

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

„KOTVA“ CZ.1.07/1.4.00/21.3537

Identifikátor materiálu	EU: ICT - 1 - 26
Anotace	Hra slouží k procvičení určování rodu podstatných jmen.
Autor	Mgr. Martin Růžička
Jazyk	Čeština
Vzdělávací oblast	Jazyk a jazyková komunikace
Vzdělávací obor	Český jazyk a literatura
ICT = Předmět/téma	Český jazyk / podstatná jména
Očekávaný výstup	Žák určuje rod mužský, ženský, střední u podstatných jmen v jednotném i množném čísle.
Speciální vzdělávací potřeby	- zdravotní postižení - LMP
Klíčová slova	Podstatná jména
Druh učebního materiálu	Pomůcka...
Druh interaktivity	Aktivita
Cílová skupina	Žák
Stupeň a typ vzdělávání	základní vzdělávání – první stupeň
Typická věková skupina	10 - 12 let / 5. ročník
Období tvorby DUM	8/2012

pes	vlk	kapr	čáp	páv	slon	had
autobus	list	mrak	vlak	penál	stůl	chléb
kluk	táta	tenista	řidič	opravář	bratr	hráč
kočka	myš	ryba	žížala	sova	moucha	koza

kost	vana	růže	lžička	tabule	květina	váza
paní	sestra	babička	servírka	učitelka	teta	atletka
dítě	kolo	pole	mýdlo	šťěně	tele	máslo
sádlo	koleno	kotě	mléko	pero	slůně	oko

Pexeso (1)

Žáci hledají dvojice stejného rodu. Už po otočení první kartičky hlásí nahlas rod zvoleného podstatného jména. V případě omylu další kartu neotáčí.

Ten, kdo správně určí pár, si jej nechává, ale oproti běžnému pexesu dál ve hře nepokračuje (pro zajištění spádu hry je v každém kole možné získat nejvýše jednu dvojici).

psi	vlci	kapři	čápi	pávi	sloni	hadi
autobusy	listy	mraky	vlaky	penály	stoly	chleby
kluci	tátové	tenisti	řidiči	opraváři	bratři	hráči
kočky	myši	ryby	žížaly	sovy	mouchy	kozy

kosti	vany	růže	lžičky	tabule	květiny	vázy
paní	sestry	babičky	servírky	učitelky	tety	atletky
děti	kola	pole	mýdla	štěňata	telata	másla
sádla	kolena	koťata	mléka	pera	slůňata	oči

Pexeso (2)

Žáci hledají dvojice stejného rodu na kartičkách, kde jsou v množném čísle uvedena podstatná jména, která již byla procvičena v rámci pexesa (1) v jednotném čísle.

Po otočení první kartičky žák nahlas převádí tvar do jednotného čísla a hlásí rod zvoleného podstatného jména. V případě omylu další kartu neotáčí.

Ten, kdo správně určí pár, si jej nechává, ale oproti běžnému pexesu dál ve hře nepokračuje (pro zajištění spádu hry je v každém kole možné získat nejvýše jednu dvojici).

jezevčík	lev	žralok	jezevci	čápi	komáři	králíci
dům	prak	televizor	talíře	obrazy	dny	měsíce
syn	detektiv	vědec	sportovci	zedníci	herci	stavitelé
žirafa	slepice	ovečka	husy	kachny	ryby	srnky

sůl	mast	kapusta	masky	tváře	hlavy	pěsti
dáma	víla	baletka	ženy	ředitelky	úřednice	herečky
miminko	poleno	proso	okna	housata	kachňata	žebra
kamení	víko	sako	ptáčata	břicha	města	uši

Pexeso (3)

Žáci hledají dvojice stejného rodu. Po procvičení v jednotném čísle pexesem (1) a stejných slov v množném čísle pexesem (2) jsou v pexesu (3) použity nové výrazy a to v jednotném i množném čísle.

Po otočení první kartičky žák nahlas převádí tvar do jednotného čísla (pokud je to třeba) a hlásí rod zvoleného podstatného jména. V případě omylu další kartu neotáčí.

Ten, kdo správně určí pár, si jej nechává, ale oproti běžnému pexesu dál ve hře nepokračuje (pro zajištění spádu hry je v každém kole možné získat nejvýše jednu dvojici).

Každé pexeso je praktické vytisknout na papír odlišné barvy.

Při práci ve třídě pak vyučující snadno roztrídí zpět pexesa 1, 2, 3.

Kombinace pexesa 1, 2

Jeden žák (popř. skupinka) dostane za úkol roztrdit podstatná jména z pexesa 1 (tedy v jednotném čísle) dle rodů.

Druhý žák (skupinka) dostane za úkol roztrdit podstatná jména z pexesa 2 (v množném čísle) dle rodů.

Po vytrídění vyučující smíchá karty kupř. rodu mužského z pexesa 1 a 2, skupinky se spojí a hrají pexeso tak, že hledají stejná slova v jednotném a množném čísle. Na konci hry na stole zbudou karty, které upozorní na chybu při třídění dle rodů.