

Metodická podpora k seriálu Čeština s Mínou a Týnou – Mína a Týna hrají karty

Cíl lekce: číslovky 1–4; sloveso hrát; opakování

Věková skupina: 4–8 let

Slovní zásoba: jedna; dvě; tři; čtyři; karta; hrát; pro; (karty)

Větné konstrukce: kde je

Video – Mína a Týna hrají karty

Návrh her a aktivit:

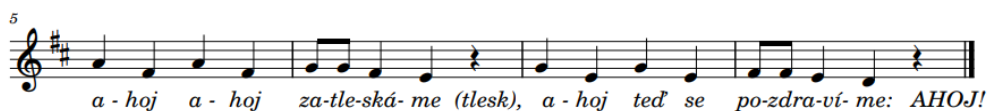
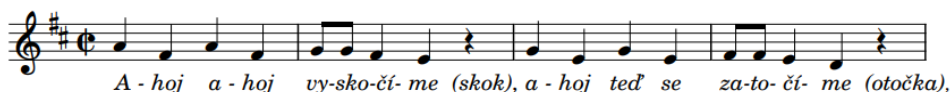
Přivítání (děti stojí v kruhu i s učitelem a dívají se na sebe):

Aktivita slouží k zahájení lekce, je pro děti rituálem, na který se mohou vždy spolehnout. Přivítání se mohou zúčastnit i děti, které si jej ještě nepamatují (zúčastní se alespoň pohybově). Melodie je lehce zapamatovatelná a děti se postupně učí text.

Lehčí varianta

Ahoj ahoj

Zuzana Nováková



Těžší varianta

Dobrý den

Zuzana Nováková



Hlavní činnosti

- **Dva koně** – Představení slovní zásoby:

Cílem aktivity je seznámení se se slovní zásobou. Učitel rozmístí po třídě karty se zvířaty, hračky zvířat a karty s číslovkami, u sebe si nechá jednu kartu každého druhu (číslovky 1–4 a zvířata – ryba, kočka, myš, kuň, pes).

- Učitel dětem představí číslovky 1–4: „To je jedna...“ Poté se ptá jednotlivých dětí: „Co je to?“ a ukazuje na jednotlivé číslovky. Poté učitel vybere jedno dítě a pošle ho najít ve třídě číslo: „Najdeš číslo tři?“ Když dítě přináší správnou číslici, učitel si s ním plácne. Po přinesení všech čísel opakuje učitel s dětmi slovní zásobu na téma zvířata: rozloží karty se zvířaty do středu kruhu a ptá se jednotlivých dětí: „Kde je kočka? ...“ Po zopakování zvířat vybírá učitel dítě, které ještě nepřišlo na řadu v přinášení čísel: „Najdeš dva koně?“ Když si dítě není jisté, učitel může několikrát zopakovat úkol, poté mu pošle kamaráda na pomoc. Dítě může kombinovat hračky a karty, důležitý je druh zvířete a správný počet, který zadal učitel.

- **Molekuly** – Pohybová hra, představení slovní zásoby:

Cílem aktivity je seznámení se se slovní zásobou a rozhýbání se. Hra se hraje stejně jako hra Molekuly, hýbejte se. Cílem hry je rozhýbání a zároveň naučení se slov jedna, dvě, tři a čtyři. Pokud děti hru neznají, učitel jim v prvních kolech pomůže utvořit dvojice, trojice a čtveřice.

- Učitel hru pojmenuje: „Budeme hrát na molekuly.“ Učitel rytmizuje pohyb dětí hrou na bubínek. Děti se volně pohybují po prostoru třídy. Učitel zavolá: „Ať jsou u sebe molekuly DVĚ!“ a děti utvoří dvojice. Po utvoření dvojic učitel opět začne bubnovat na bubínek a děti se volně pohybují po prostoru třídy. Učitel používá slovní zásobu dvě, tři a čtyři, pokud chce, aby děti stály po jednom, zavolá: „Ať je každá molekula sama JEDNA!“ Učitel může dětem pomoci dotvářet dané počty – např. doplní dvojici do trojice.

- **Na kočku a myš** – Pohybová hra:

Cílem aktivity je rozhýbání se a seznámení se se slovesem „hrát“.

- Učitel hru pojmenuje: „Budeme hrát na kočku a myš.“ Hra probíhá stejně jako hra na Mrazíka, místo Mrazíka chytá kočka (jedno určené dítě), kdo je chycený, sedne si do dřepu. Chyceného vysvobodí dvě děti, pokud ho každé chytí za jednu ruku a pomohou mu vstát. Po uplynutí vhodné doby učitel vystřídá kočku.

- **Karty** – Představení slovní zásoby:

Cílem aktivity je seznámení se se slovní zásobou. Učitel si připraví karty s obrázky probrané slovní zásoby (pošták, dopis, dům, kočka, ryba, myš, pes, kůň, jedna, dva, tři, čtyři), pokud je ve skupině víc než 12 dětí, má učitel alespoň některé karty dvakrát tak, aby minimální počet karet odpovídal přítomným dětem.

- Učitel na začátku aktivity aktivitu pojmenuje: „Budeme hrát karty.“ Učitel každé dítě vyzve: „Vezmi si jednu kartu.“ Když má každé dítě jednu kartu (a pokud učiteli ještě nějaké karty zbyly), rozdá učitel zbylé karty vybraným dětem: „Jedna karta pro Péťu.“ Když jsou všechny karty rozdané (dvě karty má i maňásek), zeptá se učitel maňáska: „Kolik máš karet?“ Maňásek odpoví: „Mám dvě karty.“ – „Jaké máš karty?“ ptá se učitel. Maňásek pojmenuje obrázky na kartách. Stejným způsobem se učitel ptá i dětí.

- **Kde je pošták?** – Opakování:

Cílem hry je zopakovat slovní zásobu s důrazem na číslovky 1–4. Učitel si připraví na větších papírech číslice od 1 do 4 a karty s probranou slovní zásobou – vždy dvě karty od jednoho probraného slova.

- Učitel hru pojmenuje: „Budeme hrát hru kde je pošták?“ Učitel dětem ukáže čtyři páry karet (např. pošták, pes, ryba a dům) z probrané slovní zásoby. Páry položí před sebe do dvou řad tak, aby nad sebou byly vždy dvě stejné karty. Poté sebere vrchní řadu karet, zamíchá jí a každou kartu schová pod papír s číslem. Poté se ptá vybraného dítěte: „Pod kterým číslem je schovaný pošták?“ (Dítě má před sebou výběr stejných obrázků, jako jsou ty, které jsou schované pod papíry s číslovkami – jde o zrakovou oporu, aby slovo pošták nebylo příliš abstraktní.) Pokud dítě nehádá, učitel se ptá: „Je pošták pod číslem jedna, dva, tři, nebo čtyři?“ Pokud dítě uhodne – vyžadujeme odpověď např. „čtyři“, ne pouhé ukázání, učitel si s ním plácne a odstraňuje ze hry uhodnutou kartu. Když děti uhodnou všechny karty, učitel je vymění za jiné čtyři páry karet s obrázky slovní zásoby.

- **Pexeso** – Opakování:

Cílem hry je procvičit probranou slovní zásobu. Hru je vhodné hrát v menší skupině hráčů. Učitel může třídu rozdělit např. na dvě skupiny. První skupina hraje hru Pexeso a druhá skupina hru Černý Petr. V další hodině (ke stejnému videu – Mína a Týna hrají karty) se skupiny prohodí. Pro hru Pexeso může učitel použít karty určené pro procvičení slovní zásoby.

- „Budeme hrát pexeso.“ Učitel nejprve vysvětlí dětem význam slov „stejně“, „ano“ a „ne“ za použití obrázků. Ve hře Pexeso je důležité naučit děti komentovat obrázky, které jsou na otočených kartách, tzn., že dítě otočí jednu kartu a (nejprve učitel, poté dítě samo) komentuje: „To je pošták.“ Poté otáčí druhou kartu: „To je pes.“ – „Máš stejné karty?“ ptá se učitel. „Ne“ odpovídá dítě a hraje další hráč.

- **Jakou máš adresu?** – Opakování:

Cílem aktivity je zapamatovat si vlastní adresu. Děti měly za úkol zjistit svou adresu domů. Ty, které ji nezjistily, dostanou stejný úkol znovu.

- Učitel se postupně dětí ptá: „Jakou máš adresu?“ Děti řeknou svou adresu a učitel si jich několik zapíše. Poté si vezme obálku (uvnitř může být omalovánka) a ptá se jednotlivých dětí (může předvést na maňáskovi): „Hledám (např.) Johanku, která má adresu Hlavní 21, Praha 4, jsi to ty?“ Dítě odpovídá „Ne, já mám adresu...“, dokud se učitel nezeptá správného dítěte a obálku mu nepředá.

- **Černý Petr** – Opakování:

Cílem hry je procvičit probranou slovní zásobu. Hru je vhodné hrát v menší skupině hráčů. Ve videu „Mína a Týna hrají karty“ získají děti představu, jak se hra hraje, ale samozřejmě je vhodné dětem hru vysvětlit. Učitel musí vlastnit karetní hru Černý Petr.

- Učitel rozdělí dětem karty: „Jedna karta pro Dana, dvě karty pro Dana, tři karty pro Dana, čtyři karty pro Dana.“ Poté hrají děti hru podle pravidel hry Černý Petr.

- **Jedna kočka, dvě kočky** – Hudební výchova, opakování:

*V tomto cvičení se děti učí rozdíl v jednotném a množném čísle u probíraných zvířat. Pokud se dítě kdykoliv během lekce splete a vytvoří např. spojení „to je ryby“, učitel dítě opraví nenásilnou formou: „Ano, to **jsou** ryby.“ Pokud děti hrály hru již v první či druhé lekci, je pro ně opakování hry utvrzením ve znalosti množných čísel daných podstatných jmen. Zároveň si místo názvů zvířat může učitel do cvičení dosadit ostatní slovní zásobu.*

- Učitel dětem představí rozdíl ve slovech kočka a kočky: Učitel má před sebou dva obrázky – na jednom je kočka jedna, na druhém dvě kočky (nebo jedna figurka kočky a figurky dvou koček). Učitel říká „To je kočka – To jsou kočky“ s důrazem na rozdíl v obou slovech. Poté učitel před kočku přidá obrázek dalšího zvířete (např. psa) a před kočky obrázek skupiny daných zvířat (psů). Zopakuje postupně všechna probíraná zvířata, až má před sebou dva sloupce – v jednom jsou zvířata ve tvaru jednotném, ve druhém ve tvaru množném. Poté hraje na zvonkohru: jedna kočka, dvě...? (učitel dává dětem prostor pro odpověď, sám odpovídá, až když děti nevědí, a pokud nikdo odpověď nezná a učitel musí odpovědět za děti sám, opakuje znovu stejné zvíře ještě jednou). Učitel řadí zpívaná zvířata za sebou stejně, jako je má připravena ve sloupcích (první má kočku – první zpívá o kočce, pod ní psa – po kočce zpívá o psovi atd.). Po zazpívání všech zvířat postupně (podle not směrem vzhůru), může učitel sestupovat postupně zpět k tónu d1 a zpívat zvířata libovolně za sebou (směrem vzhůru děti vědí, které zvíře bude následovat, směrem dolů je pořadí náhodné).

Jedna kočka - dvě kočky

Zuzana Nováková



Je - dna ko - čka dvě ko - čky je - den pes dva ? (psi) je - dna ry - ba

6
dvě ? (ry - by) je - den kůň dva ? (ko - ně) je - dna myš dvě ? (my - ši)

Pracovní list:

Učitel dětem pomalu čte zadání a děti spojují zvířata s kartami, které jim přiřadí. Po dokončení aktivity se učitel může děti individuálně ptát: „Najdeš kartu, která má na sobě číslo 4? Kdo má dvě karty? Kolik karet má myš?“

Rozloučení – stejné jako lehčí varianta přivítání:

Rozloučení uzavírá lekci a je stejné jako přivítání podstatným rituálem ohraničujícím dětem čas strávený učením.

Pomůcky: karty se zvířaty; karty s číslicemi 1–4; hračky (figurky) zvířat; bubínek; karta/y s pošťákem; karta/y s dopisem; karta/y s domem; maňásek (plyšák); bubínek; papíry A4 s číslicemi 1–4; hra Černý Petr; xylofon (zvonkohra); pracovní listy; obálky s omalovánkami.



Autor: Bc. Zuzana Nováková, NPI

Toto dílo je licencováno pod licencí [Creative Commons \[CC BY-NC 4.0\]](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Licenční podmínky navštivte na adrese [\[https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/\]](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

