

**Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka**

Hravé formy práce v hodinách čtení a literární výchovy

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce :

Vypracoval :

Mgr. Ivana Šimková

Pavel Vlček

Datum: 25.4. 2008

Anotace

Cílem diplomové práce je shrnout možnosti přístupů učitele, které mohou mít ve výuce motivační a aktivizační charakter.

Práce se skládá ze dvou částí. První část je uvedena v teoretické rovině a přináší soubor nejrozličnějších poznatků v oblasti vyučovacích forem a metod s motivačně tvořivými prvky.

Druhou částí práce je sborník praktických úkolů pro žáky, vytvořený pro účely literární výuky a čtení na prvním stupni základní školy. Tento sborník je rozdělen podle obtížnosti na dvě části a je k němu připojen klíč řešení.

Annotation

The aim of this dissertation is to summarize the possibilities of a teachers approach , that might have a motivation and activation character.

The work consist of two parts. The first part is presented on a theoretical level and puts across various findings in the area of teaching forms and methods with motivationally creative elements.

The second part of the work is a collection of practical tasks for pupils, created for the teaching of literature and reading at primary level. The cellation is dividend according to difficully intro two parts and is a key with solutions attached.

Prohlášení

Prohlašuji, že diplomovou práci na téma „Hravé formy práce v hodinách čtení a literární výchovy“ vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě – pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

V Českých Budějovicích dne 25.4. 2008

.....

Poděkování

Rád bych poděkoval vedoucí diplomové práce paní Mgr. Ivaně Šimkové, za odborné vedení a poskytnutí informací, literatury, cenných rad i připomínek při psaní diplomové práce.

OBSAH

OBSAH	5
Úvod.....	6
I. TEORETICKÁ ČÁST	7
1 Vymezení základních pojmů.....	7
1.1 Vyučovací hodina.....	7
1.2 Výuková metoda	7
1.3 Vyučovací forma.....	8
1.4 Tradiční vyučování.....	9
1.5 Reformní školství.....	10
1.6 Moderní pojetí práce školy	11
2 Klasické výukové metody	12
2.1 Vymezení pojmu	12
2.2 Vyprávění.....	12
2.3 Vysvětlování	13
2.4 Práce s textem	14
3 Aktivizující výukové metody	15
3.1 Vymezení pojmu	15
3.2 Didaktická hra	16
3.2.1 Rozdělení didaktických her.....	17
3.2.2 Začlenění didaktických her do výuky	19
3.3 Diskusní metoda.....	21
4 Komplexní výukové metody	23
4.1 Vymezení pojmu	23
4.2 Brainstorming.....	23
4.3 Brainwriting	24
5 Motivace.....	26
5.1 Pozitivní dopad motivace.....	27
6 Tvořivost	28
6.1 Tvořivé vyučování	28
6.2 Metodika tvořivého vyučování	28
II. PRAKTICKÁ ČÁST	31
7 Sborník hravých forem.....	32
7.3 Sborník pro 1.-2. třídu.....	33
7.4 Klíč ke sborníku pro 1.-2. třídu.....	63
7.5 Sborník pro 3.-5. třídu.....	81
7.6 Klíč správných řešení ke sborníku pro 3.-5. třídu.....	100
Závěr	112
Literatura	113

Úvod

Výuka českého jazyka a literatury je stěžejní složkou ve vyučování na základních školách a z tohoto důvodu by jí tedy měla být věnována nemalá pozornost. Právě škola se stává jednou z institucí, která na počátku života vtiskne každému jeho základní dovednosti a schopnosti. Čtení a psaní jsou těmi nejzákladnějšími a později provázejí člověka po celý život. Způsob, jakým si žák osvojí a upevní tyto elementární schopnosti, je pak odrazem jeho budoucí úspěšnosti v dalších oborech pozdějšího studia. Z tohoto hlediska je první stupeň velmi důležitým obdobím v oblasti poznávání nového a práce učitele zde vyžaduje nemalé schopnosti s velkou mírou zodpovědnosti.

Dnešní systém školství se nachází ve fázi započaté reformy výuky, která je patrná od roku 1990. Od této doby naše školství prošlo mnoha vývojovými etapami a v současnosti dospělo k zavedení Rámcového vzdělávacího programu do praxe. Podstata samotného Rámcového vzdělávacího programu předpokládá aktivitu učitele, kterou učitel uplatní nejen při tvorbě Školního vzdělávacího programu, ale i při své výuce samotné. Aktivitou učitelů se posléze profiluje pověst školy, kvalita její výuky a tedy i zájem o ni ze strany rodičů.

Aktivizační formy práce jako téma jsem si vybral nejen z tohoto důvodu, ale nemalou mírou k této volbě přispěl i fakt, že mou aprobační je učitelství na prvním stupni a ve svém budoucím povolání budu mít k tomuto problému velmi blízko.

Cílem mé práce je shrnutí již poznaných faktů v oblasti výukových metod a jejich následné zasazení do rámce tvůrčího vyučování. Větší míru pozornosti bych rád zaměřil na výuku českého jazyka a literatury a to nejen v teoretické rovině, ale rád bych uvedl i praktické příklady výuky.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 Vymezení základních pojmů

Aby bylo možné dostat se trochu hlouběji do problematiky výuky a její co nejefektivnější organizace, rád bych samotný proces vyučování rozebral na menší části. Zde by bylo vhodné připomenout si za jakých podmínek vyučování vlastně nejčastěji probíhá a vymezit si některé základní pojmy.

1.1 Vyučovací hodina

Časovou jednotkou, která je u nás k vidění v největší míře, je právě vyučovací hodina, která obvykle trvá 45 minut. V tomto časovém úseku má každý účastník své dané pravomoci, úkoly a povinnosti. Definici vyučovací hodiny výstižně uvádí L. Mojžíšek (1984: 10):

„Pohlížíme – li na vyučovací hodinu z aspektu profese učitele jakožto pedagogického odborníka s jistými pracovními úkoly, je vyučovací hodina záměrným, promyšleným sledem technologických postupů, jejichž smyslem je socializovat a humanizovat, vzdělávat a vychovávat zejména mladou generaci.“

Lze říci, že realizace kvalitní vyučovací hodiny patří k nejnáročnějším úkolům učitele, neboť jde nejen o rozpracování architektury hodiny, ale také o její režijní a herecké provedení. Učitel se zde chtě nechtě stává tvůrcem, režisérem a hercem současně, vkládá do svého díla své vědění i umění, své tvořivé schopnosti, dovednosti, cit i zaujetí.

1.2 Výuková metoda

Při výkladu pojmu výuková metoda lze samozřejmě vycházet z nejrůznějších odborných publikací, ale je nutno poznamenat, že při řešení této problematiky nepanuje ani mezi autory stoprocentní názorová shoda.

Samotnou podstatu problému však vystihuje většina autorů velmi podobně a pro vyjádření podstaty to jistě postačí.

Pokusy o vymezení výukové metody lze nalézt již u J. A. Komenského. Ten usiluje o nalezení pravé, účinné metody a charakterizuje ji jako druh a způsob činnosti učitele a žáka. Mnoho ostatních didaktiků moderní doby se samozřejmě problematikou výukových metod zabývalo. Stručné shrnutí podává Lubomír Mojžíšek (1975: 9):

„G.A. Lindner definuje metodu jako cestu, po níž učitele jde se žákem, aby dosáhl vyučovacího cíle.

O. Chlup pokládá metodu za cílevědomý, promyšlený způsob, nebo postup, kterého učitel soustavně užívá a jímž usiluje v souhlase s podstatou vyučování o stanoveného výchovně vzdělávacího cíle.“

Je zde tedy patrné, že vyučovací metodu můžeme chápat jako způsob, kterým učitel předává informace žákům a který by měl být předem naplánován. Vždy by ale mělo jít o způsob, který žáka ovlivní a obohatí jeho informační vybavenost. V rámci didaktiky lze toto označit za cílevědomé naplnění předem stanovených výukových cílů.

1.3 Vyučovací forma

Vyučovací forma je, společně s výukovou metodou, druhým, hojně používaným slovním spojením. Nedostatečná diferencovanost obou jevů pak vede k nedostatkům v jejich chápání. Tyto dva jevy pak často bývají zaměňovány.

Při vymezení pojmu forma vyučování je nutné především vycházet z pojmu vyučování jakožto cílevědomě a plánovitě řízeného procesu, v němž si žáci osvojí nějakou soustavu vědomostí, vypěstují určité dovednosti a návyky a ve kterém dochází k rozvoji poznávacích procesů, formování mravního profilu a rozvoji citové i estetické stránky osobnosti. Tento vyučovací proces je záměrně organizován v jakousi plánovitou spolupráci

učitele a žáka, v němž učitel vyučuje a žák se učí. Mnohotvárný pedagogický proces vzájemné interakce učitel – žák má svou specifickou formu, ovlivňovanou cílem vyučování, obsahem, metodami, atd. a mluvíme zde o formách vyučování. Je možné říci, že vyučovací hodina jako organizační forma vyučování patří k nejdůležitějším kategoriím obecné didaktiky. Některými dalšími organizačními formami vyučování pak mohou být například exkurze, hodina dílenských prací, semináře, vycházky a výlety. (Mojžíšek, 1984)

1.4 Tradiční vyučování

Aby bylo možné proniknout do moderních metody výuky, je nutné, alespoň stručně, popsat zde principy tradičního vyučování, ze kterých nové přístupy k výuce vycházejí.

Počátky tradičního vyučování sahají do 19.století. Teoretické základy zpracoval J.F.Herbert a dále je rozvinuli jeho následovníci. Jistou podobu tradiční výuky můžeme velmi často vidět ve školách dodnes. Herbartovský přístup ke vzdělávání vychází z tvrzení, že vyučování je proces, při kterém by měly být žákům zprostředkovány výsledky lidského vědění a zkušenosti, zpracované do vyučovacích předmětů. Učitel při vyučování předává poznatky žákům sdruženým do tříd a pro výuku používá zejména metod slovních a předvádění, pracuje frontálně s celou třídou, s poměrně značným počtem žáků. Povinností žáka pak je si učivo zapamatovat. Tímto je pak velmi oslabena možnost přihlížet k individualitě jednotlivých žáků. Hodnocení žáků se odehrává v určitých časových intervalech a hodnotí se podle známé klasifikační stupnice. (Vorlíček, 2000)

I v naší současné škole, jak již bylo řečeno, se setkáváme s tradičním vyučováním. Podle odborníků má v jistých směrech pozitivní rysy. Je produktivní, pro společnost ekonomicky přijatelné a umožňuje značnému počtu žáků poskytovat vzdělání. Nevýhodou je pak velmi omezená možnost přihlížet k individualitě jednotlivých žáků. Od počátku 20. století se však

některé rysy tohoto pojetí výuky staly terčem kritického hodnocení mnoha pedagogů z teoretické i praktické sféry.

Představitelé reformní pedagogiky, např. E. Keyová, M. Montessori, J. Deset, V. Příhoda a další, vytýkají tradičnímu vyučování právě fakt, že věnuje malou pozornost samotnému žákovi a jeho individualitě a že je žák zcela ovládán učitelem a učební látkou bez vlastní invence. (Vorlíček, 2000)

1.5 Reformní školství

Výsledkem kritiky tradičního vyučování je nové pojetí vyučování, které označujeme jako reformní pojetí školství.

J. Dewey chápe školu jako formu života společnosti. Jiným způsobem než tradiční škola vymezuje úlohu učitele. Podle Deweyova názoru totiž přichází příliš mnoho podnětů právě od učitele. Učitel není ve škole proto, aby do dítěte přímo vkládal ideje, nebo formoval jeho zvyky, nýbrž proto, aby jako člen společnosti vybíral vlivy, které budou ovlivňovat dítě, a aby mu pomáhal správně na tyto vlivy odpovídat. Učitele je tedy možné chápat jako žákova poradce. (Vorlíček, 2000)

Posuzování žáka přestává probíhat na základě toho, co ví, ale posuzuje se podle toho, co umí.

Encyklopedismus, systematika, snaha po vědní a informační úplnosti se v obsahu vyučování vypouští. Přihlíží se k životním potřebám. Skutečnými učiteli se stávají reálné prvky z reálného života jako je obchod, zahrada, továrna, knihovna, biograf. Škola tedy usiluje o spojení zejména s ekonomickým životem společnosti. Na činnost při vyučování navazuje výchovná práce s žáky po vyučování.

Čas přestává být nejdůležitější jednotkou školní práce, organizační jednotkou se stává práce samotná. Každý žák také pracuje individuálně na svém pracovním úkolu. Moderní škola nedává podle V. příhody všem žákům stejné vzdělávací cíle, ale snaží se zjistit spolehlivou diagnózou, jaké jsou pravděpodobné cíle každé žakovské osobnosti ve společenské spolupráci.

Společný učební cíl je tedy vyčleněn na okraj, proto je nutné aby byl nahrazen zdůrazněním společného výchovného cíle.

V takto koncipované škole se postupuje podle individuálních rozvrhů jednotlivých žáků.

Reformní škola byla pojata pedocentricky a přeceňovala možnosti dětí. Důraz na odstranění systematičnosti ve výuce na praktický ráz vzdělání vedl mnohdy k tomu, že vědomosti žáků byly mezerovité. Tento fakt, mohl být později příčinou neúspěchu při studiu na vyšších školách.

1.6 Moderní pojetí práce školy

Přirozeným vývojem tedy došlo k některým dalším změnám v přístupu k vyučování. Tyto změny postupně vyústily v nový specifický soubor pohledů na výuku, které lze souhrnně označit jako moderní pojetí práce školy. Jestliže v tradiční škole byla jakákoliv týmová spolupráce spolužáků nežádoucí, tak v moderní škole je primární, aby se žák naučil komunikovat, kooperovat, navazovat sociální vztahy se spolužáky.

Úloha učitele rovněž nezůstává neměnná. V důsledku toho, že se při naznačeném způsobu vyučování aktivizují žáci, rostou nároky na učitele, a to jak nároky na jeho znalost předmětu, jemuž vyučuje, tak na jeho kvalifikaci pro řízení učebních činností žáků. (Vorlíček, 2000)

2 Klasické výukové metody

2.1 Vymezení pojmu

Pod tímto pojmem najdeme jakýsi soubor metod, které lze označit za klasické hlavně z toho důvodu, že jejich používání v oblasti vyučování lze zaznamenat v uplynulých mnoha desítkách let. Jsou to jakési konvenční postupy, jejichž některé prvky lze dohledat již v myšlenkách J. A. Komenského. Pod tímto pojmem se skrývá samozřejmě mnoho různých specifikací této kategorie a vesměs jsou produktem různých období pedagogiky. (Maňák, 2003)

Velmi rozšířenými výukovými metodami, v klasickém pojetí výuky, jsou metody slovní. Tyto metody jsou základem každého vyučování a vždy zůstanou už z toho důvodu, že slovní sdělení je velmi používaným prostředkem v komunikaci mezi lidmi a ve školní třídě bychom se bez něj vesměs neobešli. Právě slovo stojí na počátku každého edukačního procesu ve škole i mimo ni. Z tohoto důvodu zde uvedu některé z klasicích metod i přesto, že na první pohled nemusí toto pojetí vypadat jako příliš podnětné pro motivaci žáků. Je však jisté, že právě ono tvoří základ, bez kterého se učitel neobejde, chce-li zařadit postupy aktivizační.

2.2 Vyprávění

Pokud bychom se zabývali tím, jakou funkci vyprávění může ve výuce zastat, dospěli bychom možná k tomu, že samotné vyprávění může mít za určitých podmínek aktivizační charakter. Vyplývá to ze situací, které ve třídě vznikají a které se každou minutou můžou měnit. Pokud na tyto situace učitel vhodně zareaguje a zvolí vhodnou, byť i klasickou metodu práce, může docílit aktivizace a motivace žáků stejně dobře, jako při aplikaci samotných metod aktivizačních. Z toho vyplývá, že tedy není možné jednoznačně všechny metody rozčlenit a přidělit jim pevný neměnný statut. Práce učitele je do jisté

míry intuitivní záležitostí a umění volby vhodného vyučovacího stylu to jen potvrzuje.

Volba vyprávění jako vyučovací metody je velmi vhodná a účinná zvláště v několika počátečních třídách prvního stupně. Vyprávěný poutavý příběh je pro děti přirozeným a zábavným zdrojem informací. S postupným přibývajícím věkem žáků však může být fabulace a nadsázka přijímána rozporuplně. Velmi vhodné je do vyprávění zapojit i samotné žáky, nechat je tvořit vlastní příběh na zadané téma, popřípadě zadat žákům mantinely, kterých se musí při vyprávění držet. Taková forma práce může být příjemným zpestřením a uvolněním hodiny. Je samozřejmě jasné, že bez jakékoliv přípravy ani v nižších třídách není výsledek zaručen. Při použití vyprávění je nutné zajistit určité podmínky, bez jejichž přítomnosti dochází k naplnění výukových cílů velmi těžko a pro výuku nemá význam tuto metodu aplikovat. Maňák (2003, 56):

„Aby se dosáhlo optimálního účinku vyprávění, je nutno zajistit nezbytné podmínky. Intenzivní naslouchání je vysilující práce, neboť předpokládá soustředěnou spolupráci posluchačů, zejména jejich vnitřní aktivitu. Je proto nezbytné, aby vyprávění bylo názorné, napínavé, živé a přirozené, není vhodné text číst, ale naučit se jej nazpaměť. Při vyprávění se angažuje celá osobnost vypravěče, velmi důležitá je práce s hlasem, zanedbatelná není ani řeč těla, neboť dokresluje a zvýrazňuje zprostředkovaný obsah (mimika, gestika, proxemika, intonace, tempo, intenzita, přestávky apod.).“

2.3 Vysvětlování

Na rozdíl od vyprávění je vysvětlování jako učební metoda orientována spíše pragmatickým směrem, který nepřipouští žádné domněnky a vymyšlené situace. Tato metoda bývá většinou spojována s frontální výukou, ale není samozřejmě striktně vázána jen na ni. Dřívější i současné průzkumy potvrzují,

že žáci na učitelích vysoce oceňují, jak dovedou učivo přiblížit, zpřístupnit a jasně vyložit.

Podstata vysvětlování je ve vedení žáků k pochopení a osvojení si jádra sdělení, podstaty jevu, funkce předmětu. Vysvětlování vlastně reprodukuje poznávací proces, ale na rozdíl od živelného, přirozeného průběhu jej ovlivňuje a usměrňuje. (Maňák, 2003)

2.4 Práce s textem

Tato metoda se, podobně jako přednáška, může řadit mezi nejstarší učební metody. Aktivitu, které si lze pod tímto pojmem představit, například práce s učebnicí, učebními texty a různými druhy literatury, jsou používány již mnoho let a patří mezi klasické metody ve výuce. I přesto je možné, za určitých podmínek, tuto metodu chápat jako prvek, který může mít na třídu aktivizační vliv. V moderní výuce je možné, setkat se s vlivy televize a různých multimediálních programů, které zprostředkovávají kontakt s didaktickým textem podobně jako je tomu u klasických učebních textů. Žáci možnosti využívat v hodinách multimediálních programů vítají a přijímají ji velmi pozitivně. Přijímají tak hravou formou stejné informace jako by tomu bylo v případě textu napsaného v učebnici, nebo v pracovním listu. (Maňák, 2003)

3 Aktivizující výukové metody

Výstižné přiblížení aktivizační metody popsal ve své publikace J. Maňák (2003: 105):

„Tradiční kánon výukových metod se v průběhu vývoje na základě nových poznatků, změněných společenských cílů a potřeb i tvořivých zkušeností učitelů neustále doplňuje, zdokonaluje a modifikuje. Hledání a inovace zpočátku probíhají v rámci již zavedené soustavy, ale po určité době přerostou navyklý, postupně příliš těsný rámec a přivodí zvrat, který ve výsledku nabídne nový pohled, výhodnější řešení dané situace. Tak tomu je i s výukovými metodami.“

3.1 Vymezení pojmu

Tuto množinu metod je možné definovat jako postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz je kladen na myšlení a řešení problémů. (Maňák, 1990)

Aktivizující metody přispívají svým podílem k překonávání petrifikovaných stereotypů ve výuce a podporují tvořivé hledání učitelů.

Přínos aktivizačních forem se samozřejmě váže více k rozvoji osobnosti žáka. Zaměřen je zejména na jejich myšlenkovou a charakterovou samostatnost, zodpovědnost a tvořivost. Zdůrazňuje se fakt, že aktivizující metody ve zvýšené míře umožňují poskytovat žákům něco víc než jen odborné informace, že počítají se zájmem žáků, vycházejí vstříc individuálním učebním stylům jednotlivých žáků, dávají žákům příležitost zčásti ovlivňovat konkrétní cíle výuky, využívat možností individuálního učení, zapojovat se do kooperativního učení a spolupráce atd. Oceňuje se také vliv aktivizujících metod na vytváření příznivého školního klimatu. Tím se škola stává pro žáky přitažlivější a zajímavější, neboť žáci víc vnímají celkovou orientaci

školy a používané metody než zprostředkované učivo. (Maňák, 2003), (Kotrba, Lacina, 2007)

3.2 Didaktická hra

Výuková metoda, která nejvíce souvisí s praktickou částí mé práce, a zároveň která se nejvíce přibližuje jejímu tématu, je didaktická hra. Je to vyučovací metoda, o které můžeme rovněž říci, že svou podstatou patří do výukových metod aktivizačních, metoda, která snad víc než jakákoliv jiná je závislá na fantazii učitele. Pokud učitel, zvláště elementarista v první a druhé třídě, zvládá aplikaci didaktické hry s naplněním výukových cílů, má značnou část úspěchu ve výuce zaručenou.

Jestliže budeme mluvit o hře jako takové, je možné říci, že ve vyučování jsou nejčastěji využívány didaktické hry a soutěže, které jsou založeny na řešení problémových úloh a situací. Jejich využití v hodině není však vhodné v každé její. Svě místo však najde především pro účely motivace, opakování a procvičování učiva. Neměla by však nahrazovat samotný výklad učitele. (Maňák, 2003)

Na otázku proč aplikovat didaktickou hru jako výukovou metodu na prvním stupni odpovídá výstižně J. Maňák ve své publikaci (2003: 126):

„Hra se z obecného pohledu chápe jako podstatný rys celého evolučního procesu, v němž spoluvytváří podmínky pro změny a vznik nových jevů. Spojuje svět vnější a vnitřní a ovlivňuje existenci mnohadimenzionálních komplexů, sítě vztahů, které se navzájem překrývají a na jejich základě se projevuje dynamika vývoje (G. E. Schaefer, 1993, s.119). Při hledání pedagogických východisek se hra jeví jako specifický typ aktivity, který je společný pro člověka i vyšší živočichy, zejména v rané fázi vývoje. U člověka je to jedna ze základních forem činnosti která nesleduje žádný zvláštní účel, ale cíl a hodnotu má sama v sobě.“

Již dlouho známé tvrzení, že bývá vždy výhodou organicky spojit

práci s hrou a přirozeně přecházet od hry k učení a k práci tedy platí i dnes. Prostřednictvím hry se u žáků zvyšuje přirozenou cestou zájem o učení, vědomosti již osvojené jsou hrou upevňovány a stávají se trvalejšími. Žáci mají možnost při hře pronikat do sociálních vztahů celé skupiny a zdokonalovat svou schopnost komunikace s ostatními. Hra podporuje všestranně aktivitu, samostatnost, angažovanost žáků a může být impulsem k tvořivým projevům. Jak jsem již zmínil, podobně jako je tomu u jiných výukových metod jde ze strany učitele o velmi náročnou činnost, při níž je nezbytné postupovat uvážlivě a respektovat všechny okolnosti, které zařazení didaktických her do vyučování ovlivňují a podmiňují. Na rozdíl od běžné hry má didaktická hra stanoven učební cíl. (Maňák, 2003), (Kotrba, Lacina, 2007)

3.2.1 Rozdělení didaktických her

Stejně jako všechny funkční systémy mají svá vnitřní pravidla a členění, má i didaktická hra jako výuková metoda svůj systém, který usnadňuje orientaci a následnou aplikaci metody.

Z hlediska jejich obsahu a cílů lze didaktické hry rozdělit na tři následující skupiny:

- a) **Interakční hry**, svobodné hry (s hračkami, stavebnicemi, simulace činností), sportovní a skupinové hry (účastnit se mohou všichni hráči), hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry, učební hry.
- b) **Simulační hry** (hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry, loutky maňásci).
- c) **Scénické hry**, rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení (volná nebo úzká návaznost na divadelní hry, divadelní představení).

Podrobnější systém členěn uvádí M. Janovcová (1998: 100):

- a) **doba trvání** (hry krátkodobé – dlouhodobé)

- b) **místo konání** (třída, klubovna, příroda, hřiště)
- c) **převládající činnost** (osvojování vědomostí, pohybové dovednosti)
- d) **hodnocení** (kvantita, kvalita, čas výkonu, hodnotitel učitel – žák)

Z hlediska edukačního využití a funkčního začlenění do pedagogického procesu je možné rozlišit několik následujících typů her.

V dnešní době se těší značné oblibě takzvané ekonomické hry. Tento druh her je hojně využíván nejen ve prostředí základních škol, ale hlavně ve vzdělávání podnikatelů, manažerů a ředitelů. Východiskem těchto her jsou hry plánovací, například vojenské s dominantní problematikou rozhodování.

Druhou skupinu tvoří kratší a jednoduché hry, které jsou použitelné už od nejnižších tříd a svou podstatou si získaly značnou oblibu. Stavebnicovým systémem je možné tyto hry zařazovat do různých fází edukačního procesu v nichž mohou plnit různé funkce bez odklonu od časového harmonogramu a hlavního programu. Na samotné tvorbě těchto her se mohou podílet samotní učitelé, případně žáci pod vedením učitele. Tím se pak samotná hra může stát zajímavější a zároveň také transparentnější pro hráče, protože si pravidla hry stanovili sami. Mezi tyto hry lze zařadit různé rozhodovací hry, kvízy, soutěže, problémové úlohy, hry pro učení sociálním dovednostem, hraní rolí, simulační hry.

Samostatnou skupinu tvoří hry vedoucí určené k osvojování jazykových a komunikačních dovedností při výuce cizích jazyků, které vyvolávají chuť hovořit cizím jazykem a zapojovat se do přitažlivých aktivit.

Přehled členění didaktických her je velmi důležitý pro snazší orientaci a následnou tvorbu vlastního repertoáru her. Pokud si učitel tento repertoár vytvoří, je pro něj pak samozřejmě jednodušší pružně zareagovat na nepředvídatelnou situaci, která ve třídě vznikne. Možnost zařadit v krátkém čase hru jako prostředek proti únavě a nepozornosti je velmi osvědčené a přirozené.

3.2.2 Začlenění didaktických her do výuky

Aby bylo možné správně začlenit didaktickou hru do výuky, je nutné dodržet jistá pravidla, která by měla tato metoda splňovat a která by měl učitel respektovat.

- a) **vytyčení cílů hry** (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry)
- b) **diagnóza** připravenosti žáků (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry)
- c) **ujasnění pravidel hry** (jejich znalost žáky, jejich upevnění, eventuálně jejich obměna)
- d) **vymezení úlohy vedoucí hry** (řízení, hodnocení, svěření této funkce žákům je možné až získají zkušenosti)
- e) **stanovení způsobu hodnocení** (diskuse, otázky, subjektivita)
- f) **zajištění vhodného místa** (uspořádání místnosti, úprava terénu)
- g) **příprava pomůcek**, materiálu, rekvizit (možnosti improvizace, vlastní výroba)
- h) **určení časového limitu hry** (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků)
- i) **promyšlení případných variant** (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy)

(Maňák, 2003)

Použitelnost hry na prvním stupni uvádí S. Pišlová (2008: 8):

„Hru můžeme využít v každé fázi vyučovací hodiny. Můžeme motivovat žáky, může být součástí výkladu, využijeme ji samozřejmě při procvičování, opakování a někdy i při prověřování znalosti žáků“

Největší důraz ale klade na hru motivační. Ta by měla být krátká, zábavná a veselá. K tomuto tématu uvádí S. Pišlová své členění (2008:10):

„Hry, při kterých hodnotíme správnost odpovědi. Jsou klidnější, za správnou odpověď získává hráč bod pro své oddělení, žáci odpovídají postupně.“

Hry, při kterých je hodnocena správnost odpovědi

- a) učitel žáky vyvolává tak, aby se všichni vystřídali, nebo napíše jména žáků na lístky a vytahuje je
- b) žáci se vyvolávají navzájem
- c) žáci odpovídají po lavicích

Závodivé hry, při kterých budujeme rychlost odpovědi

Tyto hry se zpravidla lépe využijí pro menší kolektivy, proto je lepší třídu rozdělit na menší skupiny, které mohou závodit proti sobě.

Písemné hry

Tyto hry je možné využít v případě, že je nutné při hře kontrolovat písemný projev celé třídy. V tomto případě lze hrát takové hry, které mohou nahradit písemnou zkoušku. Písemnou hru je možné zařadit ve skupinovém vyučování, případnou obměnou pak může být tzv. štafeta. List papíru koluje po lavicích a každý hráč na něj připsuje.

Didaktická hra má nesporně motivační charakter a jistě se vyplatí tuto metodu zavádět do školních tříd. Při samotné aplikaci této metody však může dojít k neochotě některých žáků projevit soutěživého ducha a připojit se k ostatním spolužákům. K tomuto chování mohou mít žáci nejrůznější důvody. Od nechuti soutěžit, kvůli konfliktu s nějakým konkrétním spolužákem, až po přesvědčení, že ona hra není pro něj vlastně zábavná. Učitel by měl samozřejmě vytvářet při výuce skupiny žáků tak, aby jejich složení nějakým způsobem nenarušovalo aktivitu a rozpoznat včas případné konflikty mezi žáky. I přes vyřešení těchto obtíží je možné, že někteří žáci nemusí přinášet do hry stejnou aktivitu jako ostatní. Na tento problém poukazuje S. Pišlová ve své publikaci a uvádí motivaci jako nedílnou součást každé hry.

Jedním z běžných motivů všeho chování, tedy i hry, je odměna, úspěch, trest, neúspěch. V každé hře je tento motiv zastoupen, často spojujeme motivaci celé hry s hodnocením a odměňováním v jejím průběhu i závěru. Jeden z pohledů na toto uvádí S. Pišlová (2008: 14):

„Pro hry je příznačná krátkodobá motivace. Může být verbální

(vyprávěný příběh), vizuální (film, obrázek), nebo kombinovaná (vyprávění s dokumentací). Poslední dva typy jsou účinnější. Motivace má velký podíl na výkonu každého hráče, a proto by neměla chybět u žádné hry. „

3.3 Diskusní metoda

V pedagogické praxi je diskuse jako vyučovací metoda stále ještě málo známá a málo využívaná. Diskuse jako taková je ale známou záležitostí z veřejného života a bez ní by obtížně fungovala kolektivní komunikace v nejrůznějších organizacích. Pokud tedy diskuse funguje v nejrůznějších sférách, není tedy důvod nezačlenit ji do školní třídy v případě, dojde – li k dodržení pravidel, která jsou pro výsledek diskuse velmi důležitá.

Povinnosti učitele vyplývají z jeho pozice řídícího člena diskuse. Tato pozice předpokládá prvopočáteční nastolení tématu a pozdější řízení diskuse. Tím je přidělování slova a celkové korigování diskuse v předem stanovených mantinelech, ale i příprava, jejíž zhotovení je nutné předem. Taková příprava by měla obsahovat v bodech stručnou nosnou páteř diskuse, otázky, které dané téma posunují k nějakému výsledku a které korigují téma ve stanovených mantinelech.

Nežádoucím jevem je především, aby koordinátor diskuse pokládal sérii otázek na které stejně nedostane odpověď. Vždy by mělo jít více o konverzaci, než o monolog.

Pokud má vedoucí diskuse nějaké povinnosti, je zcela jasné že i ostatní se musí chovat korektně podle dohodnutých regulí.

V každé diskusi všeobecně platí, že kdo dostane slovo, může mluvit a ostatní mu naslouchají. Reagovat na jeho promluvu může další diskutující až po dokončení projevu předchozího řečníka v případě, že je mu koordinátorem přiděleno slovo. Stejně tak není možné parodování a zesměšňování svých oponentů a je velmi důležité neodbíhat zbytečně od

tématu, protože potom hrozí zapletení do jiné problematiky, která nesouvisí s původním tématem a může znemožňovat její vyřešení. Ve správně vedené diskusi by mělo jít hlavně o jasnou zaměřenost na cíl a o vyčlenění rušivých myšlenek, které se momentálně nevztahují k tématu.

Při dodržení stanovených pravidel, má tato učební metoda velmi pozitivní vliv na kolektiv. Učí žáky sebekázní, podporuje umění naslouchat ostatním, prohlubuje sociální kontakty a nutí obhajovat své názory pádnými argumenty. V okamžiku, kdy třída v této metodě získá určitou obratnost, je možné později jako koordinátora diskuse stanovit někoho z žáků. Všechny již zmíněné vlastnosti a schopnosti, které může diskuse v dětech na prvním stupni podněcovat si jistě zaslouží pozornost. Pokud bychom porovnali monologickou formu výkladu s diskusní učební metodou je patrné, že aktivizujícím členem je nepochybně diskuse, protože nutí žáky přemýšlet, zapojovat se aktivně do problému a nebýt pouze pasivní posluchač, který mnohdy nemusí být ani tím pasivním posluchačem. (Mojžíšek, 1984)

4 Komplexní výukové metody

4.1 Vymezení pojmu

Jestliže tradiční výukové metody zajišťují zprostředkování vědomostí a dovedností především v kontextu požadavků kurikula a z hlediska logiky obsahu jednotlivých vyučovacích předmětů a aktivizující metody ve vysoké míře zohledňují participaci žáků na osvojovacím procesu, komplexní metody dále rozšiřují prostor výukových metod o prvky organizačních forem, didaktických prostředků a mnohem víc než předchozí skupiny metod reflektují též celkové cíle výchovy a vzdělání. (Maňák, 2003)

4.2 Brainstorming

Název této výukové metody je převzatý z angličtiny a v našem českém překladu znamená doslovně „bouři mozků“. Ve skutečnosti lze toto slovo v češtině chápat jako jakousi burzu nápadů.

Podstatou Brainstormingu je produkce velkého množství nápadů, návrhů a možností řešení jednoho předem domluveného problému. Úvod do samotné problematiky uvádíme větami typu. „Jakým způsobem lze...?“, „Jak by se dalo...?“ Vymyslete...atp.

V praktickém využití pak tuto metodu můžeme využít například v Prvouce, kdy žákům předložíme tento problém. Navrhněte jak zajistit bezpečnou cestu ze školy k nejbližší autobusové zastávce.

Tato metoda však neposkytuje úplné dořešení problémů. Naopak, tvořivé vytvoření nápadů a návrhů řešení problému jsou velmi účinným východiskem pro další fáze a metody řešení daného problému. Její použití je vhodné v situacích kdy problematika umožňuje větší množství alternativních řešení. Pokud je patrné již v začátku, že alternativních řešení je minimum, například 2-3, není vhodné metodu aplikovat. Počet účastníků brainstormingu je vhodné zkorigovat do rozmezí od 7 do 12 účastníků, což může být ve školních podmínkách mnohdy technický problém. Je už pak jen na zvážení učitele, zda-

li vyhodnotí počet žáků jako únosný a jestli se do této metody pustí.

V některých skupinách je únosný i vyšší počet účastníků, což je na posouzení učitele. Čas určený na samotnou burzu nápadů se udává v rozmezí mezi 30-45 minutami. V rámci jedné vyučovací hodiny to však může být zbytečně dlouhý čas a i zde samozřejmě platí, že učitel jako koordinátor činností ve třídě, může tuto burzu podle potřeb zkrátit, či prodloužit. Aby však došlo k naplnění podstaty této metody je dobré dát prostor každému účastníku.

Pokusím se nyní shrnout pravidla brainstormingu

1. Nepřipouští se kritika navrhovaných řešení, nápadů. Posuzování nápadů se odkládá až do další fáze.
2. Podporována je volnost v produkci nápadů, což předpokládá neformální tvůrčí klima ve třídě.
3. Pozornost je zaměřena na vyprodukování co nejvíce nápadů.
4. Každý návrh je nutné zapsat.

(Maňák, 2003), (Kotrba, Lacina, 2007)

4.3 Brainwriting

Brainwriting je další variantou brainstormingu. Je to v podstatě jeho písemná forma, která je vytvářena individuálně na list papíru, který koluje mezi ostatními žáky ve třídě. V praxi se mohou používat různé obdoby. Například psaní nápadů na malé lístečky, které se pak umístí na nástěnku, kde se tak vytváří databáze nápadů. Princip však zůstává stejný, vždy se jedná o burzu nápadů. (Maňák, 2003)

charakterovou samostatnost, zodpovědnost a tvořivost. Zejména se zdůrazňuje, že aktivizující metody ve zvýšené míře umožňují poskytovat žákům něco víc než jen odborné informace, že počítají se zájmem žáků, vycházejí vstříc individuálním učebním stylům jednotlivých žáků při respektování jejich kognitivního rozvoje, že dávají žákům příležitost zčásti ovlivňovat konkrétní cíle výuky, využívat možností individuálního učení,

zapojovat se do kooperativního učení a spolupráce atd. Oceňuje se také vliv aktivizujících metod na vytváření příznivého školního klimatu. Aktivní seberealizací žáků a větší otevřeností školních aktivit vůči společenskému prostředí se škola víc propojuje s reálným životem, který kultivuje ve smyslu živého společenství. Tím se škola stává pro žáky přitažlivější a zajímavější, neboť žáci víc vnímají celkovou orientaci školy a používané metody než zprostředkované učivo. (Maňák, 2003)

5 Motivace

Z výzkumných zjištění vyplývá, že motivovaného žáka není zpravidla obtížné rozpoznat, protože se projevuje zaujetím pro dosažení cílů a je připraven vynaložit k tomu i značné úsilí. Zároveň vykazuje také pozoruhodnou rozhodnost a vytrvalost. Tyto faktory mají samozřejmě vliv na to, co a jak kvalitně se žák ve vyučování naučí. (Mezinárodní akademie vzdělávání, 2005)

Josef Maňák popisuje některé možnosti jak motivovat. (1990, 27):
Hlavní druhy motivace, které má učitel k dispozici, jsou:

1. interakce mezi učitelem a žákem
2. aktualizace vhodných potřeb
3. využívání působení odměn a trestů
4. životní orientace žákovy osobnosti.

Pokud tyto popsané prostředky vyvolají motivaci, je nutné, rozlišit jak hluboce se u žáků projevuje. Z tohoto hlediska je možné rozlišit dva druhy motivací: vnější a vnitřní. (Maňák, 1997)

Vnější motivace lze dosáhnout tak, že k jakémusi vybuzení žádoucího chování je užito pozitivních důsledků, tedy odměn. To lze zajistit nejrůznějšími způsoby. Od chvály, dobrých známek, vyznamenání, až po drobné sladké odměny.

Mnohem účinnějším způsobem jak docílit pozitivního pocitu z vyučování, jak ze strany žáků, tak i ze strany učitele je motivace vnitřní. Tento druh motivace lze ve třídě rozpoznat tak, že se žáci aktivně zapojují do činnosti, aniž by za to dostávali již zmíněné odměny. Dítě, které rádo skládá puzzle, nebo rádo staví ze stavebnice, a dělá to pro potěšení z činnosti samé, je vnitřně motivováno. Důležitým rysem u žáků, kteří jsou vnitřně motivováni je přesvědčení, že k úspěchu je nutno vynaložit nějaké úsilí.

Z podstaty výuky na prvním stupni vyplývá, že ve třídě se velmi často mění probíraná témata. Stejně často se pak také stává, že žáci jsou nuceni reagovat na situace, které jsou pro ně nové a neznámé. Výsledek pak může být dvojího druhu. Jedna skupina žáků může tento fakt považovat jako výzvu k řešení oné situace, ostatní mohou být neznámým tématem znejistěni a

zmatení. Úkolem učitele v této chvíli by mělo být primárně přiblížit všem žákům učivo tak, aby v něm každý našel svůj zájem a s učivem se tedy ztotožnil.

5.1 *Pozitivní dopad motivace*

Pro demonstraci pozitivního dopadu motivace na žáky uvedu výsledek výzkumu Mezinárodní akademie vzdělávání. Mezinárodní akademie vzdělávání (2005, 61):

„Žáci mají větší zájem o činnosti, o nichž si myslí, že pro ně mají potřebné kompetence, nebo které považují za hodnotné. Stefano: „Mám rád matematiku, protože je snadná, a budu ji potřebovat, abych se mohl stát konstruktérem kosmických lodí.“ Sandra: „, Nemám ráda matematiku, ale snažím se uspět co nejlépe, protože táta mi říká, že matika je důležitá.“

Z tohoto výzkumu vyplývá, že motivace ve výuce je pozitivní složkou, která může práci velkým způsobem obohatit a zefektivnit. Zde záleží právě na schopnostech učitele, jakým způsobem s výukovými cíli naloží, aby došlo k jejich naplnění a přitom bylo dosaženo vnitřní motivace u žáků.

6 Tvořivost

Tvořivost je možno chápat jako investici organizace anebo jednotlivce do šesti rozvojových zdrojů. Jsou to: vědomosti, intelektuální schopnosti, styly myšlení, motivace, osobnost, prostředí. Jejich využití při realizaci tvůrčí činnosti je podmínkou úspěchu v rozvoji kreativity. Každá komplexní lidská činnost se realizuje a rozvíjí v šesti fázích: vize – tvorba – komunikace – inspirace – stabilizace – realizace. Nedisponuje – li člověk uměním používat každou z těchto fází kompetentně a tvořivě, stává se jednostranným a méně efektivním. (Lokšová, Lokša 2003)

6.1 Tvořivé vyučování

Výstižné vymezení pojmu tvořivé vyučování uvádí ve své publikaci Lokšová, Lokša (2003, 59):

„Koncepce tvořivého vyučování je zaměřená na rozvoj tvořivého potenciálu žáků. Představuje komplex teoretických a empirických poznatků v oblasti cílů, metod a nástrojů, které směřují k rozvíjení tvořivosti žáků a k formování tvořivé osobnosti ve výuce. Vychází hlavně z nosných poznatků současné psychologie a pedagogiky o distribuci tvořivosti v lidské populaci a o jejím rozvoji v procesu edukace.“

Je tedy jasné, že tvořivé vyučování by mělo být jakýmsi výsledkem vhodného použití nejrůznějších výukových metod a postupů a mělo by být konečným efektem, ke kterému by měl každý učitel ve své výuce směřovat.

6.2 Metodika tvořivého vyučování

Metodika tvořivého vyučování obsahuje psychologicky zdůvodněný a pedagogicky účinný systém pracovních metod, forem a strategií učitele, který

zabezpečuje rozvoj tvořivosti žáka. (Lokšová, Lokša 2003)

Uvedu zde jakýsi modelový příklad toho, jak by mohla vypadat příprava na vyučovací hodinu, která svou koncepcí vede k tvořivému vyučování.

V tabulce jsou uvedeny základní údaje, které je nutné uvážit před zahájením vlastní výuky. Jedná se zejména o téma hodiny, výukové cíle, metody výuky, výchovné cíle a pomůcky.

Předmět	Český jazyk
Třída	4.
Téma vyučovací hodiny	Vyjmenovaná slova
Vyučovací cíle	Žáci dovedou vysvětlit pojem vyjmenovaná slova a naučí se rozpoznat novu skupinu vyjmenovaných slov. Zároveň si upevní učivo z hodiny minulé.
Výchovná možnost	Naučit se spolupracovat, akceptovat méně schopné jedince, umět pomoci jiným, umět objektivně ohodnotit sebe i jiné.
Metody	brainwriting, inscenační, kooperativní
Pomůcky	Knihy, časopisy, výstřižky, počítačová aplikace, pracovní sešit, učebnice, psací potřeby,

V samotném počátku hodiny je nutné sdělit žákům vstupní informace, tedy téma hodiny a ve stručnosti náplň dnešní činnosti, tedy sdělení

výukových cílů.

V počátku hodiny je rovněž důležité žáky motivovat k práci. Tato počáteční motivace může být provedena nejrůznějšími způsoby, které již byly popsány v kapitole „Motivace“. V tomto případě je motivace provedena pomocí vyprávění fiktivního příběhu, který uvádí žáky do jisté situace:

„Jsi mimozemšťan a letíš vesmírem. Chceš si odpočinout. Pod sebou vidíš modrou planetu. Je to Země. Klesáš a přistál jsi. Tvůj přístroj tě již informoval o lidech, kteří by zde měli žít, ale ty neumíš mluvit jejich řečí. Abys jim rozuměl, musíš mluvit lidskou řečí, umíš však jen některá slova...“

Úloha na rozvíjení fantazie prostřednictvím výukové metody brainwritingu

Přistál jsi a potkal jsi se s lidmi, dovedeš vysvětlit kdo jsi a co potřebuješ tak, aby v každé tvé větě bylo alespoň jedno vyjmenované slovo?

Příklad:

Dobrý den, jsem cestovatel vesmírem a byl jsem unavený. Musel jsem přistát na planetě Zemi a vy jste první obyvatel, kterého vidím. Můžete mi prosím říct, jestli toto město je Bydžov, nebo Přibyslav?

Tato činnost může probíhat ve skupinách a každá skupina prezentuje svůj text dohromady. Všichni pak kontrolují, jestli text skutečně vyhovuje zadání.

Nová látka

Je možné využít připravených pracovních listů v papírové, nebo multimediální podobě.

Úloha na flexibilitu

Pokuste se v textu nahradit co nejvíce slov slovy vyjmenovanými tak, aby text neztratil smysl. Tento úkol je prováděn na textu, který si žák, či skupina vybrali z nabízených možností (časopisy, učebnice atd.).

Úloha na dramatizaci

Vyberte si některé z následujících slov a pokuste se ho dramaticky ztvárnit: slyšet, polykat, plynout, plýtvat, vzlykat

Multimediální práce s textem

V podmínkách českých škol je možné opakovat a upevnit učivo pomocí multimediálních programů. Jedním z nich je například program „Akční čeština“, který je zaměřen na výuku českého jazyka a pro učitele je přístupný na webových stránkách.

(www.ucimehrou.cz)

Závěr hodiny

Je možné umístit na nástěnku, do místa pro vyjmenovaná slova, práce všech skupin a ponechat je k nahlédnutí do příští hodiny.

(Lokšová, Lokša 2003), (Skalková, 1971)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 Sborník hravých forem

V této části práce přikládám sborník nejrůznějších hravých forem práce, které jsou zaměřeny na literární složku českého jazyka. Jsou to didaktické hry, které tématicky přímo navazují na čítanky pro 2. až 4. ročník základních škol (Fortuna), nebo na nejčastěji čtenou dětskou literaturu.

Výhodou tohoto sborníku je fakt, že jeho využití není striktně vázáno na uvedené úkoly a je možné podle aktuálních potřeb učitele tyto úkoly upravit a přetvořit.

Svou podstatou jsou tyto formy předurčené k použití na místě úvodní motivace, jako opakovací a upevňovací prostředek, nebo jako pracovní list za odměnu. Vzhledem k interaktivitě tohoto sborníku je možné využít ho jako materiál při výuce na activboardu, nebo při skupinovém vyučování.

Funkčnost těchto sborníků jsem ověřoval při své souvislé pedagogické praxi, kde jsem je využíval hlavně v rámci kooperativního vyučování.

Sborník je rozdělen na dvě části. První část obsahuje jednodušší literární úkoly pro 1.-2. třídu, druhá část sborníku obsahuje těžší úkoly pro 3.-5. třídu. Rozdělení do těchto kategorií je však pouze orientační a skutečné zařazení je ponecháno úvaze učitele. Pro lepší orientaci ve správných odpovědích je přiřazen klíč k řešení úloh, případně jiné informace pro učitele.

7.3 Sborník pro 1.-2. třídu

1. Skládanka

Smaž malá písmenka a ze zbylých písmen slož jméno pohádkové postavy, o které si budeme číst.

M / A e P
E q í K
X p S s F m

2. Najdi slovíčko

Napiš správné názvy pohádek.

O  Karkulce

Šípková + nka



O zvířátkách pana



+ce

3. Písmenka a čísla

Najdi postavy z pohádek. Čísla u písmen ti napoví jejich správné pořadí.

A₆ T₃ A₄ P₁ T₇ A₂ M₅

E₈ K₉ B₇ O₆ B₅ B₃ O₂ B₁ A₄

4. Znáš pohádky?

Napiš pod obrázek správný název pohádky.











5. Vyženeť vetrelce

Vyškrtni z každého riadku slovo, ktoré do trojice nepatrí.

Čert a Káča, O Zlatovlásce, Pec nám spadla

O Zlatovlásce, Ježibaba, Princezna Jasněnka

Pohádka, báseň, televize

6. Jak se jmenují pohádky?

Hloupý Honza popletl názvy pohádek.

Pomůžeš mu je opravit?

Tři zlaté vlasy pro Popelku_____

Dlouhý, Široký a Karkulka_____

Hrnečku, červená!_____

Tři oříšky děda Vševěda_____

O dvanácti sluníčkách_____

Pejsek a srnečka_____

O bramborové chaloupce_____

7. Kdo zná přísloví?

Spoj části přísloví, která k sobě patří.

Kdo šetří	nesmí do lesa.
Každý chvilku	hory přenáší.
Pýcha	sklízí bouři.
Láska	tahá pilku.
Lež má	má za tři.
Kdo se bojí	krátké nohy.
Kdo seje vítr	předchází pád.

8. Hra na bystrého

Zjisti, které slovo nepatří mezi ostatní a proč.

ptáček, rybička, zajíček, stromeček
talířky, misky, pohádky, vařečky
slunce, mléko, měsíc, hvězda
leden, listopad, středa, září



9. Zvířátka

Přiřaď zvířátkům jejich vlastnosti.

liška	moudrý
sova	mazaný
lenochod	hloupý
páv	rozčepýřený
osel	čistotný
hlemýžď	pyšný
mýval	líný
vrabčák	pomalý

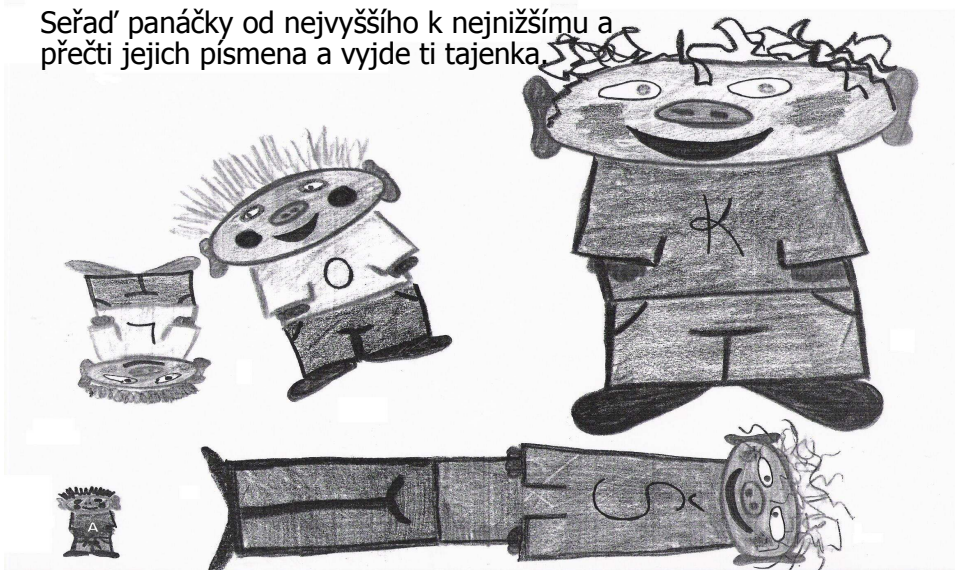
10. Pohádková kaše

Najdi postavičky, které k sobě patří a napiš název pohádky, do které patří.

myška	ryba	Mařenka	prasátko
Jiřík	medvěd	ježibaba	králík
krkavci	tatínek	tygr	mravenci
krtek	Jeníček	zajíc	osel

11. Seřad' panáčky

Seřad' panáčky od nejvyššího k nejnižšímu a přečti jejich písmena a vyjde ti tajenka.



12. Skrývačka

Ve větách najdi název článku, který jsme již četli.

V každé větě najdeš jedno slovo.

Jak mám napsat velké písmeno E, ptala se Jitka Kuby.

Jirka se přišel podívat na nové maminčiny květiny.

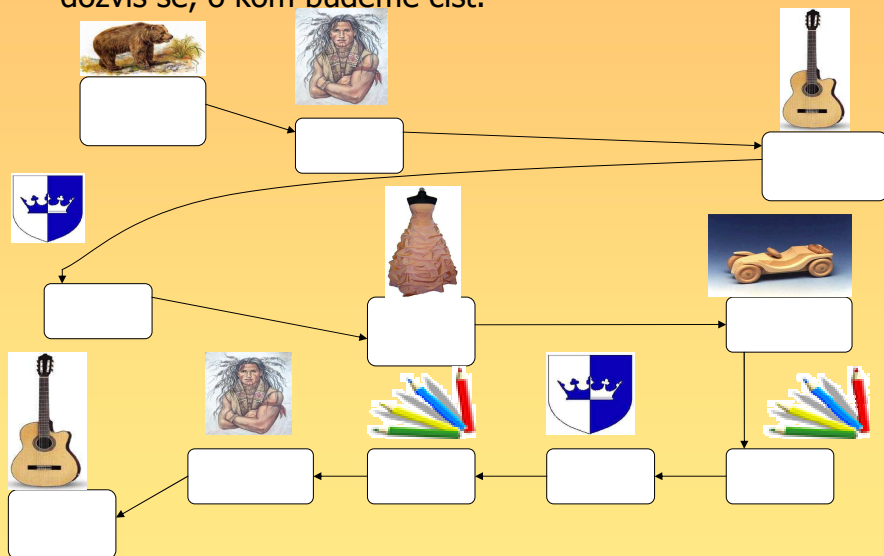
Kam odnesl Honza rezavé železo?

Včera se Zbyněk učil s Janou český jazyk.

Ta tvoje říkanka je latinsky, řekl Pepík.

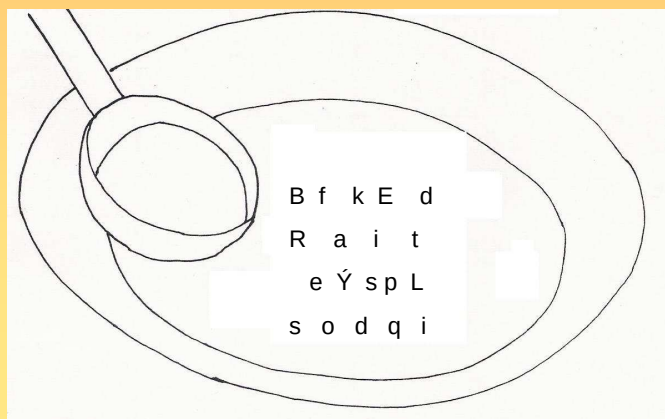
13. Hádej postavy

Do prázdných políček doplň počáteční písmena obrázků a dozvíš se, o kom budeme číst.



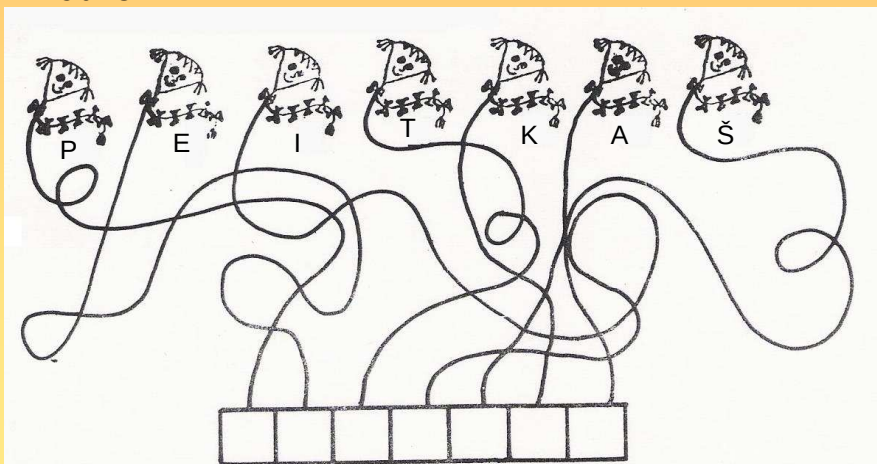
14. Písmenková polévka

V talíři je písmenková polévka. Vyber všechna velká písmena a dozvíš se název článku, který si přečteme. Seřaď je tak, abys věděl, o čem budeme číst.



15. Rozfoukaná písmena

Vítr rozfoukal všechna písmena. Pomoz drakům vrátit písmena na svá místa. Drak ti správnou cestu napoví. Dozvíš se jméno autora, od kterého dnes budeme číst článek.



16. Zašifrovaná pohádka

Ve větě je urytý název pohádky. Z každého slova zapiš vždy první písmeno do políčka.

						-			!
--	--	--	--	--	--	---	--	--	---

**HOŠI RYCHLE NEBO EMIL ČENĚK KÁJA UTEČOU
VEN A ŘEKNOU...**

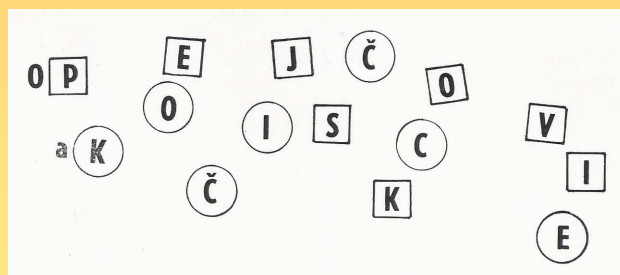
17. Křížovka

Do žlutých políček doplň správný název obrázku.
Dozvíš se název článku, který budeme číst.



18. Kolečka a čtverečky

Správně srovnej kolečka a čtverečky k sobě a zjistíš, jak se jmenuje známá pohádka.



19. Hádanka

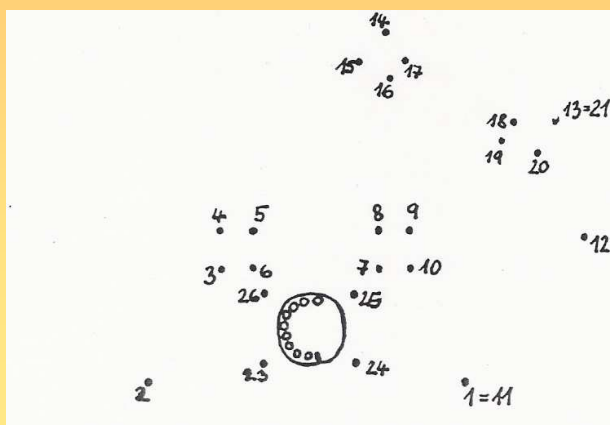
Uhodni název básničky, kterou si spolu přečteme.

Co projde bez klíče zavřenými dveřmi?

Do šatů mě nabíráš,
pak přede mnou zavíráš,
v teple po mě slzí oči,
vše se za mnou venku točí,
beru z hlavy klobouky,
nepouštěj mne do mouky.

20. Spojovačka

Když spojíš všechna po sobě jdoucí čísla, objeví se věc,
která ti napoví název básničky.



21. Hádanka

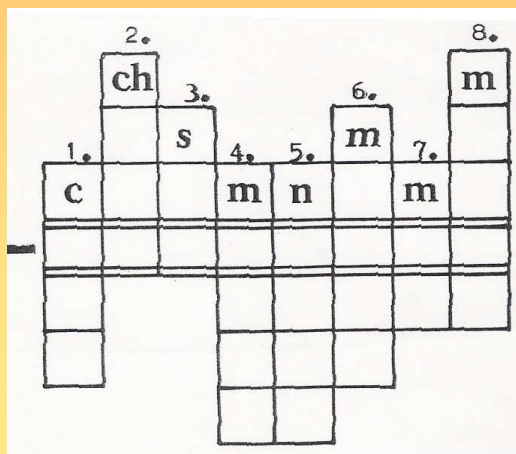
U každého ze tří obrázků škrtni to, co k sobě patří. Zůstanou ti čtyři obrázky. Jejich začáteční písmena ti dají odpověď na otázku, co vařil hrneček z pohádky.



22. Křížovka

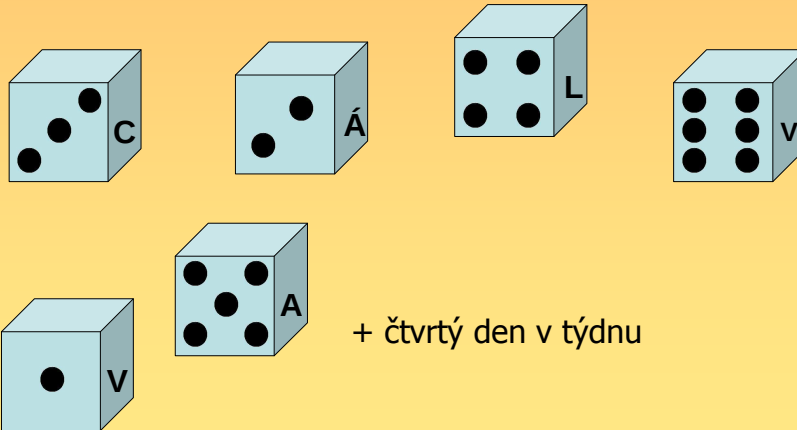
Znáš kouzelný předmět, který po oslovení v pohádce vyčaroval jídlo? Vylušti křížovku a dozvíš se ho.

1. Čaj osladí
2. Máslo si mažeme na
3. Vyrábí se z mléka
4. Na buchty se používá
5. Mákem si sypeme
6. Nádobí podobné talíři
7. Včely v úlech vytvářejí
8. Malé děti musí často pít



23. Začarované jméno

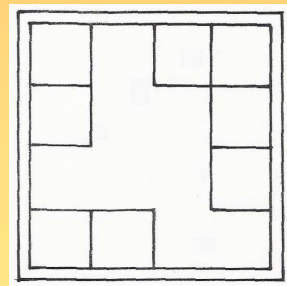
Seřaď kostky podle jejich hodnoty a přidej čtvrtý den v týdnu.



24. Šifrovací mřížka

Přilož šifrovací mřížku na rámeček s písmeny a dozvíš se jméno pohádkové postavy z článku, který si přečteme.

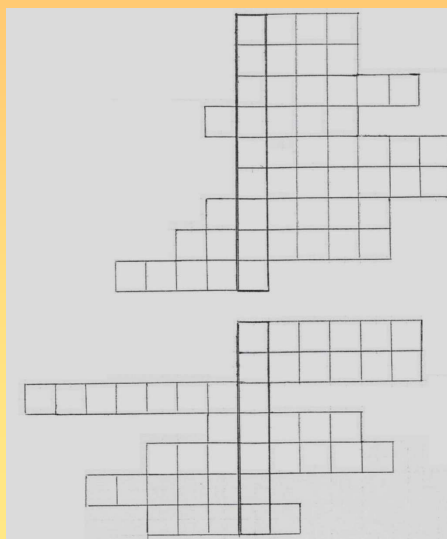
t	k	a	h
s	ř	e	b
m	í	l	i
d	o	e	k



25. Křížovka

Doplň křížovku a dozvíš se, kdo je Křemílek.

1. Nástroj kterým píšeme ve škole
2. Které jídlo jíme po snídani?
3. Co je vidět v noci na nebi?
4. Co přinese Ježíšek?
5. Tatínek naší maminky je náš...
6. Co roste za oknem
7. Co nám ukazuje čas
8. Dům ve kterém hrají herci představení
9. Opak malého
10. Když není tma, tak je...
11. Hudební nástroj, který má struny
12. Pomáhá nám pamatovat si den a datum
13. Co je snídane, oběd a večeře?
14. Pán, který krotí velká zvířata.
15. Který den je po sobotě?
16. Čím lovec střílí zvěř?



26. Šifra

Všimni si typů písmen, srovnej je a najdi v nich jména autorů. Jeden z nich je autorem knihy Ferda mravenec. Který?

EPDETUAIŠARKD

SABEDOKSROP A

27. Přesunovačka

Seřaď písmena podle toho, jak šly děti za sebou na šípky a dozvíš se, co chutnalo medově.

Š	Y
Bohunka	Jakoubek
T	K
Tonda	Milouš
E	S
Terezka	Fána
V	
At'ka	

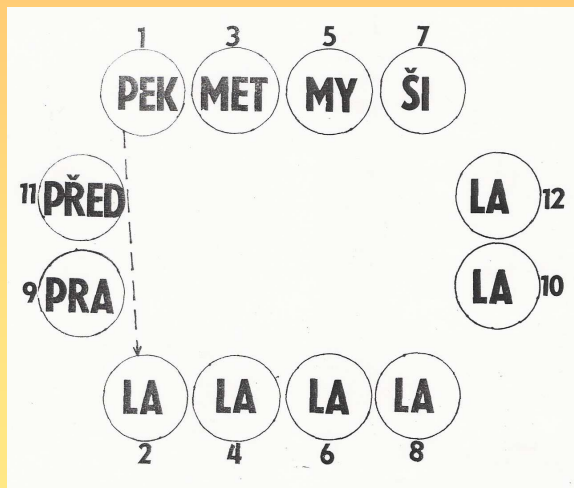
28. Přeházená písmenka

Seřaď písmena podle čísel a dostaneš název článku.

B ₁	N ₁₀	K ₁₃	A ₈	Č ₅	U ₁₁	I ₄
K ₆	A ₁₄	A ₂	Č ₁₂	B ₃	V ₉	A ₇

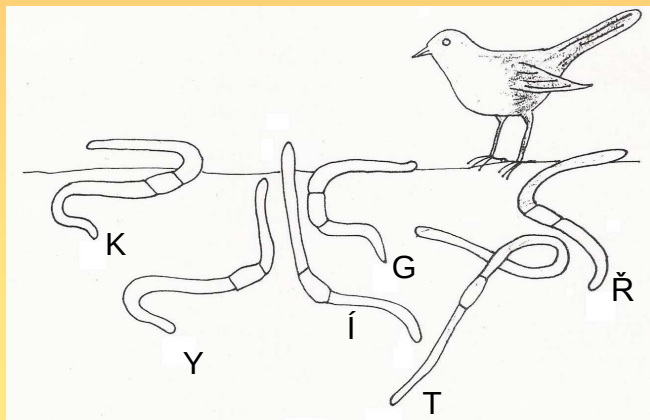
29. Popletené slabiky

Pospojuj kroužky podle čísel a dozvíš se, co všechno dělala nejprve babička a pak vnučka, když babička zestárla.



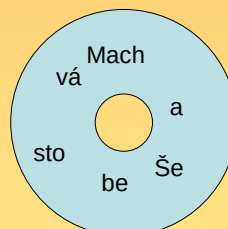
30. Kosova hádanka

Zjistíš, které zvíře potkal Vítek v zoologické zahradě? Žížaly ti pomohou. Začni skládat písmenka od žížaly, kterou kos nemůže vidět.



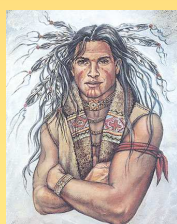
31. Rozházená CD

Zbyněk rozházel cédéčka s pohádkami. Pomoz mu zjistit, jaké pohádky jsou na CD.



32. Hádej postavy

Které postavy nenajdeme v příběhu, který jsme četli?



33. Obrázková křížovka

Pojmenuj obrázky a doplň podle čísel do křížovky. Dozvíš se jméno vodníka z pohádky.

1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						



4.



2.



7.



6.



5.



1.



3.

34. Vypočti slovo

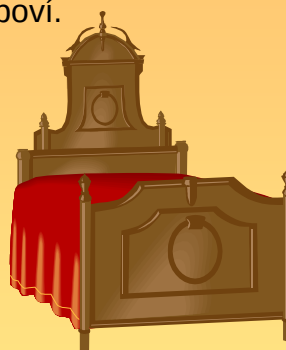
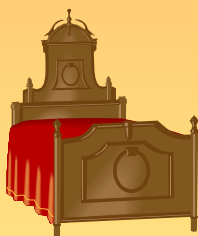
Vypočti příklady. Každé číslo má své písmenko. Když přiřadíš výsledky a zjistíš jméno pohádkové postavy.

$$\begin{aligned}
 5 - 3 &= \\
 3 + 2 &= \\
 2 + 4 &= \\
 7 - 5 &= \\
 3 + 4 &= \\
 10 - 6 &= \\
 6 - 4 &= \\
 7 - 2 &=
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 K &= 2 \\
 L &= 4 \\
 A &= 5 \\
 R &= 6 \\
 U &= 7
 \end{aligned}$$

35. Přiřazovačka

Najdi trpaslíkům jejich postýlky.
Velikost trpaslíků a postýlek ti napoví.



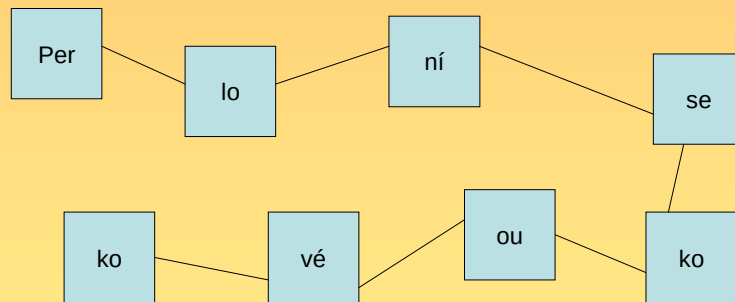
36. Najdi pohádkové postavy

Ve čtvercích jsou ukryta jména pohádkových postav.
Napoví ti barva čtverců.



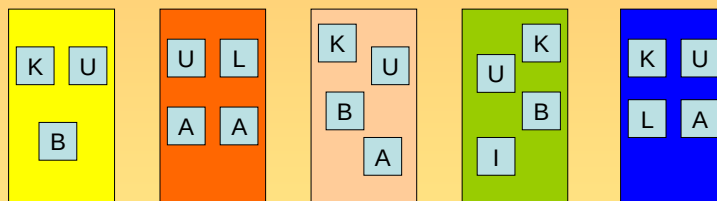
37. Zašifrované čtverce

Ze slabik ve čtvercích zjisti, z čeho jsou pohádkové cihly.



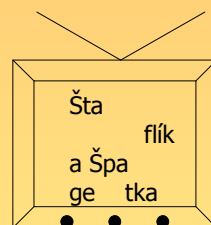
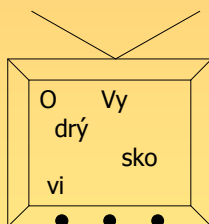
38. Domečky

V domečcích jsou ukryta jména kamarádů strašidla Barbuchy.



39. Večerníčky

Najdi, které večerníčky můžeš sledovat v televizi.



40. Seřazovačka

Seřaď auta od nejmenšího po největší a dozvíš se, jak se jmenuje část básně.



E



V



Š



R

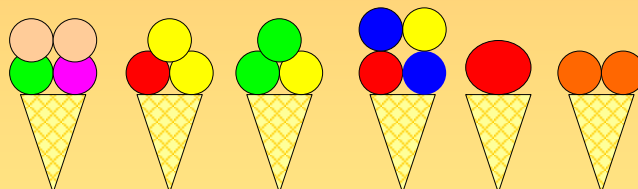
41. Kopretinová hádanka

Květy kopretin ukrývají název pohádky.
Které?



42. Zmrzlinová hádanka

Neposlušná písmenka utekla do cukrárny a teď jsou umazaná od zmrzliny. Poznáš, která písmenka se nejvíce umazala? Když písmena správně přiřadíš ke zmrzlinám, dozvíš se jméno pohádkové postavy.

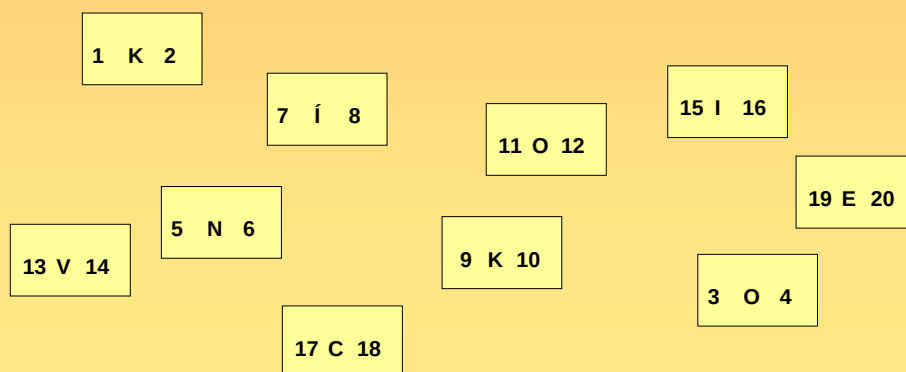


G A H I D R

43. Číselné domino

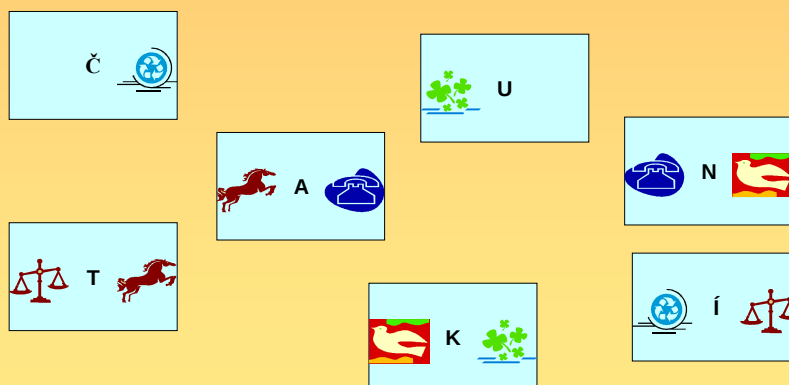


Vystříhej a sestav domino podle čísel. Zjistíš, kam jel Honzík vlakem.



44. Domino se symboly

Vystříhej a sestav domino podle symbolů. Zjistíš, jakou knihu dnes budeme potřebovat.



45. Ztracená slova

Doplň do vět chybějící slova tak, aby byla stejná jako v pohádce, kterou jsme si četli.

Jednou poslala maminka Červenou Karkulku k _____.
Cestou potkala Karkulka šedivého _____.
Vlk vešel do _____ a babičku sežral.
Brzy dorazila do babiččiny chaloupky i _____.
Po cestě kolem chaloupky šel _ y _ i _____.
Vlk dostal po jídle velikou _____.

Umíš vyprávět dál?

46. Ztracená slova

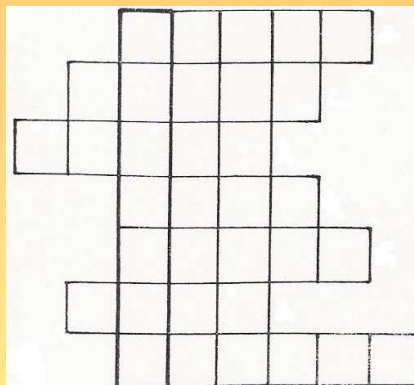
Doplň do vět chybějící slova tak, aby byla stejná jako v pohádce, kterou jsme si četli.

Když šli babička s dědečkem do města
nechali _____ doma samotného.
Babička nechala Budulínkovi k jídlu v misce _____.
Sotva odešli zaklepal na dveře _____.
Budulínek otevřel a liška Budulínka odnesla do své liščí _____.
Dědeček s babičkou Budulínka hledali a hráli přitom na
housličky a na _____.

47. Křížovka

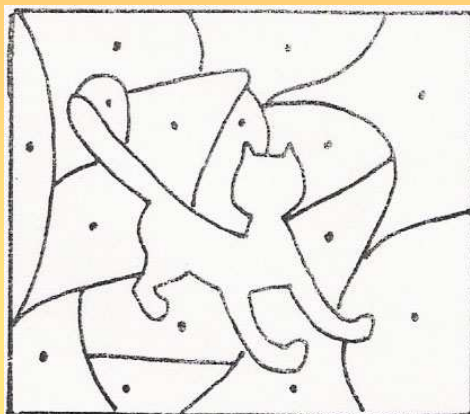
Doplň do křížovky, co dělají zvířata. Potom přečti tajenku.
Dozvíš se, čím kočička myla podlahu.

1. Myš – zpívá, bručí, piští
2. Kůň – řehtá, vřeští, syčí
3. Husa – bručí, vrčí, kejhá
4. Had – syčí, řehtá, vříská
5. Žába – piští, kváká, mručí
6. Koza – mečí, bučí, kejhá
7. kočka – štěká, mňouká, kváká



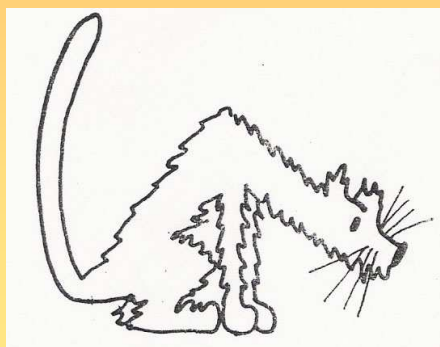
48. Vybarvovačka

Pečlivě vybarvi černou pastelkou plochy označené tečkou.
Zjistíš, čím sušil pejsek podlahu.



49. Poznej rozdíl

Pejsek na obrázku si od kočičky vypůjčil dvě věci. Najdeš je?



50. Hodinářova šifra

Hodinář zaklel jméno hrdiny z knihy Jana Karafiáta do šifry. Rozlušti ji a zjistíš, jak se hrdina jmenoval.

3 = R

4 = O

6 = Č

8 = U

9 = E

10 = K

11 = B



51. Pastelková šifra

Každé písmeno patří k pastelce, kterou bylo napsáno.
Přiřaď písmena k pastelkám a zjistíš jméno pohádkové postavy.

R

A

D

K



52. Domečková šifra

Na obrázcích jsou domečky s různým počtem oken.
Když přiřadíš k domečkům správná písmena,
dozvíš se jméno pohádkové postavy.

1 - R

2 - O

3 - C

4 - F

5 - U

6 - O

7 - U

8 - S

9 - O

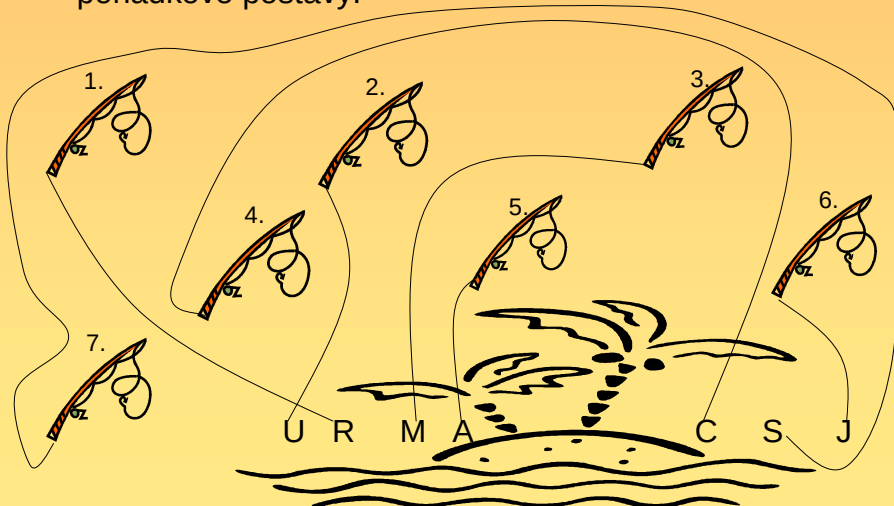
10 - K

1.



53. Rybářův úlovek

Pomoz rybáři spojit úlovek s jeho prutem. Zjistíš jméno pohádkové postavy.



54. Barevné hrady

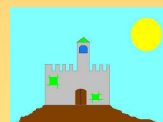
Seřaď hrady podle barev. Jejich pořadí je zobrazeno v nápovědě. Zjistíš tak jméno pilota z příběhu O letadélku Káněti.



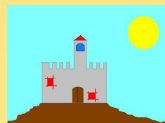
E



H



U



J



D

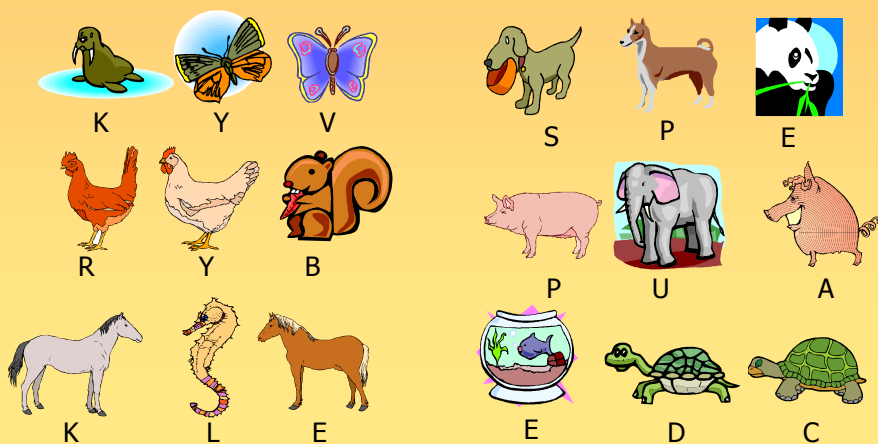


K

1. Hnědá
2. Modrá
3. Červená
4. Fialová
5. Zelená
6. Žlutá

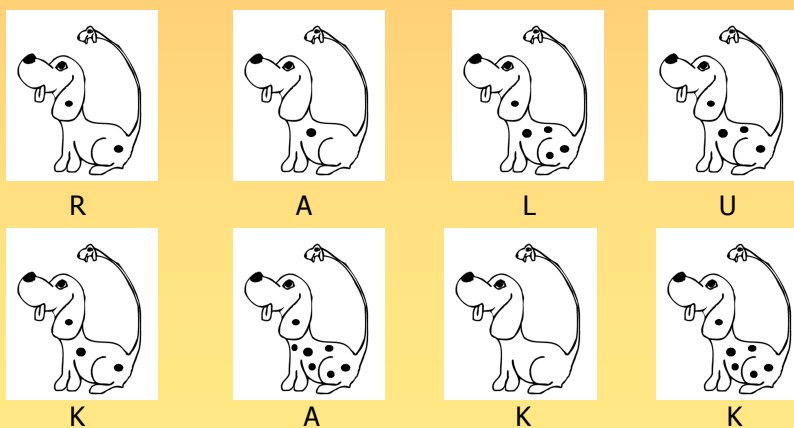
55. Stejná zvířátka

Vyškrtni z každé trojice zvířátko, které tam nepatří.
Písmena pod zvířátky, která do trojic nepatří, ti dají
jméno pohádkového vodníka.



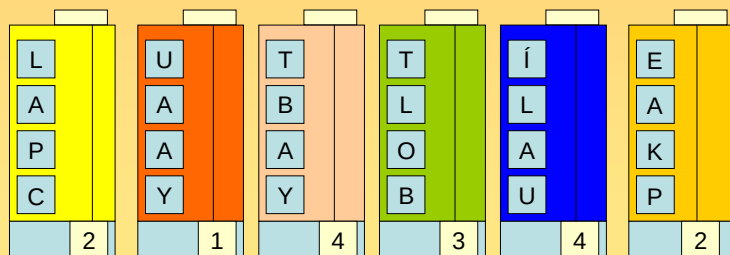
56. Dalmatini

Seřad' pejsky od nejbělejšího po nejstrakatějšího a zjistiš,
kdo nosí červené šaty.



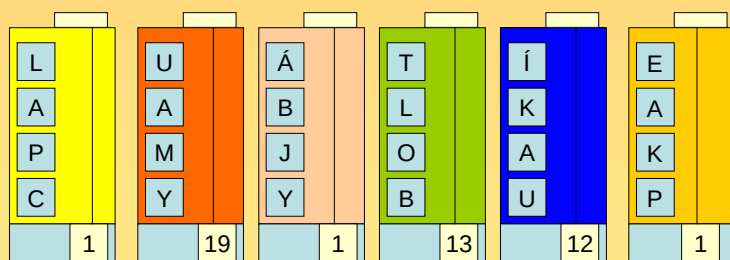
57. Jede, jede výtah

Každý výtah má předem určené patro, do kterého musí dojet, aby našel správné písmeno. Seřadíš-li písmena ze všech správných pater za sebe, zjistíš jméno kamaráda Ferdy mravence.



58. Výtah v abecedě

Každý výtah má předem určené písmeno v abecedě, které musíš použít ke správnému vyluštění šifry. Toto písmeno určuje číslo napsané na dveřích výtahu. Počítej bez háček a bez čárek, tedy např. 6 = F. Výsledkem tajenky bude jméno pohádkové víly.



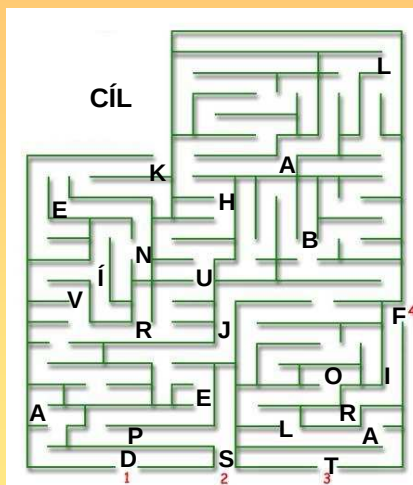
59. Na kuchaře

Zjistíš, které jídlo bude uvařené jako první a které později?
Seřadíš-li hrnce od toho, který se nejdříve uvaří až po ten, který bude hotový nejpozději, najdeš tím jméno kamaráda Máničky a Hurvínka.



60. Fíkovo bludiště

Pomůžeš Fíkovi najít
správnou cestu k cílí?
Pokud půjdeš po správné
cestě, zjistíš jména jeho
kamarádů z jiné pohádky.



7.4 Klíč ke sborníku pro 1.-2. třídu

1. Skládanka

Úkol:

Smaž malá písmenka, která jsou špatně napsaná a ze zbylých písmen slož jméno pohádkové postavy, o které s budeme povídat.

Řešení:

M ~~l~~ A ~~e~~ P

E ~~q~~ Í K

I ~~b~~

X ~~p~~ S ~~s~~ F ~~m~~

(Maxipes Fík)

2. Najdi slovíčko

Úkol:

Napiš správné názvy pohádek

Řešení:

O Červené Karkulce, Šípková Růženka, O zvířátkách pana Krbce

3. Písmenka a čísla

Úkol:

Najdi postavy z pohádek. Čísla u písmen ti napoví jejich správné pořadí.

A6 T3 A4 P1 T7 A2 M5

Řešení:

PAT A MAT

4. Znáš pohádky?

Úkol:

Napiš pod obrázek správný název pohádky.

Řešení:

zleva první řádek – O Zlatovlásce – Dlouhý, Široký a Bystrozraký

zleva druhý řádek – O červené Karkulce – O perníkové chaloupce

5. Vyžene „vetřelce“

Úkol:

Vyškrtni z každého řádku slovo, které do trojice nepatří.

Řešení:

Čert a Káča, O Zlatovlásce, ~~Pec nám spadla~~

Princezna Zlatovláska, ~~Ježibaba~~, Princezna Jasněnka

Hrnečku vař, Ubrousku prostři se, ~~tabule~~

Pohádka, Báseň, ~~televize~~

6. Jak se jmenují pohádky?

Úkol:

Hloupý Honza popletl správné názvy pohádek. Pomůžeš mu je opravit?

Řešení:

Tři zlaté vlasy děda vševěda.

Dlouhý, Široký a Bystrozraký.

Hrnečku vař!

Tři oříšky pro popelku.

Princezna se zlatou hvězdou na čele.

O dvanácti měsíčkách.

Pejsek a kočička.

O perníkové chaloupce.

7. Kdo zná přísloví?

Úkol: Spoj části přísloví, která k sobě patří.

Řešení:

Kdo šetří	má za tři.
Každý chvíli	tahá pilku
Pýcha	předchází pád
Láska	hory přenáší
Lež má	krátké nohy
Kdo se bojí	nesmí do lesa
Kdo seje vítr	sklízí bouři

8. Hra na bystrého

Úkol:

Zjisti, které slovo nepatří mezi ostatní a proč.

Řešení: ptáček, rybička, zajíček, ~~stromeček~~

talířky, miský, ~~pohádky~~, vařečky

slunce, ~~mléko~~, měsíc, hvězda

leden, listopad, ~~středa~~, září

9. Zvířátka

Úkol:

Přiřaď zvířátkům jejich vlastnosti.

Řešení:

liška	mazaný
sova	moudrý
lenochod	líný
páv	pyšný
osel	hloupý
šnek	pomalý
mýval	čistotný
vrabčák	rozčrpířený

10. Pohádková kaše

Úkol: Najdi postavičky, které k sobě patří a napiš název pohádky, do které patří.

Řešení:

Myška	zajíc	krtek	medvěd	- Krtkova
dobrodružství (O krtečkovi)				
Jiřík	krkavci	ryba	mravenci	- O Zlatovlásce
Mařenka	ježibaba	Jeníček	tatínek	- O perníkové
chaloupce				
prasátko	osel	tygr	králík	- Medvídek Pú

11. Seřad' panáčky

Úkol:

Seřad' panáčky od nejvyššího k nejnižšímu a vyjde ti tajenka.

Řešení:

ŠKOLA

12. Skrývačka

Úkol:

V následujících větách najdi název článku, který jsme četli. V každé větě najdeš jedno slovo.

Řešení:

Jak se Honza učil latinsky

(Toman, J.: Čítanka pro 2. ročník ZŠ, Čtení pro radost, str.114)

13. Hádej postavy

Úkol:

Do prázdných políček doplň počáteční písmena obrázků a dozvíš se, o kom budeme číst.

Řešení: Mikeš a Pepík

14. Písmenková polévka

Úkol:

V talíři je písmenková polévka, vyber velká písmenka a dozvíš se název článku, který si přečteme. Seřaď je tak, abys věděl, o čem budeme číst.

Řešení:

Brýle

(Toman, J.: Čítanka pro 2. ročník ZŠ, Čtení pro radost, str. 77)

15. Rozfoukaná písmena

Úkol:

Vítr rozfoukal všechna písmena. Pomoz drakům vrátit písmena na svá místa. Drak ti správnou cestu napoví. Dozvíš se jméno autora od kterého dnes budeme číst článek.

Řešení:

Petiška

16. Zašifrovaná pohádka

Úkol:

Ve větě je urytý název pohádky. Z každého slova zapiš vždy první písmeno do políčka.

Řešení:

Hrnečku vař

17. Křížovka

Úkol:

Do žlutých políček doplň správný název obrázku.

Dozvíš se název článku, který budeme číst.

Řešení:

				K		K
			K	L		A
		K	L	Í	Č	R
B	R	O	U	Č	E	K
R	Y	L	K		R	U
Ý	B	O			T	L
L	A					K
E						A

(Toman, J.: Čítanka pro 2. ročník ZŠ, Čtení pro radost, str.167)

18. Kolečka a čtverečky

Úkol:

Správně srovněj kolečka a čtverečky k sobě a zjistíš, jak se jmenuje známá pohádka.

Řešení:

O pejskovi a kočičce.

19. Hádanka

Úkol:

Uhodni název básničky, kterou si spolu přečteme.

Co projde bez klíče zavřenými dveřmi?

Do šatů mě nabíráš,
pak přede mnou zavíráš,
v teple po mě slzí oči,
vše se za mnou venku točí,
beru z hlavy klobouky,
nepouštěj mne do mouky.

Řešení:

Vítr

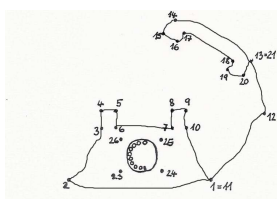
(Toman, J.: Čítanka pro 2. ročník ZŠ, Čtení pro radost, str. 22)

20. Spojovačka

Úkol:

Když spojíš všechna po sobě jdoucí čísla, objeví se věc,
která ti napoví název básničky, kterou jsme četli.

Řešení:



21. Hádanka

Úkol:

.U každého ze tří obrázků škrtni to, co k sobě patří, zůstanou ti čtyři obrázky.
Jejich začáteční písmena ti dají odpověď, co vařil hrneček z pohádky.

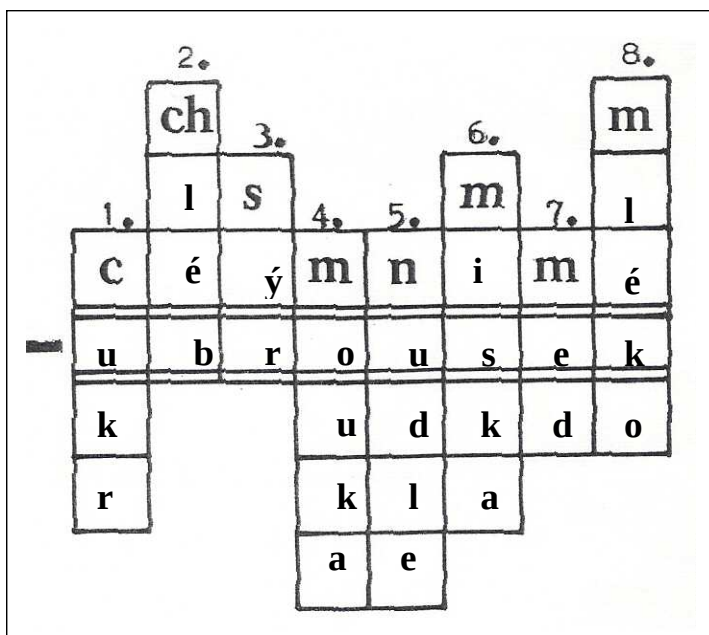
Řešení:

Kaši - (knoflík, auto, šiška, inkoust)

22. Křížovka

Úkol: Znáš kouzelný předmět, který po oslovení v pohádce vyčaroval jídlo?

Řešení:



23. Začarované jméno

Úkol:

Seřaď kostky podle jejich hodnoty a přidej čtvrtý den v týdnu.

Řešení:

Václav Čtvrtek

24. Šifrovací mřížka

Úkol:

Přilož šifrovací mřížku na rámeček s písmeny a dozvíš se jméno pohádkové postavy z článku, který si přečteme.

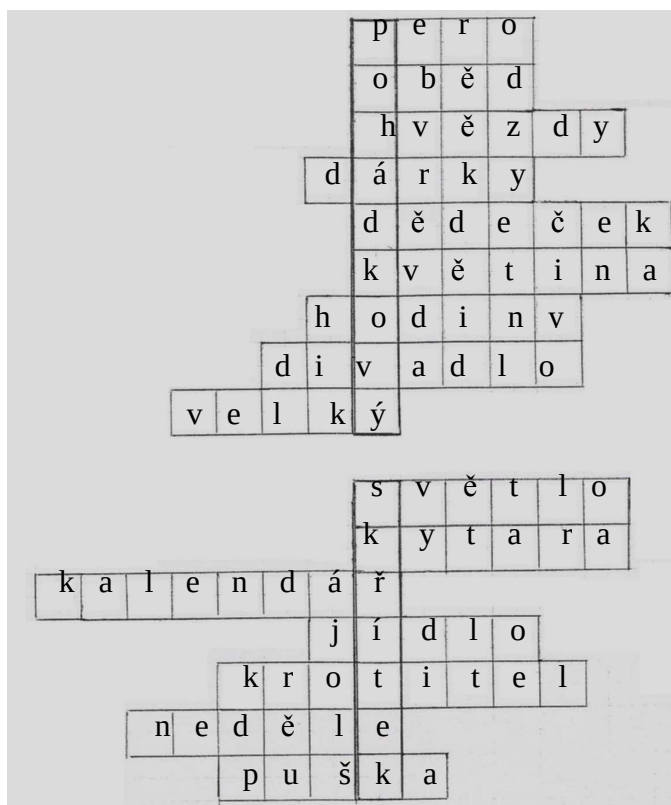
Řešení:

T	K	A	H
S	Ř	E	B
M	Í	L	I
D	O	E	K

25. Křížovka

Úkol: Dopln křížovku a dozvíš se, kdo je Křemílek.

Řešení:



26. Šifra

Úkol:

Všimni si typu písmen, srovnej je a najdi z nich jména autorů. Jeden z nich je autorem knihy Ferda mravenec. Který?

Řešení:

EPDETUAIŠARKD - Petiška

SABEDOKSROPA – Sekora

27. Přesunovačka

Úkol:

Seřaď písmena podle toho, jak šli děti za sebou na šípky a dozvíš se co chutnalo medově.

Š	Y
Bohunka	Jakoubek
T	K
Tonda	Milouš
E	S
Terezka	Fána
	V
	Aťka

Řešení:

Švestky

(Toman, J.: Čítanka pro 2. ročník ZŠ, Čtení pro radost, str.29)

28. Přeházená písmenka

Úkol:

Seřaď písmena podle čísel a dostaneš název článku.

B ₁	N ₁₀	K ₁₃	A ₈	Č ₅	U ₁₁	I ₄
K ₆	A ₁₄	A ₂	Č ₁₂	B ₃	V ₉	A ₇

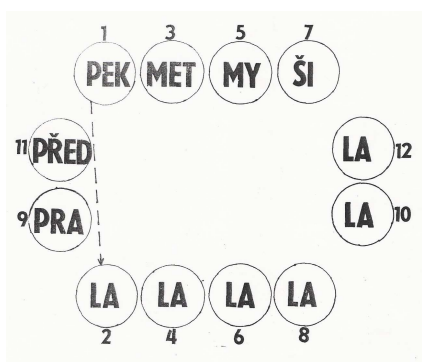
Řešení:

Babička a vnučka, Lev Nikolajevič Tolstoj

29. Popletené slabiky

Úkol:

Pospojuj kroužky podle čísel a dozvíš se, co všechno dělala nejprve babička a pak vnučka, když babička zestárla.



Řešení: Pekla, metla, myla, šila, prala, předla

30. Kosova hádanka

Úkol:

Zjistíš které zvíře potkal Vítek v zoologické zahradě? Žížaly ti pomohou.

Začni skládat písmenka od žížaly, kterou kos nemůže vidět.

Řešení:

Tygřík

31. Rozházená cédéčka

Úkol:

Zbyněk rozházel cédéčka s pohádkami. Pomoz mu zjistit, jaké pohádky jsou na CD.

Řešení:

zleva: O pejskovi a kočičce, Maxipes Fík, Mach a Šebestová

32. Hádej postavy

Úkol:

Které postavy v příběhu, který jsme přečetli, nenajdeme?

Řešení:

33. Obrázková křížovka

Úkol:

Pojmenuj obrázky a doplň podle čísel do křížovky. Dozvíš se jméno vodníka z pohádky.

Řešení:

Č	A	J				
E	S	K	Y	M	Á	K
S	O	V	A			
I	N	D	I	Á	N	
L	I	S	T			
K	O	L	O			
O	K	N	O			

34. Vypočti slovo

Úkol:

Vypočti příklady. Každé číslo má své písmenko. Když přiřadíš k výsledku číslo, které je napsané v klíči zjistíš jméno pohádkové postavy.

Řešení:

Karkulka

35. Přiřazovačka

Úkol:

Najdi trpaslíkům jejich postýlky.

Velikost trpaslíků a postýlek ti napoví

Řešení:

36. Najdi pohádkové postavy

Úkol:

Ve čtvercích jsou ukryta jména pohádkových postav. Najdi je, napoví ti barva čtverců.

Řešení:

Jeníček a Mařenka

37. Zašifrované čtverce

Úkol:

Zjisti ze slabik ve čtvercích z čeho jsou pohádkové cihly.

Řešení:

Perníkové

38. Domečky

Úkol:

V domečcích jsou ukryta jména kamarádů strašidla Barbuchy.

Řešení:

Kubula a Kuba Kubikula

39. Večerníčky

Úkol:

Najdi, které večerníčky můžeš sledovat v televizi.

Řešení:

zleva: Káťa a Škubánek, O Vydrýskovi, Štaflík a Špagetka

40. Seřazovačka

Úkol:

Seřaď auta od nejmenšího po největší a dozvíš se, jak se jmenuje část básně.

Řešení:

verš

41. Kopretinová hádanka

Úkol:

Květy kopretin ukrývají název pohádky. Které?

Řešení:

Dobrodružství veverky Zrzečky

42. Zmrzlinová hádanka

Úkol:

Neposlušná písmenka utekla do cukrárny a teď jsou umazaná od zmrzliny.

Poznáš, která písmenka se nejvíce umazala? Když písmenka správně přiřadíš ke zmrzlinám, dozvíš se jméno pohádkové postavy.

Řešení:

Hagrid

43. Číselné domino

Úkol:

Vystříhej a sestav domino podle čísel. Zjistíš, kam jel Honzík vlakem.

Řešení:

Koníkovice

44. Domino se symboly

Úkol:

Vystříhej a sestav domino podle symbolů. Zjistíš, jakou knihu dnes budeme potřebovat.

Řešení:

Čítanku

45. Ztracená slova

Úkol:

Doplň do vět chybějící slova, tak aby byla stejná jako v pohádce, kterou jsme si četli.

Řešení:

Jednou poslala maminka Červenou Karkulku k babičce.

Cestou potkala Karkulka šedivého vlka.

Vlk vešel do chaloupky a babičku sežral.

Brzy dorazila do babiččiny chaloupky i Karkulka.

Po cestě kolem chaloupky šel myslivec.

Vlk dostal po jídle velikou žízeň.

46. Ztracená slova

Úkol:

Doplň do vět chybějící slova, tak aby byla stejná jako v pohádce, kterou jsme si četli.

Řešení:

Když šli babička s dědečkem do města

nechali Budulínka doma samotného.

Babička nechala Budulínkovi k jídlu v misce hrášek.

Sotva odešli zaklepala na dveře liška.

Budulínek otevřel a liška Budulínka odnesla do své liščí nory.

Dědeček s babičkou Budulínka hledali a hráli přitom na

housličky a na bubínek.

47. Křížovka

Úkol:

Doplň k číslům do křížovky, co dělají zvířata. Potom přečti tajenku. Dozvíš se, čím kočička myla podlahu.

Řešení:

Pejskem

48. Vybarvovačka

Úkol:

Pečlivě vybarvi černou pastelkou plochy označené tečkou. Zjistíš, čím sušil pejsek podlahu.

Řešení:

Kočka

49. Poznej rozdíl

Úkol:

Pejsek na obrázku si od kočičky vypůjčil dvě věci. Najdeš je?

Řešení:

ocas a přední tlapy

50. Hodinářova šifra

Úkol:

Hodinář zaklel jméno hrdiny z knihy Jana Karafiáta do šifry. Rozlušti ji a zjistíš, jak se hrdina jmenoval.

Řešení:

Brouček

51. Pastelková šifra

Úkol:

Každé písmeno patří k pastelce, kterou bylo napsáno. Přiřaď písmena k pastelkám a zjistíš jméno pohádkové postavy.

Řešení:

Drak

52. Domečková šifra

Úkol:

Na obrázcích jsou domečky s různým počtem oken. Když přiřadíš podle klíče k domečkům správná písmena zjistíš jméno pohádkové postavy.

Řešení:

Kocour Fous

53. Rybářův úlovek

Úkol:

Pomoz rybáři spojit úlovek s jeho prutem. Zjistíš jméno pohádkové postavy.

Řešení:

Rumcajs

54. Barevné hrady

Úkol:

Seřaď hrady podle barev. Jejich pořadí je zobrazeno v nápovědě. Zjistíš tak jméno pilota z příběhu O letadélku Káněti.

Řešení:

Hejduk

55. Stejná zvířátka

Úkol:

Vyškrtni z každé trojice zvířátko, které tam nepatří. Písmenka pod zvířátky, která do trojic nepatří, ti dají jméno pohádkového vodníka.

Řešení:

Kebule

56. Dalmatini

Úkol:

Seřaď pejsky od nejbělejšího po nejstrakatějšího a zjistíš, kdo nosí červené šaty.

Řešení:

Karkulka

57. Jede, jede výtah

Úkol:

Každý výtah má předem určené patro, do kterého musí dojet, aby našel správné písmeno. Seřadíš-li písmena ze všech správných pater za sebe, zjistíš jméno kamaráda Ferdy mravence.

Řešení:

Pytlík

57. Výtah jede v abecedě

Úkol:

Každý výtah má předem určené písmeno v abecedě, které musíš použít ke správnému vyluštění šifry. Toto písmeno určuje číslo napsané na dveřích výtahu. Počítej bez háčeků a bez čárek, tedy např. 6 = F. Výsledkem tajenky bude jméno pohádkové víly.

Řešení:

Amálka

58. Na kuchaře

Úkol:

Zjistíš které jídlo bude uvařené jako první a které později? Seřadíš-li hrnce od toho, který se nejdříve uvaří po ten, který bude hotový nejpozději, najdeš tím jméno kamaráda Máničky a Hurvínka.

Řešení:

Žeryk

60. Fíkovo bludiště

Úkol:

Pomůžes Fíkovi najít správnou cestu k cíli? Pokud půjdeš po správné cestě, zjistíš jména jeho kamarádů z jiné pohádky.

Řešení:

Cesta číslo 2, Spejbl a Hurvínek-

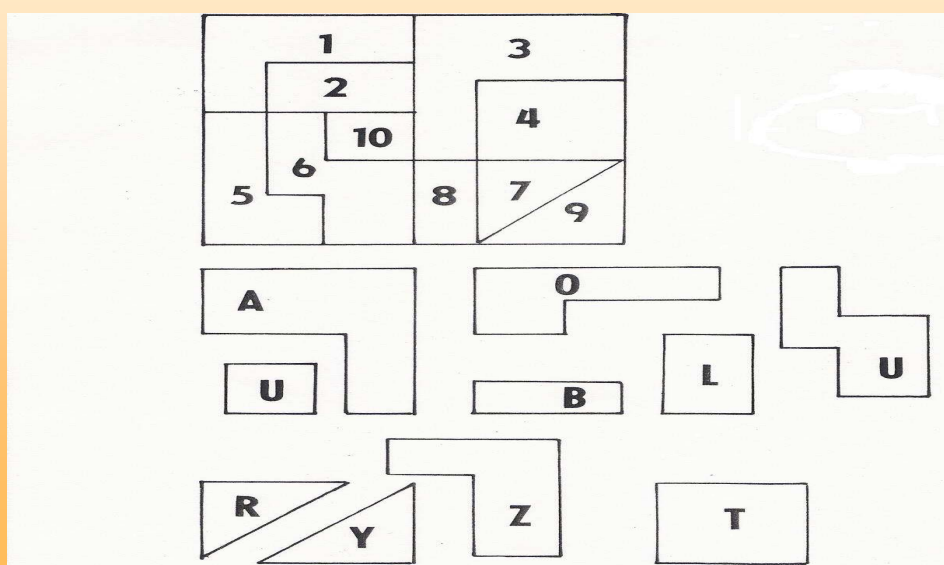
61. Mřížková šifra

Rozlušti šifru. První písmenko je uprostřed sítě, směr ti napoví šipka.

C	E	S	T	A
A	L	Ř	Í	H
V	I	B	O	A
O	M	U	H	H
K	Í	Z	N	O

62. Na rybáře

Děda lovil na břehu do sítě ryby. Koho nakonec ulovil? Vystříhej si jednotlivé díly čtverce a porovnej je s díly jednotlivých částí, čísla odpovídají pořadí písmen.



63.Skládačka

Z počátečních písmen jmen sestav název básně.

LÁĎA, IVA, SOŇA, TOMÁŠ, OLDA, PAVEL,
ALENA, DANA

64.Skrývačka

Najdi v přesmyčkách literární pojmy.

EBŇSÁ.....

EVŠRE.....

YLKRI.....

VĚPOST.....

KBAJA.....

DKAPOHÁ.....

65.Osmisměrka

Najdi v osmisměrce šest pohádkových postav a dva autory pohádek.

M	F	G	C	P	Ž	J	L	K	S	D	T	V
K	U	C	L	T	E	M	A	Ž	B	K	S	U
P	A	K	M	N	P	S	D	J	E	L	G	F
D	J	I	Í	L	T	Y	R	C	A	V	K	L
T	B	Č	G	A	H	Q	I	X	Y	J	H	I
V	E	F	N	O	B	J	Z	B	H	X	A	C
K	N	W	R	U	M	C	A	J	S	J	P	B
M	Ě	D	Z	X	C	K	E	Z	A	U	E	R
P	M	E	G	A	F	H	F	G	Y	W	T	M
Ž	C	V	T	U	Q	D	F	Í	K	P	I	Q
D	O	D	R	W	O	L	S	M	T	R	Š	N
T	V	E	E	J	U	T	I	C	B	O	K	R
S	Á	C	Č	V	D	V	Ž	N	S	Ž	A	S
P	T	R	A	U	T	E	N	B	E	R	K	P
U	B	N	L	P	O	Y	J	K	Q	W	A	O
L	A	Ž	M	Z	E	I	F	X	G	H	U	T

66.Spisovatel v číslech

Vypočítej příklady a k výsledkům přiřaď písmena. Výsledkem bude jméno známého spisovatele.

$5 \cdot 3 =$

$9 \cdot 8 =$

$5 \cdot 6 =$

$15 = J$

$7 \cdot 5 =$

$5 \cdot 2 =$

$42 = K$

$6 \cdot 4 =$

$8 \cdot 7 =$

$24 = S$

$9 \cdot 4 =$

$6 \cdot 9 =$

$49 = F$

$7 \cdot 7 =$

$4 \cdot 8 =$

$72 = A$

$6 \cdot 7 =$

$54 = A$

$32 = R$

$56 = N$

$35 = O$

$10 = I$

$36 = E$

67. Najdi jméno autora

Ve jménech pohádkových postav najdi jméno autora, od kterého budeme číst knihu Dášenska, čili život štěněte.

Křemílek
Amálka
Racochejl
Emanuel
Lískulka

Česílko
Ája
Pažout
Edudant
Kát'a

68. Mnoho písmen skrývá jméno

Najdi v textu ukryté jméno české spisovatelky.

BNMQONMQŽNMQENMQNNMQANMQNNMQĚMNQMNMQ
CNMQONMQVNMQA

69.Spojovačka

Spoj šipkami autora a jeho dílo.

BOŽENA NĚMCOVÁ

KAREL ČAPEK

DÁŠENKA

CESTOPIS S JEZEVČÍKEM

HONZÍKOVA CESTA

BOHUMIL ŘÍHA

JOSEF ČAPEK

O NENASYTOVI

LUDVÍK AŠKENAZY

POVÍDÁNÍ O PEJSKOVI A
KOČÍČCE

70.Špatná jména

Martin špatně pojmenoval české spisovatele. Najdi a oprav jeho chyby.

Petr Sekora

Klára Němcová

Petr Čapek

Silvestr Říha

Ondřej Blahoslav Erben

71. Tvoříme věty

Utvoř co nejvíce vět, v níž každé slovo začíná jedním písmenem z básníkovy jména. Žádné písmeno se nesmí opakovat.

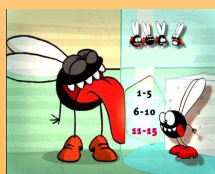
Jan Neruda.

72. Jazykové počty

Přijdeš na klíč šifry? Za každým výsledkem jazykového příkladu se skrývá jméno autora.

ŽITO+JÁMA+KÁČA+KOLEK+ZÁMEK =

NÁPAD+METR+PUZZLE+NERV+ZÁVLAHA+ZKAZIL=



EIDAM+ORKÁN+KOBREK+KAŠE+ZÁKON=

73. Zamilovaná písmenka

Najdi autora a jeho díla. Písmena se jen trochu pomíchala.

V j e u r l n e e s

V z y k n á á z l y e z

p a t k n a á p c i t t i á l n e t ý

T o a s j t u r p o l v n ý

C k e o s l t e a m s v z ě a t a o s m d d n e í s á t

74. Abecední šifra

Doplň do prostředního prázdného řádku písmena tak, aby ve sloupcích byla v abecedním pořádku. Prostřední řádek je zároveň tajenkou, která odkryje jméno českého literárního autora.

J Ž Q Ď K C Ž O Ď J

- - - - - - - - - -

L B Ř F M D B Q F L

75.Monology věcí

Napiš monolog, ve kterém o svém životě a pocitech vypráví nějaká věc, která vystupuje v textové ukázce, nebo se jí nějak týká.

Pojďte s námi do kina,
dneska hrají Chaplina!
Charlie chytá do buřinky štěstí,
úsmev zmůže víc než rána pěstí.
Budeme se spolu smát,
Charlie je náš kamarád.

76.Mrakodrapy

Slož ze slabik v mrakodrapech co nejvíce slov. Z každého mrakodrapu použij jen jednu slabiku.

NĚM
SE
ČE
ZMA
MA
DO
PE

KO
TLI
SKO
CO
TI
CHU
COU

ŠKA
REK
VÁ
RA
KOVÁ
ČILOVA
RA

77.Čtyřsměrka

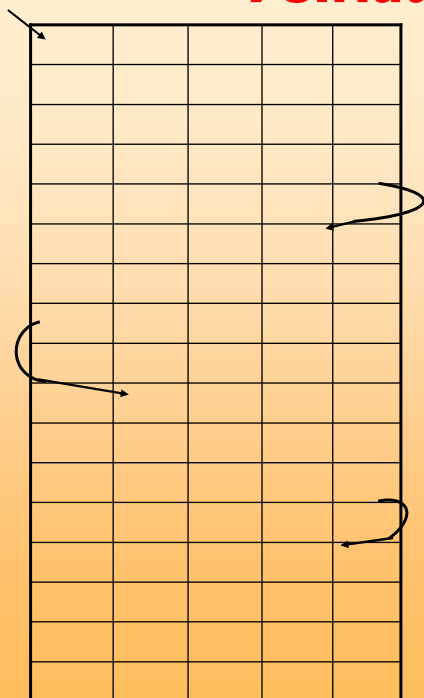


Pomoz pejskovi vyluštit čtyřsměrku. Zbylá písmenka přečti pozpátku a vyjde ti tajenka.

K	R̄	E	Π	I'	L	E	K	T
R	H	A	I	R	A	H	O	N
A	U	N	K	U	A	A	Ā	A
K	R	Ō	E	M	N	Y	I	D
O	V	E	Š	C	I	N	Č	U
N	I'	K	D	A	Z	E	K	D
O	N	U	A	J	A'	Y	A	Ě
Š	E	B	E	S	T	O	V	A'
L	K	A	F	E	S	S	O	J

78.Hadovitá křížovka

Název knihy, kterou budeme číst najdeš v tajence.



- zápalka
- plátěné letní příbytky
- část těla
- na Vánoce jíme
- slovo opačného významu ke staré pomluvy (od slova klepati)
- mají velké choboty
- připraví na kamnech varem
- napiš pozpátku „v domě“
- letní zahradní květina
- ten, kdo létá letadlem
- provést hod
- povolání ve spojení s auty
- co dostaneme k narozeninám
- mazání na chleba
- místo k ukrytí někoho, nebo něčeho
- napiš pozpátku slovo „staré“

79. Přesmyčka

Přesuň písmena v daném slově tak, aby ti vyšel logický text, který má spojitost s knihou Staré pověsti české od Aloise Jiráska.

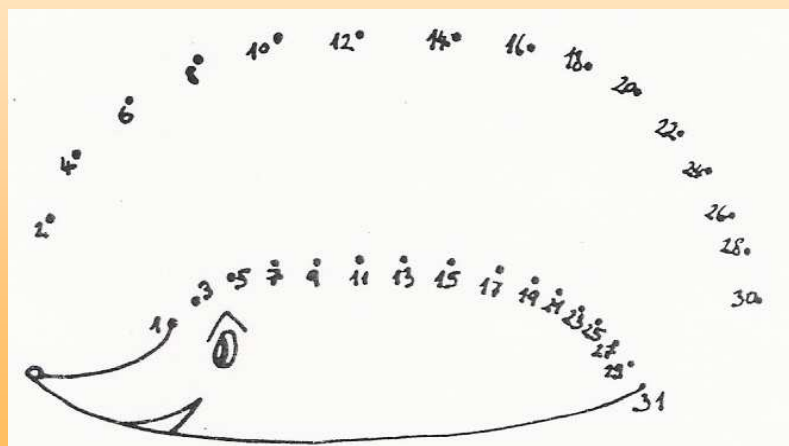
ICHOVEČO

KEŠÍM

EŠBUIL

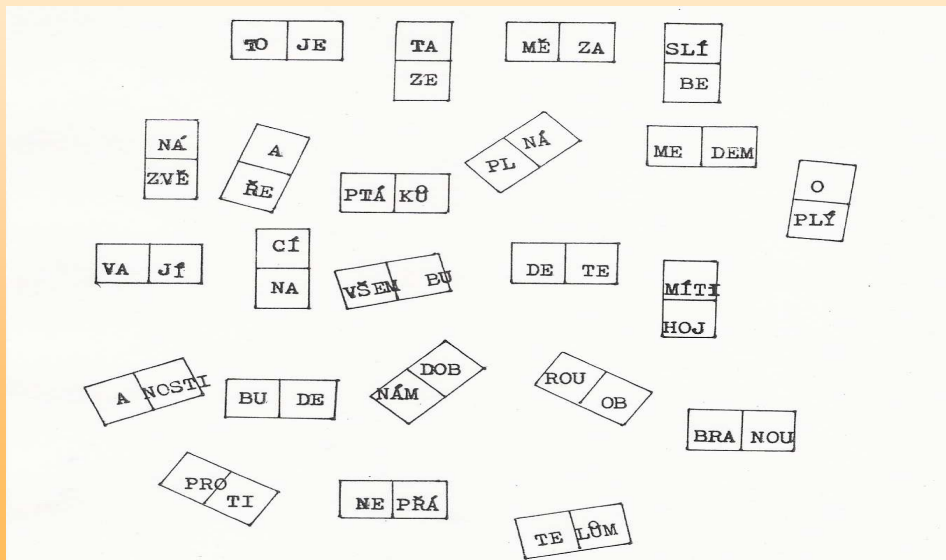
80. Hádanka

Zvířátko, které vznikne spojením čísel ti napoví, o kom si budeme dnes číst.



81.Domino

Slož projev, který řekl praotec Čech o zemi, kde se chtěl se svou družinou usídlit.



82.Dosazovačka

Místo čísel dosad' správná písmena. Tajenku získáš tak, že seřadíš tato písmena podle jejich čísel.

Všem pak nast⁴la těžká, l²potná práce. Když se o půdu
³ozdělil, počali ji vzdělávati. Kde byl les, ten ⁷orazili nebo
o¹něm vypražili, mýta klučili, luhy a nivy zkopali, druhého
léta pak rádem zorali. H¹⁰ed si také obydl⁶ budovali,
⁸taven¹⁸ roubená, slámou kryt¹³. Každý rod o sobě
p⁵ebýval u svých po¹⁹emků.¹⁴ahrady, role, luka ¹⁶ly
d²³inou, spo¹⁷ecným majet²⁷em všech rodin jednoho
rodu, l⁹sy pak, p¹¹stvy, řeky a jezer²⁸ občinou.Co ves, to
rod. Staven²⁶ s ¹²lévy a stáji, s ko²⁴nami a hu²²ny za nimi
v zahradě pl²¹tů splete²⁵ých z prout¹⁵ nebo sroubených
trámů stavěli kolem o²⁰rouhlé návsi.

83.Číselková křížovka

Zjisti, kam odlétají vlaštovky, když je čas. Za čísla dosad' abecední písmena.

17	1							
23	15	27	17	7	4	17	31	
13	12	10						

84.Tajemná hvězdice

Vyhledej začátek a pak jdi po šípkách,
místo značek dosazuj písmena. Dozvíš se název článku,
který budeme číst.

 Ω -d

x- á

 $\ast_i$ $+ -k$

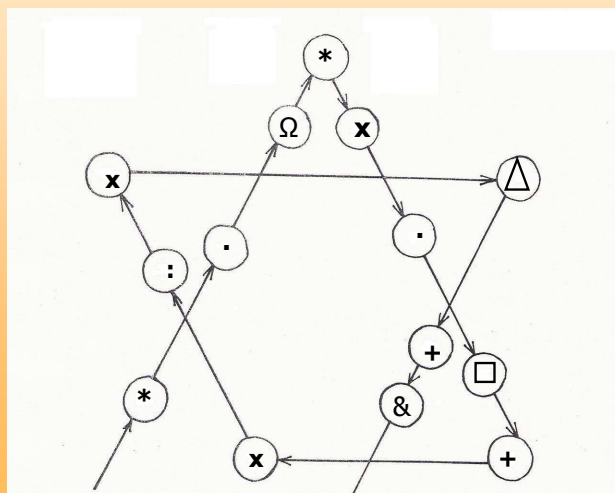
. - n

□ - S

$$:-V$$

$\Delta - 1$

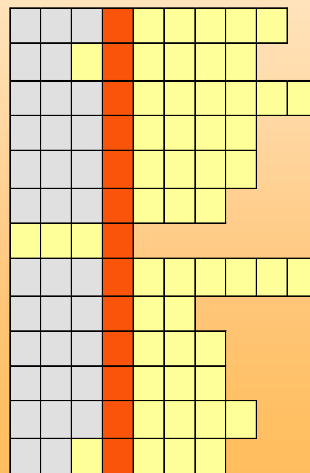
& - a



85.Křížovka

Doplň do křížovky správná slova a zjistiš název básně z čítanky.

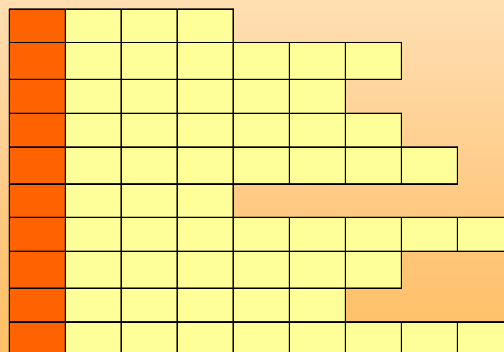
1. Opak jízdy vpřed.
2. Sedmý den v týdnu.
3. Co vzniká odstředěním mléka?
4. Rytmický pohyb na hudbu.
5. Dům, kam chodíme nakupovat.
6. Vstup do budovy
7. Tekutina, která nás obklopuje.
8. Komunikační prostředek.
9. Znak šlechticů.
10. Párový dopravní prostředek na sněhu.
11. Nástroj na oddělování větších a menších částic.
12. Čteme z ní.
13. Vlevo od severu je...



86.Křížovka

Doplň správná slova. V červeném poli najdeš název článku, který si přečteme.

1. Co vzniká na vodě větrem?
2. Obyvatel severního pólu
3. Pracovní nástroj na hloubení.
4. Náplň do psacích potřeb.
5. Jednotka hmotnosti
6. Součást střechy, odvádí vodu.
7. Dům kde se léčí.
8. Zbytek po snědeném jablku.
9. Brouk, jehož křídélka vydávají zvuk.
10. V zásuvce je...



87.Křížovka

Doplň do políček správná slova a zjistiš název básně od Václava Fischera.

→									1.Vodní plocha se slanou vodou
									2. Francimor a...
									3. Plavidlo
									4. Náš nejedovatý had.
									5. Opak konce
→									6. Pes z večerníčku
									7. Co navlékáme uchem jehly?
									8. Tropické ovoce

88.Číselná šifra

Vypočti příklady a podle klíče k výsledkům přidej písmena.

Zjistiš název románu, který budeme číst.

$$12 : 3 =$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} =$$

$$35 : 7 =$$

$$24 : 4 =$$

$$56 : 7 =$$

$$49 : 7 =$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} =$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} =$$

$$56 : 7 =$$

$$54 : 6 =$$

$$36 : 9 =$$

$$27 : 9 =$$

$$49 : 7 =$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} =$$

$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} =$$

$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} =$$

$$E = \frac{1}{2}$$

$$O = 1$$

$$U = 3$$

$$R = 4$$

$$B = 5$$

$$I = 6$$

$$S = 7$$

$$N = 8$$

$$C = 9$$

89. Ukryté slovo

Vylušti tajenku. Pomůžou ti nápovědy, ale jen jedna je správná.
Když budeš postupovat správně, zjistíš, kdo byl kamarád
Sněhurky.

D	O	T	F	E						
A	Q	I	R	A	M	F	O			
P	O	S	O	P	D	X	I			
N	A	J	A	J	A	M	D			
Z	E	Z	A	U	E	S	F	E		
J	D	S	A	D	N	O	L			
N	X	P	O	N	A	P	O	Í		
Z	Q	K	G	D	A	T	O	N	C	
W	A	M	U	E	S	A	N	I	C	I

Nápovědy:

B6 ↗

G5 ↖

C1 ↘

C6 →

E4 ↓

90. Šifra

Rozlušti šifru. Ukrývá se v ní jméno a dílo autora, kterého jsme
četli.

J	Z	A	Á	R	H
O	A	S	D	L	A
A	H	V	L	F	A
O	V	G	O	L	L
A	A	R	M	-	U

91. Doplnovačka

Přiřaď k dopravním prostředkům správná písmena. Pomůckou ti bude nápověda. K jednomu dopravnímu prostředku však nápověda není. Poznáš ke kterému? U něho musíš použít první písmeno z jeho názvu. Při správném postupu se dozvíš název básně, která je pojmenována po měsíci v roce.



Nápověda

150=Ř

155=Z

158=Í

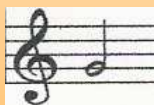
92. Spisovatel ukrytý v notách

V šifře je ukrytý spisovatel dobrodružné literatury. Zjisti který.

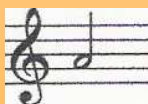
Roční období, kdy vše rozkvétá + sl +  + v

81:9=

72:9=



49:7=



35:7=

5=R

7=L

8=O

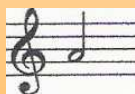
9=F

93. Spisovatel ukrytý v notách

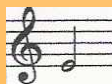
Najdi v šifře spisovatele, jehož jméno je ukryto v tabulce a příjmení mimo ní.

S	E	J	A	K
L	Y	M	A	O
D	O	R	Y	D
C	E	S	U	G
L	O	C	E	H

7.9=



6.3=



9.4=

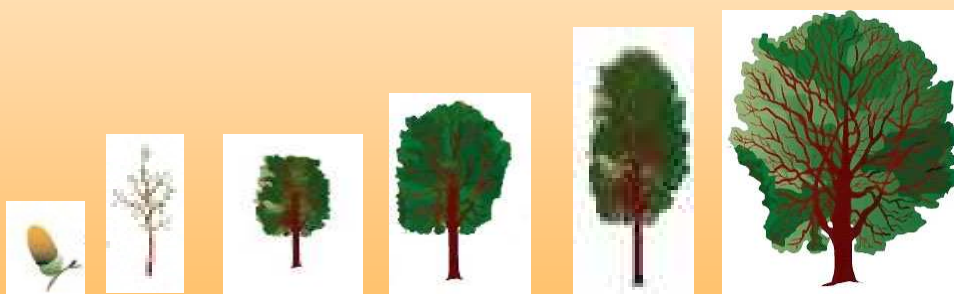
18=P

36=K

63=Č

94. Od semínka ke stromu

Na obrázku je vyobrazen růst stromu od nejmenšího po největší. Písmena pod obrázkem jsou také různých velikostí, ale nejsou za sebou. Seřaď je podle velikosti, tak jako jsou seřazené stromky. Dozvíš se název básně od Jaroslava Seiferta.



M Z O P D I

95.Obrázky se slovy

Spoj šipkou obrázky se slovy tak, aby obrázek ke slovu významem pasoval. U každého slova je navíc písmeno, které k příslušnému obrázku přiřad'. Tím zjistíš jméno pohádkového pilota.

E
stůl

J
led

H
silnice

D
večer

K
hřiště

U
zboží



96.Skrývačka

V následujících větách objevte jména čtyřech postav z příběhu O letadélku Káněti.

Nevěstin závoj tak zářil až se všichni podívali.

Pepíček vlastně nic nechtěl, byl jen zvědavý.

Dědečkův kozel kamarády tak vyděsil, až vykřikli.

Venku se rozpršelo a než kamna začala hřát, byla dětem v chalupě zima.

97. Poznej vlajku

Seřaď vlajky podle následujícího pořadí. Pokud budeš postupovat správně, písmena pod vlajkou ti dohromady dají jméno postavy z příběhu.

1. Švýcarsko
2. Německo
3. Česko
4. Maďarsko
5. Polsko
6. Finsko
7. Francie
8. Itálie
9. Slovensko



R



A



L



Ý



C



I



P



N



M

98. Od nejmenších po největší

Seřaď státy podle jejich rozlohy od nejmenšího po největší. Pomocí ti může být mapka Evropy. Při správném postupu se dozvíš název díla Aloise Jiráska.



L



I



O



P



H



S



V



A



C



7.6 Klíč správných řešení ke sborníku pro 3.-5.třídě

61. Mřížková šifra

Úkol:

Rozlušti šifru, první písmenko je uprostřed sítě. Směr ti napoví šipka.

Řešení:

Bohumil Říha, Honzíkova cesta

62. Na rybáře

Úkol:

Děda lovil na břehu do sítě ryby. Koho nakonec ulovil? Vystříhej si jednotlivé díly čtverce a porovnej je s díly jednotlivých částí, čísla odpovídají pořadí písmen.

Řešení:

Zlatou rybu

63. Skládačka

Úkol:

Z počátečních písmen jmen sestav název básně.

Řešení:

Listopad (Toman, J.: Čítanka pro 3.ročník ZŠ, Čteme pro potěšení, str.48)

64. Skrývačka

Úkol:

Najdi v přesmyčkách literární pojmy.

Řešení:

ĚBNKSÁ BÁSEŇ

_EVŠRE VERŠE

YLKRI LYRIK

VĚPOST..... POVĚST

KBAJA..... BAJKA

DKAPOHÁ.... POHÁDKA

65. Osmisměrka

Úkol:

Najdi v osmisměrce šest pohádkových postav.

Řešení:

Jeníček, Bajaja, Fík, Vlk, Trautenberk, čert, Němcová, Petiška

M	F	G	C	P	Ž	J	L	K	S	D	T	V
K	U	C	L	T	E	M	A	Ž	B	K	S	U
P	A	K	M	N	P	S	D	J	E	L	G	F
D	J	I	Í	L	T	Y	R	C	A	V	K	L
T	B	Č	G	A	H	Q	I	X	Y	J	H	I
V	E	F	N	O	B	J	Z	B	H	X	A	C
K	N	W	R	U	M	C	A	J	S	J	P	B
M	Ě	D	Z	X	C	K	E	Z	A	U	E	R
P	M	E	G	Č	F	H	F	G	Y	W	T	M
Ž	C	V	T	U	Q	D	F	Í	K	P	I	Q
D	O	D	R	W	O	L	S	M	T	R	Š	N
T	V	E	E	J	U	T	I	C	B	O	K	R
S	Á	C	Č	V	D	V	Ž	N	S	Ž	A	S
P	T	R	A	U	T	E	N	B	E	R	K	P
U	B	N	L	P	O	Y	J	K	Q	W	A	O
L	A	Ž	M	Z	E	I	F	X	G	H	U	T

66. Spisovatel v číslech

Úkol:

Vypočítej příklady a k výsledkům přiřaď písmena. Výsledkem bude jméno známého spisovatele.

Řešení:

$$5 \cdot 3 = J$$

$$9 \cdot 8 = A$$

$$15 = J$$

$$42 = K$$

$$7 \cdot 5 = O$$

$$5 \cdot 2 = I$$

$$24 = S$$

$$49 = F$$

$$6 \cdot 4 = S$$

$$8 \cdot 7 = N$$

$$72 = A$$

$$54 = A$$

$$9 \cdot 4 = E$$

$$6 \cdot 9 = A$$

$$32 = R$$

$$56 = N$$

$$7 \cdot 7 = F$$

$$4 \cdot 8 = R$$

$$35 = O$$

$$6 \cdot 7 = K$$

$$10 = I$$

$$36 = E$$

67. Najdi jméno autora

Úkol:

Ve jménech pohádkových postav najdi jméno autora, od kterého budeme číst knihu Dášenska, čili život štěněte

Řešení:

Křemílek	Česílko
Amálka	Ája
Racochejl	Pažout
Emanuel	Edudant
Lískulka	Kát'a

(Karel Čapek)

68. Mnoho písmen skrývá jméno

Úkol:

Najdi v textu ukryté jméno české spisovatelky.

B N M Q O N M Q Ž N M Q E N M Q N N M Q A N M Q N N M Q Ě M N Q M N M Q C N M Q O
N M Q V N M Q Á

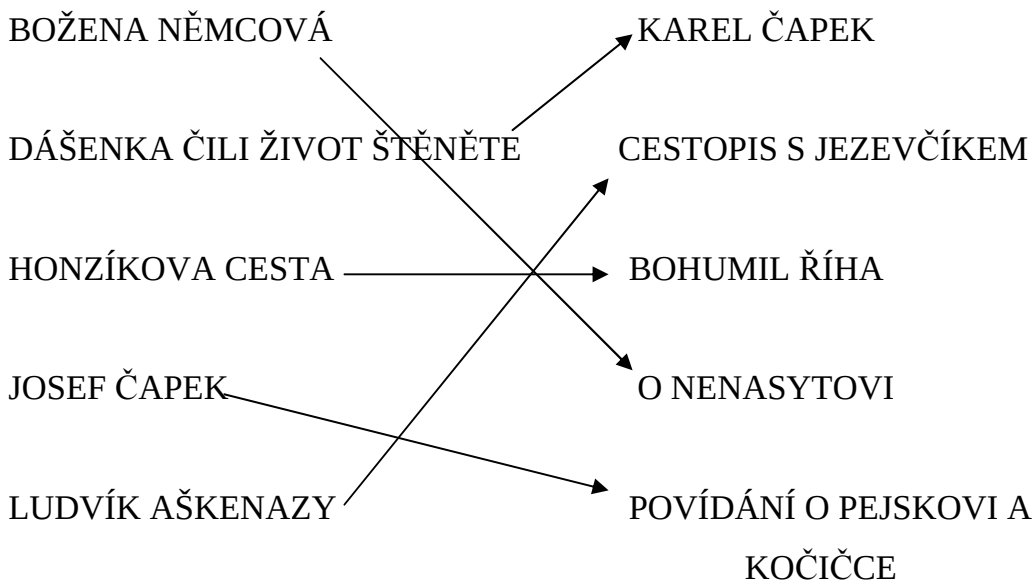
Řešení: Božena Němcová

69. Spojovačka

Úkol:

Spoj šipkami autora a jeho dílo.

Řešení:



70. Špatná jména

Úkol:

Martin špatně pojmenoval české spisovatele. Najdi a oprav jeho chyby.

Řešení:

Ondřej Sekora, Božena Němcová,

Karel Čapek, Bohumil Říha

Karel Jaromír Erben

71. Tvoříme věty

Úkol:

Utvoř co nejvíce vět, v níž každé slovo začíná jedním písmenem z básníkovy jména. Žádné písmeno se nesmí opakovat. V případě písmena „ě“ je možné použít „e“ a v případě „í“ lze použít „i“

Řešení: Např.: Jirka a Norbert našli erb rytíře u dlouhé aleje.

72. Jazykové počty

Úkol:

Přijsdeš na klíč šifry? Za každým výsledkem jazykového příkladu se skrývá název autora.

Řešení: Žáček, Nezval, Erben

Klíč: (1.písmeno + 2.písmeno + 3. + 4. + 5...)

73. Zamilovaná písmenka

Úkol:

Najdi autora a jeho díla. Písmena se jen trochu pomíchala.

Řešení: Verne Julius, Vynález zkázy, Patnáctiletý kapitán, Tajuplný ostrov, Cesta kolem světa za osmdesát dní.

74. Abecední šifra

Úkol:

Doplň do prostředního prázdného řádku písmena tak, aby ve sloupcích byla v abecedním pořádku. Prostřední řádek je zároveň tajenkou, která odkryje jméno českého literárního autora.

Řešení: J Ž Q Ď K

K A R E L

L B Ř F M

C Ž O Ď J

Č A P E K

D B Q F L

75. Monology věcí

Úkol:

Napiš monolog, ve kterém o svém životě a pocitech vypráví nějaká věc, která vystupuje, nebo se týká této textové ukázky.

Pojďte s námi do kina,

dneska hrají Chaplina!

Charlie chytá do buřinky štěstí,

úsměv zmůže víc než rána pěstí.

Budeme se spolu smát,

Charlie je náš kamarád.

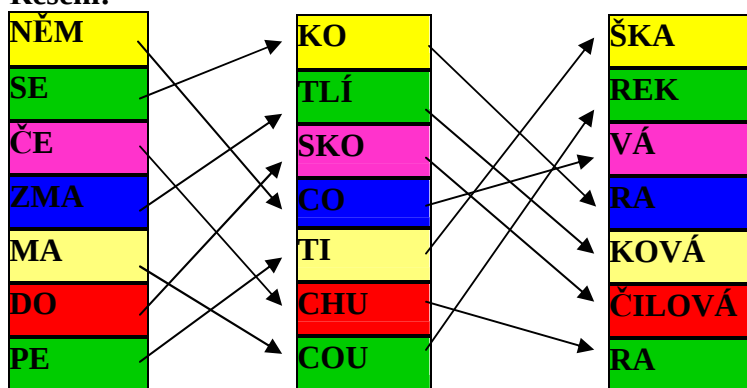
Řešení: Například: Jsem Chaplinova buřinka, zná mě celý svět. Než si mě můj majitel koupil byla jsem uskladněná v malém zapadlém obchodě na konci města atd...

76. Mrakodrapy

Úkol:

Slož ze slabik v mrakodrapech co nejvíce slov. Z každého mrakodrapu použij jednu slabiku.

Řešení:



77. Čtyřsměrka

Úkol:

Pomoz pejskovi vyluštit čtyřsměrku. Zbylá písmenka přečti pozpátku a vyjde ti tajenka.

Řešení:

78. Hadovitá křížovka

Úkol:

Název knihy, kterou budeme číst najdeš v tajence.

Řešení:

Staré pověsti české

79. Přesmyčka

Úkol:

Přesuň písmena v daném slově tak, aby ti vyšel logický text, který má spojitost s knihou Staré pověsti české od Aloise Jiráska.

Řešení:

O Čechovi, Šemík, Libuše

80. Hádanka

Úkol:

Zvířátko, které vznikne spojením čísel ti napoví, o kom si budeme dnes číst.

Řešení: Ježek

(Toman, J.: Čítanka pro 3.ročník ZŠ, Čteme pro potěšení, str.32)

81. Domino

Úkol:

Slož projev, který řekl praotec Čech o zemi, kde se chtěl se svou družinou usídlit.

Řešení: To je ta země zaslíbená, zvěře a ptáků plná, medem oplývající, na všem budete mítí hojnosti a bude nám dobrou obranou proti nepřátelům.

82. Dosazovačka

Úkol:

Místo čísel dosad' správná písmena, tajenku získáš tak, že seřadíš tato písmena podle jejich čísel.

Řešení: 1.2.3.4. 5.6.7. 8.9.

10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23.24.25.26.27.28.

H o r a Ř í p s e n a c h á z í b l í z k o M ě l n í k a.

83. Číselková křížovka

Úkol:

Zjisti kam odlétají vlaštovky, když je čas. Za čísla dosad' abecední písmena.

Řešení:

Na slunečný jih.

84. Tajemná hvězdice

Úkol:

Vyhledej začátek a pak jdi po šipkách, místo značek dosazuj písmena. Dozvíš se název článku, který budeme číst.

Řešení:

indiánská válka

(Toman, J.: Čítanka pro 3.ročník ZŠ, Čteme pro potěšení, str.172)

85. Křížovka

Úkol:

Doplň do křížovky správná slova a zjistíš název básně z čítanky.

Řešení: (Toman, J.: Čítanka pro 4.ročník, Já čtenář a můj svět, str.53)

			c	o	u	v	a	t	
		n	e	d	ě	l	e		
			s	m	e	t	a	n	a
			t	a	n	e	c		
			o	b	ch	o	d		
			v	ch	o	d			
V	o	d	a						
			t	e	l	e	f	o	n
			e	r	b				
			l	y	ž	e			
			s	í	t	o			
			k	n	i	h	a		
		z	á	p	a	d			

86. Křížovka

Úkol:

Doplň správná slova. V červeném poli najdeš název článku, který si přečteme.

Řešení: (Toman, J.: Čítanka pro 4.ročník, Já čtenář a můj svět, str. 133)

V	l	n	Y				
E	s	k	y	m	á	k	
L	o	p	a	t	a		
I	n	k	o	u	s	t	
K	i	l	o	g	r	a	m
O	k	a	p				
N	e	m	o	c	n	i	c e
O	h	r	y	z	e	k	
C	v	r	č	e	k		
E	l	e	k	t	ř	i	n a

87. Křížovka

Úkol:

Doplň do políček správná slova a zjistiš název básně od Václava Fischera.

Řešení: (Toman, J.: Čítanka pro 3.ročník ZŠ, Čteme pro potěšení, str.78)

	m	o	ř	e			
	e	d	u	d	a	n	t
	l	o	d'				
	u	ž	o	v	k	a	
	z	a	č	á	t	e	k
F	í	k					
	n	i	t				
	a	n	a	n	a	s	

88. Číselná šifra

Úkol:

Vypočti příklady a podle klíče k výsledkům přidej písmena. Zjistiš název románu, který budeme číst.

Řešení:

Robinson Crusoe

89. Ukryté slovo

Úkol:

Vylušti tajenku. Pomůžou ti nápovědy, ale jen jedna je správná. Když budeš postupovat správně, zjistiš, kdo byl kamarád Sněhurky.

Řešení:

Trpaslíci

90. Šifra

Úkol:

Rozlušti šifru. Ukryvá se v ní jméno a dílo autora, kterého jsme četli.

Řešení:

Jaroslav Foglar – Záhada hlavolamu

91. Doplnovačka

Úkol:

Přiřaď k dopravním prostředkům správná písmena. Pomůckou ti bude nápověda. K jednomu dopravnímu prostředku však nápověda není. Poznáš ke kterému? U něho musíš použít první písmeno z názvu tohoto dopravního prostředku. Při správném postupu se dozvíš název básně, která je pojmenována po měsíci v roce.

Řešení:

Září (Toman, J.: Čítanka pro 3.ročník ZŠ, Čteme pro potěšení, str.11)

92. Spisovatel ukrytý v notách

Úkol:

V šifře je ukrytý spisovatel dobrodružné literatury. Zjisti který.

Řešení:

Jaroslav Foglar

93. Spisovatel ukrytý v notách

Úkol:

Najdi v šifře spisovatele, jehož jméno je ukryto v tabulce a příjmení mimo ní.

Řešení:

Karel Čapek

94. Od semínka ke stromu

Úkol:

Na obrázku je vyobrazen růst stromu od nejmenšího po největší. Písmena pod obrázkem jsou také různých velikostí, ale nejsou za sebou. Seřaď je podle velikosti, tak jako jsou seřazené stromky. Dozvíš se název básně od Jaroslava Seiferta.

Řešení:

Podzim (Toman, J.: Čítanka pro 3.ročník ZŠ, Čteme pro potěšení, str.. 25)

95. Obrázky se slovy

Úkol:

Spoj šipkou obrázky se slovy tak, aby obrázek ke slovu významem pasoval. U každého slova je navíc písmeno, které k příslušnému obrázku přiřad', tím zjistíš jméno pohádkového pilota.

Řešení:

Hejduk

96. Skrývačka

Úkol:

V následujících větách objevte jména čtyřech postav z příběhu O letadélku Káněti.

Řešení:

Vojta, Pepíček, Kozelka, Anežka

97. Poznej vlajku

Úkol:

Seřaď vlajky podle následujícího pořadí. Pokud budeš postupovat správně písmena pod vlajkou ti dohromady dají jméno postavy z příběhu.

Řešení:

Malý princ

98. Od nejmenších po největší

Úkol:

Seřaď státy podle jejich rozlohy od nejmenšího po největší. Pomocí ti může být mapka Evropy. Při správném postupu se dozvíš název díla Aloise Jiráska.

Řešení:

Psohlavci

Závěr

Cílem této práce bylo podat přehled aktivit, které může učitel do svých hodin včlenit tak, aby dosáhl tvořivé atmosféry. Jejím těžištěm měla být aplikace teoretických informací na praktické úkoly.

Teoretická rovina práce uvádí některé možnosti, jak rozvinout tvořivost a motivovat žáky. Již z uvedených kapitol vyplývá, že není vždy striktně dáno, která metoda má aktivizační charakter a která nikoliv. Dle mého soudu velmi záleží na dovednosti učitele, kdy a jak onu metodu použije. Je možné, že za určitých podmínek může i klasická vyučovací metoda působit tvořivě, pokud je použita ve správný čas a rovněž ve správný čas prostřídána jinou.

Tato práce je zaměřena na výuku literatury na prvním stupni základní školy. Většina uvedených informací však platí i pro většinu ostatních předmětů.

K tématu literatury se povedlo sestavit sborník hravých forem práce. Nad rámec očekávání bylo možné tento sborník použít v praxi, kde měla tato metoda úspěch a splnila původní záměr.

Literatura

- JŮVA, Vladimír. *Tvořivostí učitele k tvořivosti žáků*. Brno : Paido, 1997. 133 s.
- KOTRBA, Tomáš, LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno : Společnost pro odbornou literaturu, 2007. 186 s.
- LOKŠOVÁ, Irena, LOKŠA, Jozef. *Tvořivé vyučování*. Praha : Grada, 2003. 208 s.
- MAŇÁK, Josef. *Nárys didaktiky*. Brno : Masarykova univerzita v Brně, 1997. 104 s.
- MAŇÁK, Josef. *Rozvoj aktivity, samostatnosti a tvořivosti žáků*. Brno : Masarykova univerzita, 1998. 134 s.
- MAŇÁK, Josef, ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno : Paido, 2003. 219 s.
- Mezinárodní akademie vzdělávání. *Efektivní učení ve škole*. Praha : Portál, 2005. 142 s.
- MIŠOURCOVÁ, Věra, SEVEROVÁ, Marie. *Děti, hry a umění*. Praha : ISV, 1997. 194 s.
- MOJŽÍŠEK, Lubomír. *Vyučovací hodina*. Praha : SPN, 1984. 236 s.
- MOJŽÍŠEK, Lubomír. *Vyučovací metody*. Praha : SPN, 1977. 324 s.
- PETROVÁ, Alexandra. *Tvořivost v teorii a praxi*. Praha : Vodnář, 1999. 169 s.
- PIŠLOVÁ, Simona. *Jazykové hry*. Praha : Fortuna, 2008. 95 s.
- SKALKOVÁ, Jarmila. *Aktivita žáků ve vyučování*. Praha : SPN, 1971. 185 s.
- TOMAN, Jaroslav, MARŠÍKOVÁ, Jindra. *Čtení pro radost : Čítanka pro 2. ročník základní školy*. Praha : Fortuna, 1993. 181 s.
- TOMAN, Jaroslav, VONDRŮ, Marie. *Čteme pro potěšení : Čítanka pro 3.ročník základní školy*. Praha : Fortuna, 1993. 191 s.
- TOMAN, Jaroslav, VONDRŮ, Marie. *Já čtenář a můj svět : Čítanka pro 4. ročník základní školy*. Praha : Fortuna, 1994. 175 s.

VÍŠKA, Václav, NOVÁKOVÁ, Lucie. *Čeština nás baví : Hry pro výuku češtiny na 1. stupni ZŠ*. Praha : Triton, 2005. 100 s.

VORLÍČEK, Chrudoš. *Úvod do pedagogiky*. Jinočany : H&H, 2000. 175 s.

Internetové zdroje:

Učíme hrou : Výukové programy k procvičování pravopisu formou hry [online]. 2005 [cit. 2008-04-10]. Dostupný z WWW: <<http://www.ucimehrou.cz/vyukove-programy/akcnicestina-pravopis/vice-informaci.html>>.