

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

„KOTVA“ CZ.1.07/1.4.00/21.3537

Identifikátor materiálu	EU: ICT - 1 - 21
<b>Anotace</b>	Hra slouží k procvičení tří základních kategorií podstatných jmen.
<b>Autor</b>	Mgr. Martin Růžička
<b>Jazyk</b>	Čeština
<b>Vzdělávací oblast</b>	Jazyk a jazyková komunikace
<b>Vzdělávací obor</b>	Český jazyk a literatura
<b>ICT = Předmět/téma</b>	Český jazyk / podstatná jména
<b>Očekávaný výstup</b>	Žák pasivně i aktivně rozlišuje názvy osob, zvířat a věcí.
<b>Speciální vzdělávací potřeby</b>	- zdravotní postižení - LMP
<b>Klíčová slova</b>	Podstatná jména, rod mužský, ženský, střední
<b>Druh učebního materiálu</b>	Pomůcka
<b>Druh interaktivity</b>	Aktivita
<b>Cílová skupina</b>	Žák
<b>Stupeň a typ vzdělávání</b>	základní vzdělávání – první stupeň
<b>Typická věková skupina</b>	10 - 12 let / 5. ročník
<b>Období tvorby DUM</b>	8/2012

## Domino (1)

Hra slouží k procvičení tří základních kategorií podstatných jmen.

Kartičky leží na stole, učitel jednu otočí.

Určený žák otočí další kartičku a rozhodne, zda ji může přiložit.

Platí, že žáci přikládají osobu k osobě, zvíře ke zvířeti, věc k věci a název kategorie řeknou nahlas.

Prázdné políčko (žolík) lze přiložit k čemukoli, ale žák při přikládání musí vymyslet slovo, které odpovídá kategorii slova na kartičce, k níž žolík přikládá.

Pokud kartu přiloží, novou si nebere a pokračuje další hráč.

Pokud chybuje, kartu si nechává a pokračuje další hráč.

Jestliže hráč na tahu má kartu v ruce, nemusí lízat a může použít nejprve ji. Pokud však chybuje, bere si další kartu.

Pravidla lze dle potřeby různě upravovat, aby hra měla spád.

guma

doktorka

školník

pes

kočka

penál

vlak

banán

pole

vrána

paní

koleno

medvěd

tele

slon

čepice

hasič	
-------	--

	stůl
--	------

hlas	kuchařka
------	----------

mrak	
------	--

	kohout
--	--------

penál	tabule
-------	--------

zpěvačka	herec
----------	-------

	máslo
--	-------

sova

vosa

víla

město

okno

postel

dítě

mravenec

vlas

král

prodavač

blecha

dřevo

ryba

rak

mrkev

slunce

bratr

sestra

čarodějnice

pilka

krtek

herečka

pampeliška

kamarád

malina

škola

žák

vrána

zrnko

řeka

hranice

nevěsta

babička

blesk

husa

kruh

chodník

plot

kluk

holčička

pole

## Domino (2)

Hra slouží k procvičení tří základních kategorií podstatných jmen.

Kartičky s názvy kategorií leží na stole. Učitel jednu otočí.

Určený žák otočí další kartičku a rozhodne, zda ji může přiložit. Smí ji však přiložit teprve, když vymyslí postat. jméno z kategorie, kam kartičku přikládá.

Použitá slova se nesmí opakovat.

Prázdné políčko (žolík) lze přiložit k čemukoli, ale žák při přikládání musí vymyslet slovo, které odpovídá kategorii na kartičce, k níž žolíka přikládá.

Pokud kartu přiloží, novou si nebere a pokračuje další hráč.

Pokud chybuje, kartu si nechává a pokračuje další hráč.

Pokud nelze přiložit, kartu si nechává a pokračuje další hráč.

Jestliže hráč na tahu má kartu v ruce, nemusí lízat a může použít nejprve ji. Pokud však chybuje, bere si další kartu.

Pravidla lze dle potřeby různě upravovat, aby hra měla spád.



věc	osoba
-----	-------

osoba	zvíře
-------	-------

zvíře	věc
-------	-----

věc	věc
-----	-----

věc	zvíře
-----	-------

osoba	věc
-------	-----

zvíře	zvíře
-------	-------

zvíře	věc
-------	-----

osoba	
-------	--

	věc
--	-----

věc	osoba
-----	-------

věc	
-----	--

	zvíře
--	-------

věc	věc
-----	-----

osoba	osoba
-------	-------

	věc
--	-----

zvíře	zvíře
-------	-------

osoba	
-------	--

věc	
-----	--

věc	věc
-----	-----

osoba	zvíře
-------	-------

věc	osoba
-----	-------

	osoba
--	-------

zvíře	věc
-------	-----

zvíře	zvíře
-------	-------

věc	věc
-----	-----

osoba	osoba
-------	-------

	osoba
--	-------

věc	zvíře
-----	-------

osoba	věc
-------	-----

osoba	věc
-------	-----

věc	osoba
-----	-------

zvíře	věc
-------	-----

věc	věc
-----	-----

	osoba
--	-------

osoba	věc
-------	-----

zvíře	věc
-------	-----

věc	věc
-----	-----

osoba	osoba
-------	-------

věc	
-----	--

## Domino (3)

Současné využitím kartiček domina 1 a domina 2.

Žáci hledají dvojce karet, které k sobě patří.

Kupř.:

hlas	kuchařka
------	----------

věc	osoba
-----	-------

mrak	
------	--

věc	
-----	--

	zvíře
--	-------

	kohout
--	--------