
- nenasytný lev
- liška ho uslyšela
- lev se cítil sám
- liška rychle utekla

Sepsaný příběh dle osnovy

Byl jednou jeden lev. Natáhl se ve své jeskyni a dřímá. Zvířata přišla na návštěvu. Lva probudila. Lev měl ukrutný hlad a všechny zvířata sežral. Liška se zpozdila. A co slyšela, se modlila, aby se nestalo. Lev se cítil sám a uslyšel lišku. Ona rychle utekla.

Sepsaná osnova Pyšný páv:

- přiletěla sojka
- krásný ocas
- nádherné peří
- peří poztrácel
- ozdobila
- nerozeznání
- překvapení
- posmíval
- odletěla domů
- pozdvižení
- slétli
- obdivovali

Sepsaný příběh dle osnovy:

Přiletěla k pávovi sojka. Pochválila mu ocas i peří. Najednou poztrácel peří. Bylo mu smutno, a proto sojku napadlo ho ozdobit. Podíval se do zrcadla, aby byl k nerozeznání a byl překvapený. Potom se začal sojce posmívat, že je krásný. Sojce

se to nelíbilo, proto odletěla domů. Páv k ní přiletěl a omluvil se jí. Sojku to pozdvihlo. Potom slétli dolů a obdivovali jeho krásu.

Sepsaná osnova Sojka a páv:

- všimla si páva
- pávovo peří
- zdobit se chtěla
- zjistili to
- špatně to dopadlo

Sepsaný příběh dle osnovy:

Páv se procházel po trávě a sojka ho spatřila. Sojka si všimla pávovo krásného peří a řekla si: „Takové peří bych taky chtěla.“ Sojka se chtěla ozdobit jeho krásným peřím. Přišla Sojka za pávem, když spal na zahradě, a opatrně mu vytrhla peří. Páv se lekl a vzbudil se. Zjistil, že mu sojka chtěla vytrhnout peří, protože m ho záviděla. Páv ji potrestal. Musela mu celý týden vyčesávat peří.

Při vypracování se velice odrazila slovní zásoba žáků a způsob sepsání osnovy. Velký význam mělo i zapsání nadpisu bajky. Děti měly problém zformulovat bod osnovy, aniž by nepoužily celou větu. Následně měly tendenci pouze spojovat sepsané body. A v některých případech to stačilo:

Sepsaná osnova – Létající želva:

- rozhodnutí želvy jít do světa
- šla několik dní
- potkala kachny
- povídala si s nimi
- kachny jí vzaly s sebou na větvi, co držely v zobáku
- letí nad různou krajinou
- želva se raduje, jak letí
- chlubí se, že je pták
- jak otevřela tlamičku, tak spadla
- dobře to dopadlo

11. Příloha B vzorek oskenovaných dotazníků

divka č. 6

Věk: 10 Pohlaví: Chlapec Dívka

datum: _____ Název hry: _____
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

Stručný slovní komentář: líbilo se mi že každý psal opravdu o sobě a pak jsme ho odhalily.

datum: 2.9. Název hry: slovo-věta-slovo-věta
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000000

Stručný slovní komentář: bylo smyšleno že každý narazoval divně slova ale tak složily větu

datum: 5.9. ^{Vyjs} Název hry: chybějící slova
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000000

Stručný slovní komentář: hrála jsem s Lilly byla to super hra.

datum: 7.9. Název hry: Abecedník
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000000

Stručný slovní komentář: super hra na procvičování slova abecedy

datum: 20.9. Název hry: vylosuj a spusť
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000000

Stručný slovní komentář: zopa kovály jsme si vzory podstatných jmen.

datum: 22.9. Název hry: pětilístek
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000

Stručný slovní komentář: nemám ráda hry tohoto typu.

dívka č. 6

datum: 23.9 Název hry: SPOLEČNÉ ZNAKY

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
 jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000

Stručný slovní komentář: bylo vtipné komunikovat o společných znacích

datum: 6.10. Název hry: BĚHACÍ DIKTÁT

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
 jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000

Stručný slovní komentář: lehce schované, krátké věty

datum: 7.10. Název hry: SPOLEČNÉ ZNAKY

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
 jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000

Stručný slovní komentář: hrála jsem s kamarádkami

datum: 14.10 Název hry: POSTRECH

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
 jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000 7,5

Stručný slovní komentář: bylo to těžké ale o postřehu škeřly!

datum: 2.11 Název hry: POPISOVÁNÍ SLOV

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
 jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000

Stručný slovní komentář: snažily jsme se napojovat

datum: 3.11 Název hry: RODY

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
 jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000

Stručný slovní komentář: měla spolupráce, a dohádávaly jsme se

divka č. 6

datum: 7.11 Název hry: Slovní Druhy
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000000
Stručný slovní komentář: musela jsem přemýšlet

datum: 8.11 Název hry: Předpony (S-,z-)
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000
Stručný slovní komentář: musela jsem se zamyslet ale skoro všechno jsem věděla

datum: 15.11 Název hry: Slovo pozpátku
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000
Stručný slovní komentář: zajímavé, lehké

datum: 12 Název hry: SYNONYMA
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000
Stručný slovní komentář: bylo to lehké, Lilly spolupracovala neměla jsem problém

datum: 5.12 Název hry: PŘÍDAVNÁ JMÉNA
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000
Stručný slovní komentář: hrála jsem s Lilly, Doufám že příště to bude lepší

datum: 3.1.23 Název hry: Vánoční Puzzle
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000
Stručný slovní komentář: bylo to těžké protože tam bylo více příběhů

dívka č. 6

Věk: 10 Pohlaví: Chlapec Dívka
datum: 10.1.23 Název hry: DIDAKTICKÁ HRA
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000
Stručný slovní komentář: zapakování spolupráce, lehký

datum: 11.10 Název hry: RODY
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000
Stručný slovní komentář: lehce, dobře se to zdá, vodňovalo

datum: 19.1 Název hry: VZORY PODOSTATNÝCH JMEN
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000
Stručný slovní komentář: je to lehké a pamatuje si to Honza a Agi spolupracovali

datum: 24.1 Název hry: HÁDEJ CO Č
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) ●●●●●●●●●●
Stručný slovní komentář: bavilo mě to, bylo to lehké

datum: 6.2 Název hry: ODEZÍRÁNÍ
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) ●●●●●●●●●●
Stručný slovní komentář: šlo to s Agass skvěle. 😊

datum: Název hry:
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi)
Stručný slovní komentář:

chlapec č. 4

Věk: 71 Pohlaví: Chlapec Dívka

datum: 1.9.2022 Název hry: POZNAVAČKA

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

Stručný slovní

komentář: DO MA BYCH SI TU HRUZA HRAL

datum: 2.9 Název hry: SLOVO-VĚTA-SLOVO-VĚTA

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

Stručný slovní

komentář: HRA SE MI HODNĚ LÍBILA PROTOŽE

TO BYLO ZABAVKÉ SE SE DUBŘE

datum: 7.9 Název hry: CHYBEJÍCÍ SLOVA

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

Stručný slovní

komentář: BYLO TO HODNĚ LEHKÉ A SRAM DVOU MI

datum: 7.9 Název hry: ABECEDNÍK

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000

Stručný slovní

komentář: MĚMKE PÍSMENA BYLI LEHKA A MĚMKA

TEŽKA

datum: 9.9 Název hry: OPAKOVÁNÍ- SKUPINA

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

Stručný slovní

komentář: HRA BYLA PÝHLA ALEHKA A HODNĚ

SE MI LÍBILA PROTOŽE JSME BYLI VE SKUPINĚ

datum: 12.9 Název hry: HAZENÁ- PRVHÍ

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000

Stručný slovní

komentář: HRA SE MI MOC MELÍ BILA PROTOŽE

TO BYLO HODNĚ NUDNĚ

chlapec č.4

datum: 13.9

Název hry: STEJNÉ PÍSMENO

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00

Stručný slovní

komentář: HRA SEMI MELÍ BYLA PROTOŽE BYLA KUPNA

datum: 14.9

Název hry: DUBLE

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00

Stručný slovní

komentář: HRA ME NE BALILA PROTOZE BYLA HOPME

datum: 14.9

Název hry: BINGO

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000000

Stručný slovní

komentář: HRA SE MI CELKEM LI BYLA PROTOZE TO BYLA NA MASOBENI

datum: 16.9

Název hry: Bihací díkák

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000000

Stručný slovní

komentář: hra se mi hodně líbila masaze

datum: 20.9

Název hry: VÝLOSOV A SPUST

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

Stručný slovní

komentář: HRA SE MI LI BYLA PROTOZE ME BILI

datum: 22.9

Název hry: PĚTILÍSTEK

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000000

Stručný slovní

komentář: HRA SEMI MOC MELI BYLA PROTOZE BYLA KUPNA

chlapec č. 4

Věk: 10 Pohlaví: Chlapec Dívka

datum: 23.9. Název hry: SPOLEČNĚZNÁKT

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000000

Stručný slovní komentář: HRA SE MILÍBILA PROTOŽE JSME SE POZNAVALI

datum: 6.10. Název hry: BEHACÍ DIKIAT

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000000

Stručný slovní komentář: HRA BYLA CELKEM DOBRÁ VADÍLO MI HLEPAMI

datum: 11.10. Název hry: ROZTRÍHAMÉ VETVY

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000

Stručný slovní komentář: HRA SE MI MĚLÍBYLA PROTOŽE BYLA MNOHA

datum: 12.10. Název hry: ŠKATULATA HEJBEME SE

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000000

Stručný slovní komentář: HRA SE MI HODKĚ LÍBYLA PROTOŽE BYLA SRANOVMI

datum: 14.10. Název hry: POSTRĚH

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000

Stručný slovní komentář: HRA SE MI MOC MĚLÍBYLA PROTOŽE BYLA PLOVKA

datum: 2.11. Název hry: POPISOVAMÍ SLOV

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

Stručný slovní komentář: HRA SE MILÍBILA PROTOŽE BYLA LEHKA

chka pec 2.4

datum: 3.11. Název hry: BUDY
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000
Stručný slovní
komentář: HRA SE MI LÍBILA PROTOŽE BYLA LEHKA A ZABAVNA

datum: 7.11. Název hry: SLOVNÍ PRUH
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 00
Stručný slovní
komentář: HRA SE MI NE LÍBILA PROTOŽE TO BYLA HRA
ALE VŠEM

datum: 8.11. Název hry: PŘEDPOVĚ
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 00
Stručný slovní
komentář: HRA SE MI NE LÍBILA PROTOŽE BYLA NUDNA

datum: 19.11. Název hry: SLOVO PO ZPÁČKU
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 0000000000
Stručný slovní
komentář: HRA SE MI LÍBILA PROTOŽE BYLA ZABAVNA

datum: 22.11. Název hry: HADĚJ
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000
Stručný slovní
komentář: HRA SE MI MOC NE LÍBILA PROTOŽE KAŽDY TEMĚŘ
MEMEL TO SLOVO

datum: 7.12. Název hry: SYNONYMA
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakreslí počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce,
jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000
Stručný slovní
komentář: ZAUJALO MĚ SKAADAČÍ VĚT ZE
SYNONYMA

chlapec č. 4

Věk: 71 Pohlaví: Chlapec Dívka

datum: 3.7. Název hry: VARNOSTNÍ PÓZZLE

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000000

Stručný slovní komentář: hra byla zábavná ale trochu byla rozemřat obrázky

datum: 10.7. Název hry: DIDAKTICKÁ

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000000

Stručný slovní komentář: HRA BYLA V ROHOŘI ALE BYLA TÁM LÍ

datum: 11.7. Název hry: RODY

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

Stručný slovní komentář: hra se mi líbila protože byla lehká

datum: 19.7. Název hry: VZORY

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000000000

Stručný slovní komentář: HRASEMI LÍBILA PROTOŽE BYLA HODNĚ LEHKÁ

datum: 24.7. Název hry: HÁDEJ CO

Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 00000000

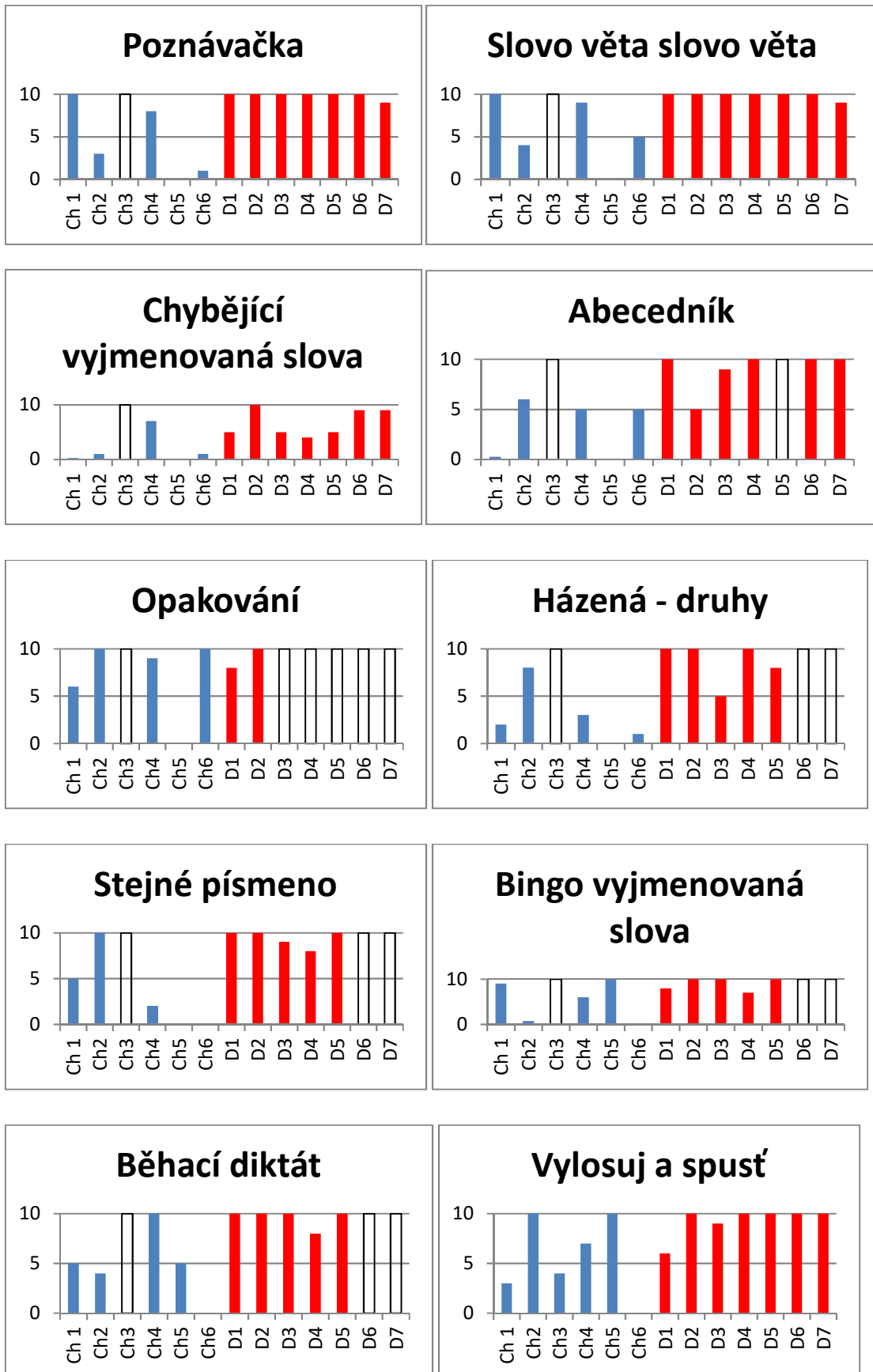
Stručný slovní komentář: HRA SE MI LÍBILA ALE CELKOVĚ SE MI URČOVÁMI RODU A VĚTVU

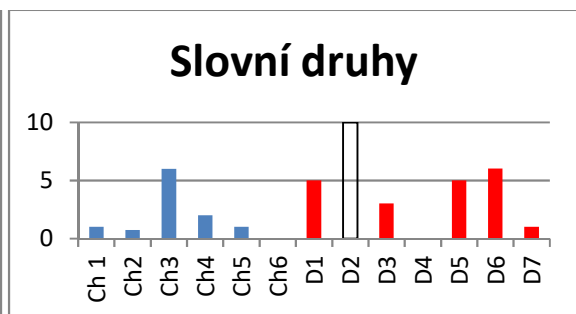
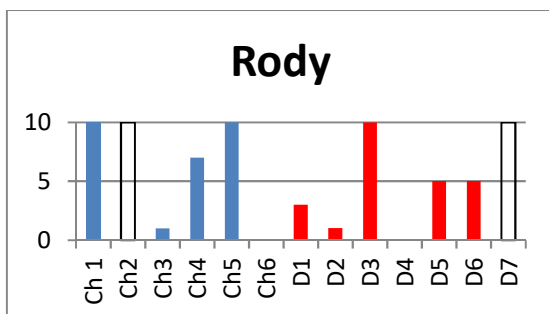
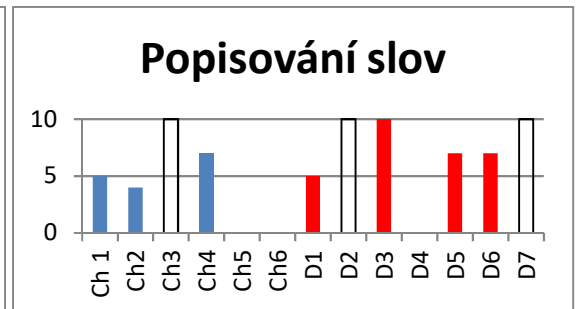
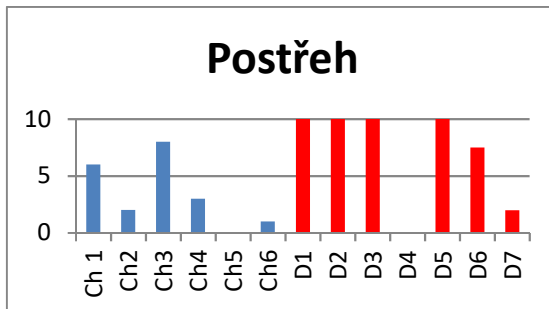
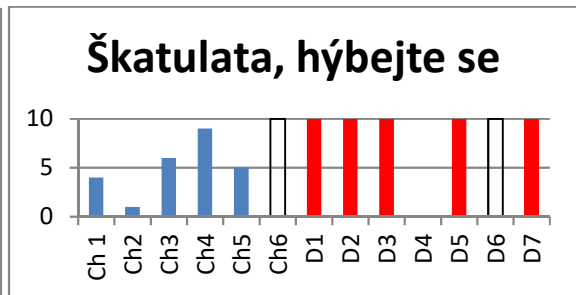
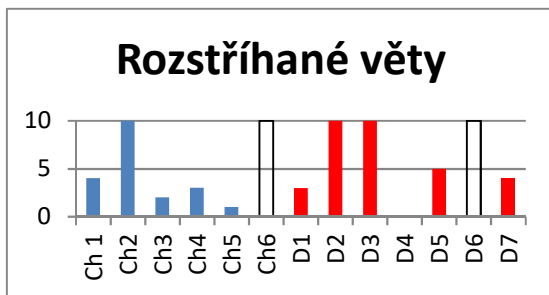
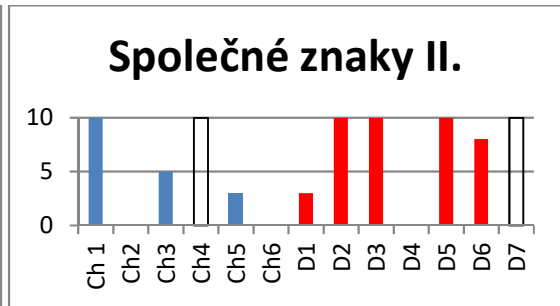
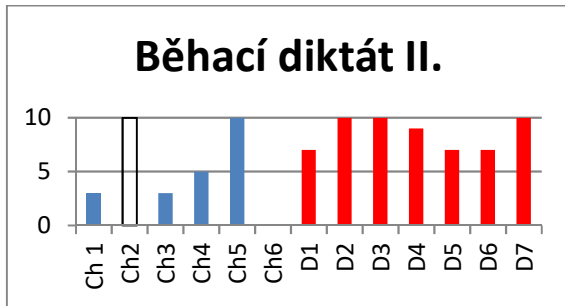
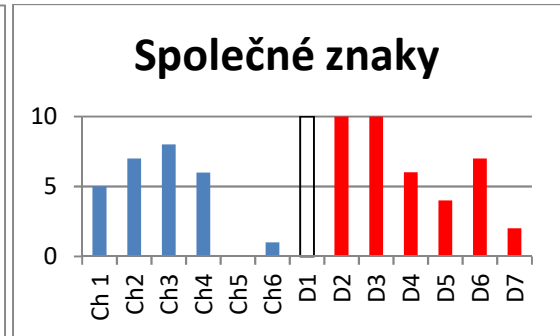
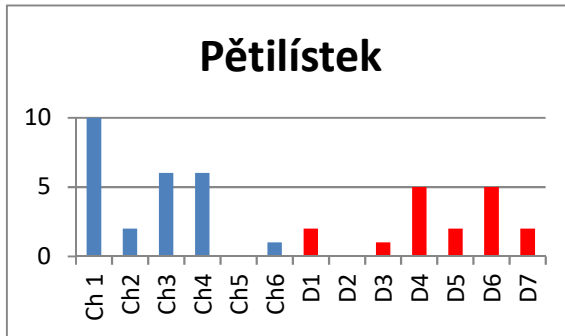
datum: Název hry: ODEZÍRÁNÍ

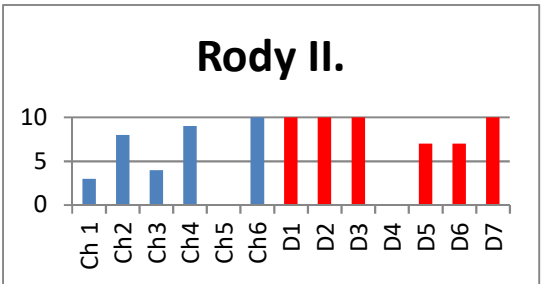
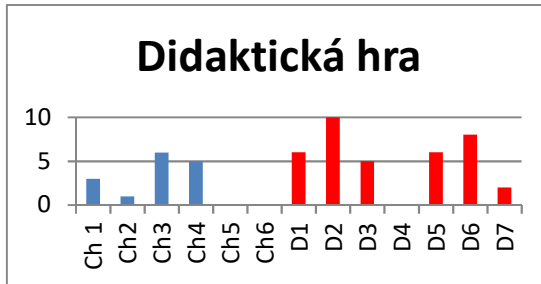
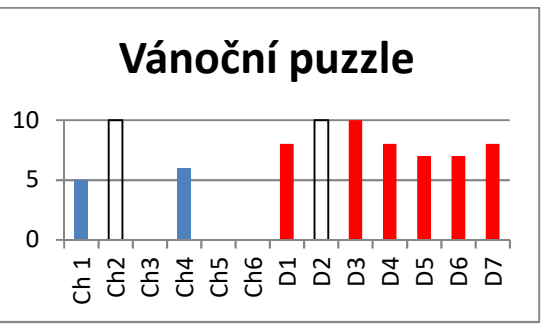
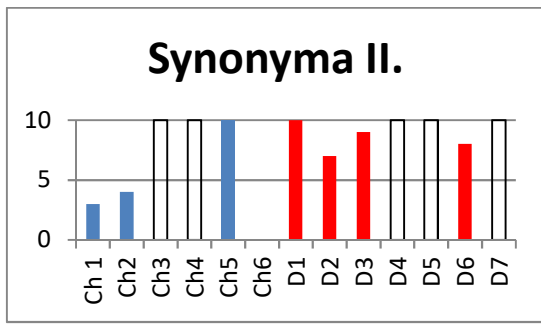
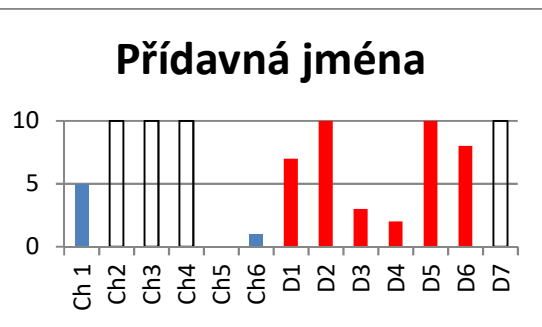
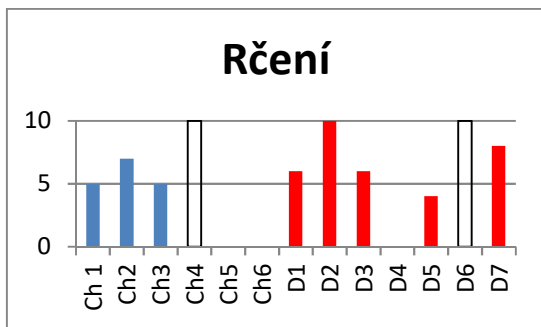
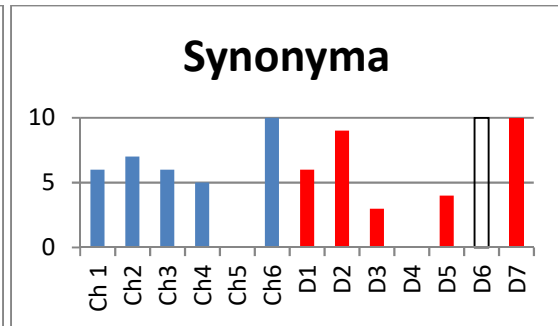
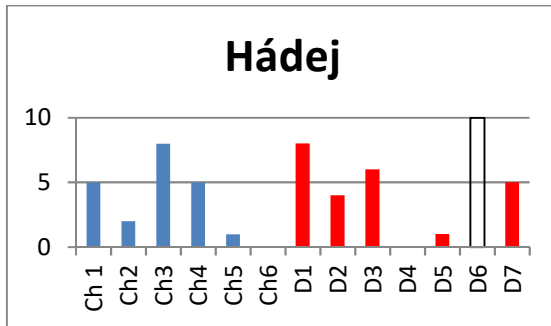
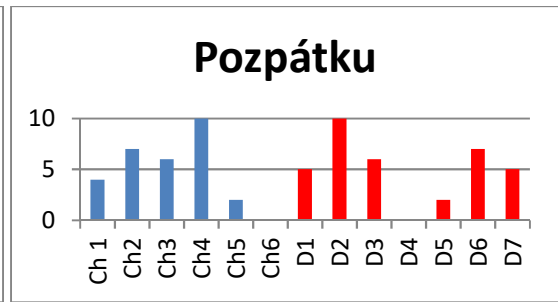
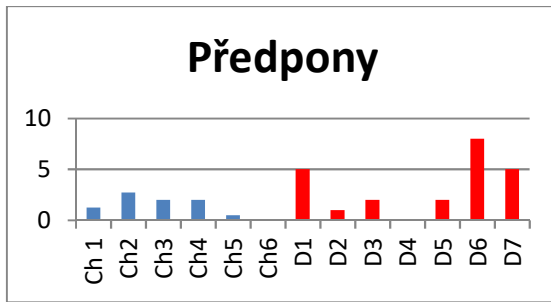
Hodnocení: dle míry spokojenosti zakresli počet koleček (10 koleček = líbilo se mi nejvíce, jedno kolečko nelíbilo se mi) 000

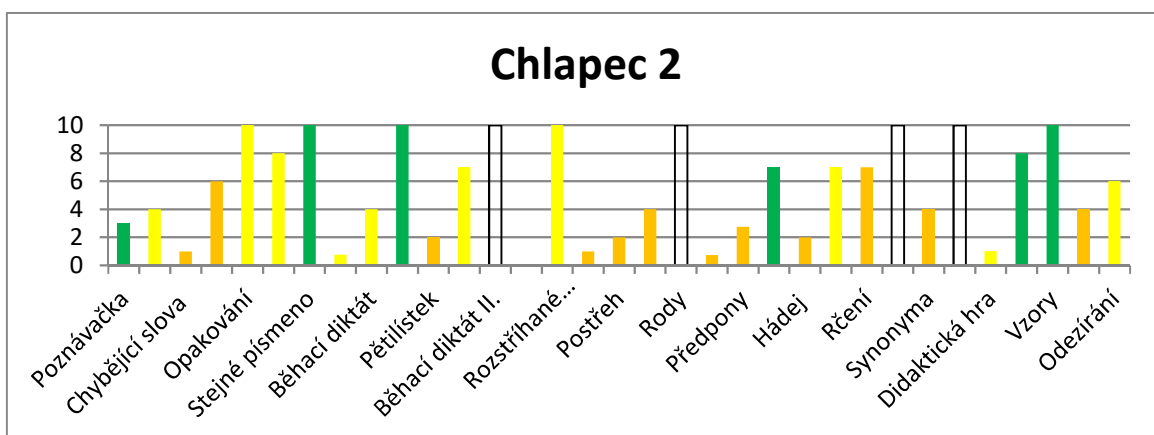
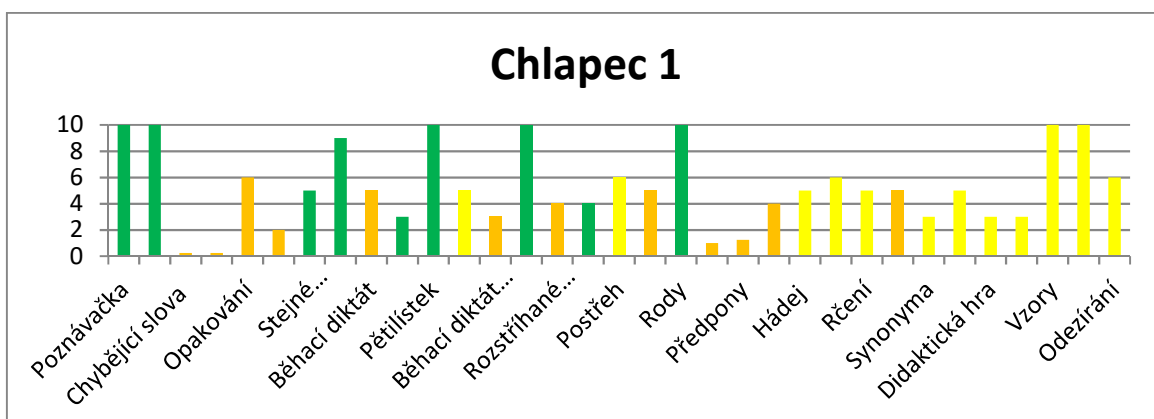
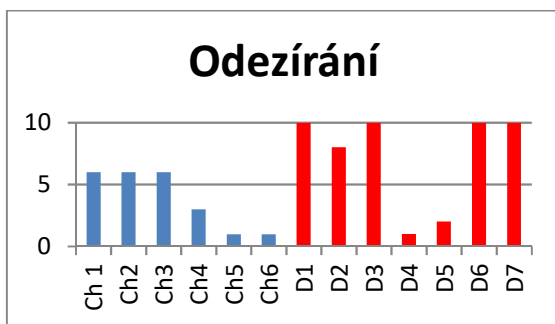
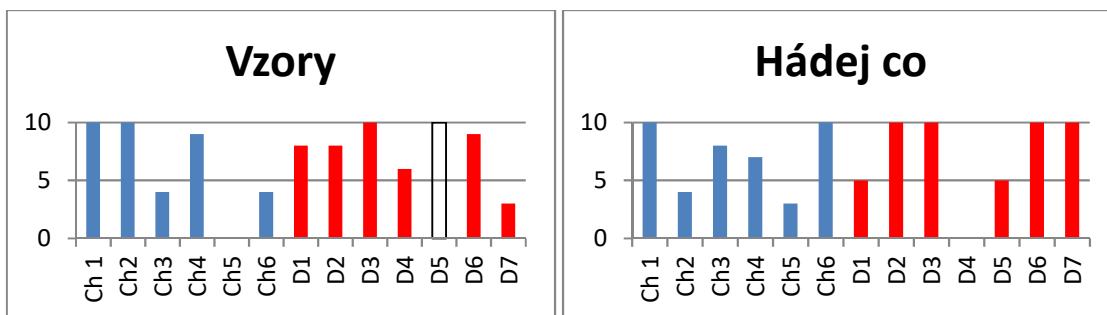
Stručný slovní komentář: MELI BIC SE MI PŘI TOŽ JSOU MÍLE MEUDRÁKI

12. Příloha C grafy

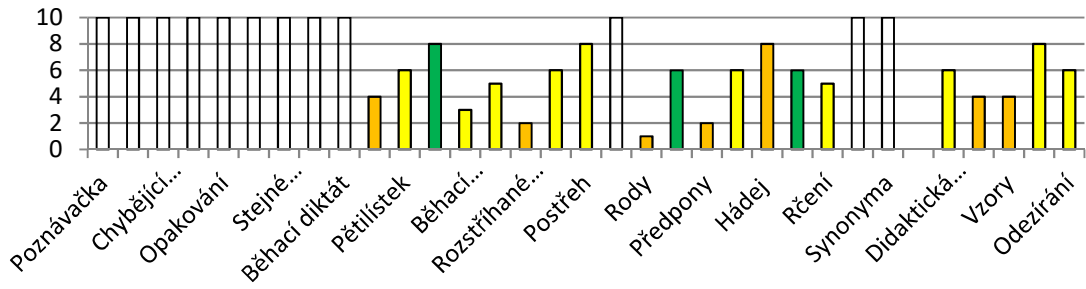




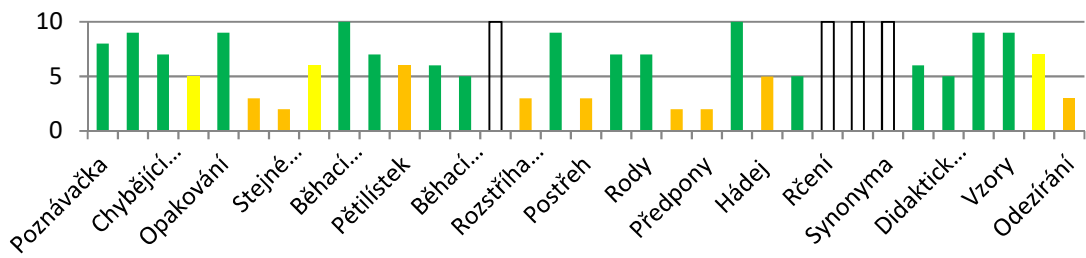




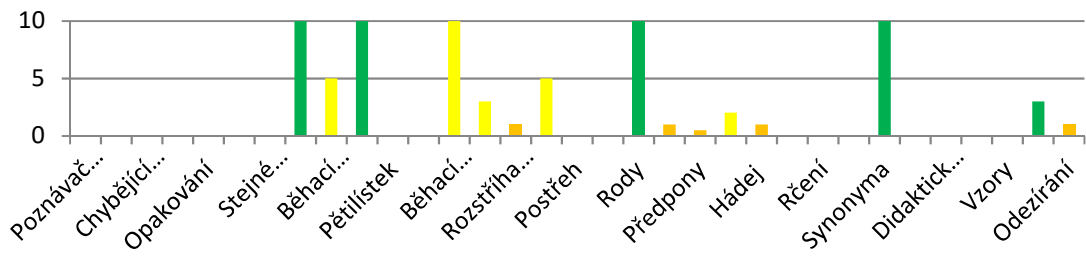
Chlapec 3



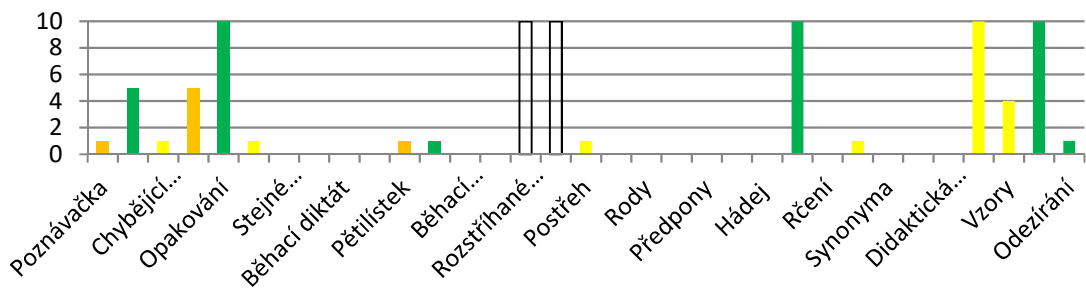
Chlapec 4

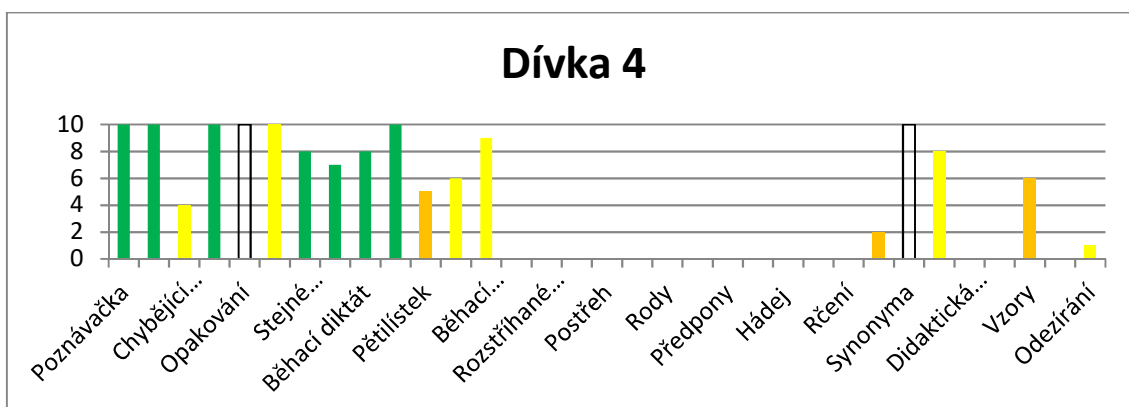
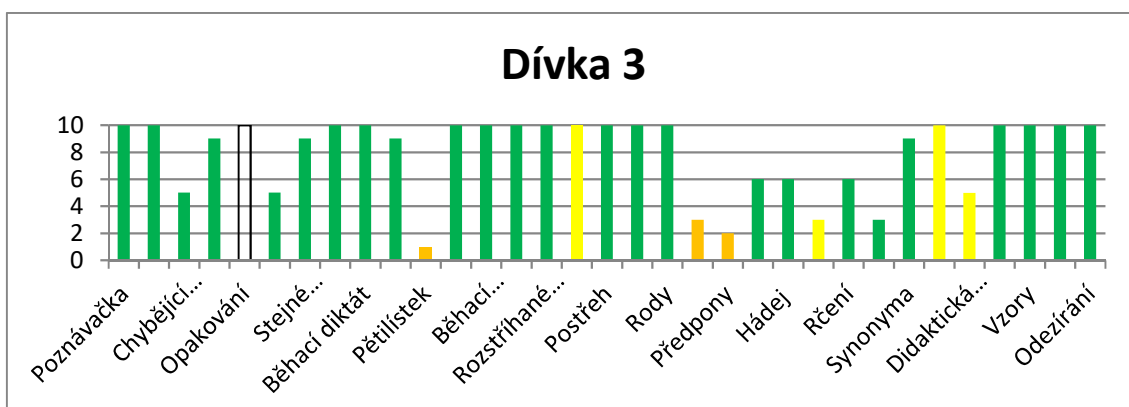
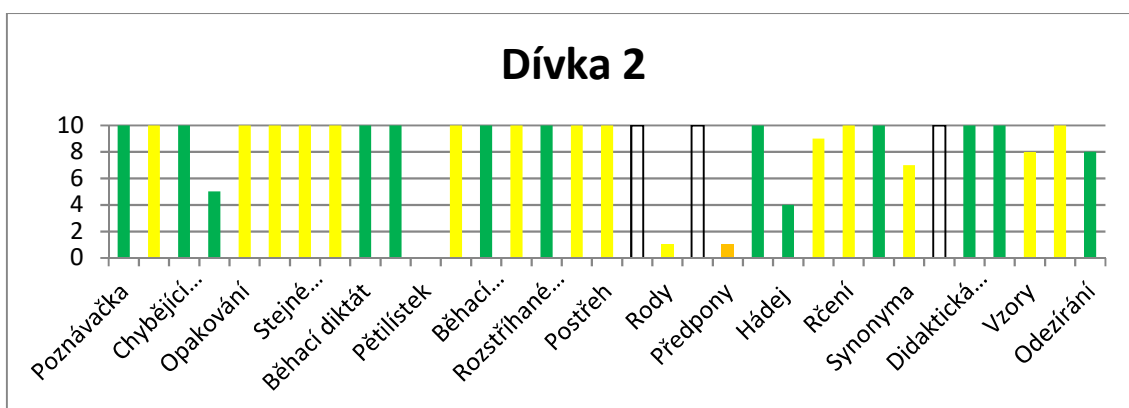
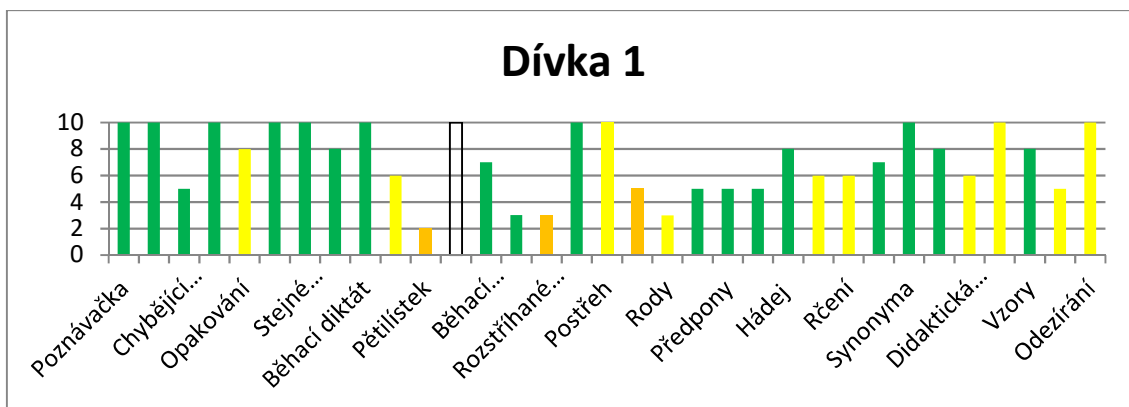


Chlapec 5

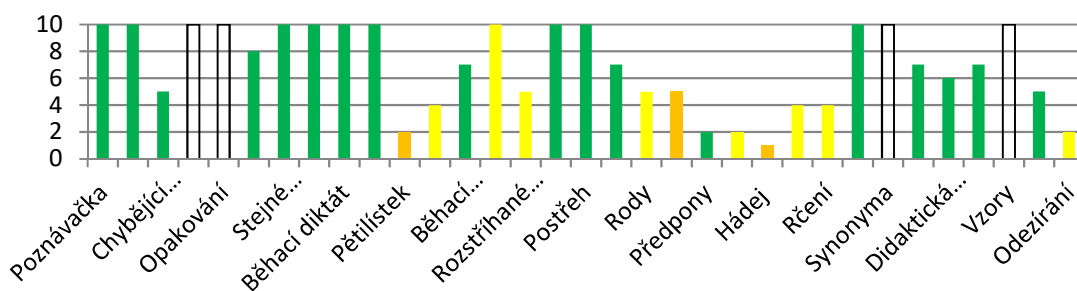


Chlapec 6

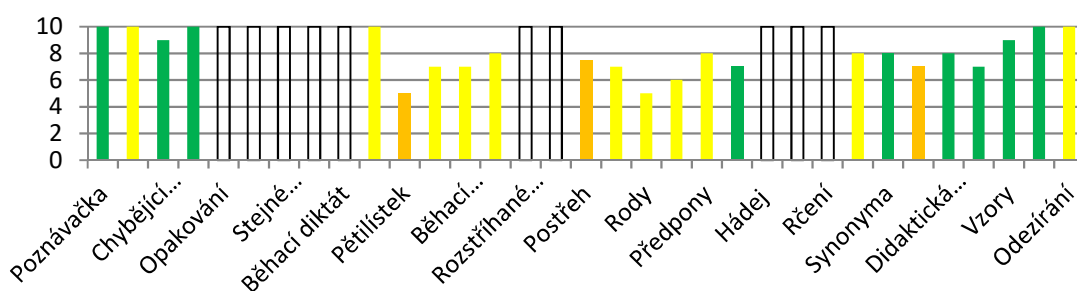




Dívka 5



Dívka 6



Dívka 7

