

AKTIVITA NA PROCVIČENÍ PODSTATNÝCH JMEN

Tato jednoduchá aktivita vychází z oblíbené hry Město, jméno, věc...

Místo kategorií město, jméno, zvíře, rostlina apod. pak napíšeme jednotlivé druhy pojmenování, která řadíme mezi podstatná jména, tedy: osoba, zvíře, věc, vlastnost a děj.

Počet řádků závisí na tom, jak dlouho chcete aktivitu s dětmi dělat. Běžně stačí cca 10 řádků.

PRAVIDLA

Libovolným způsobem zvolte jedno písmeno abecedy

1. jeden žák říká potichu abecedu a jiný ho stopne, použijeme písmeno, které zrovna první žák řekl

2. vygenerujete si písmeno v mé aktivitě zde:

<https://wordwall.net/cs/resource/63255402>

Toto písmeno se zapíše na tabuli.

Žáci pak mají za úkol vymyslet do každé kategorie slovo, které začíná zadaným písmenem.

Cílem je zaplnit co nejvíce kategorií.

Ke každé kategorii však píšeme vždy jen jedno slovo.

PRAVIDLA

Vybrané písmeno vždy výrazně ovlivňuje obtížnost úkolu.

U některých písmen je pro žáky složitější vymyslet slova pro všechny požadované sloupečky. Přesto se jim nemusíme vyhýbat. Aktivita díky tomu poslouží kromě procvičování podstatných jmen také k rozvoji slovní zásoby.

Některé z dětí třeba požadované slovo vymyslí a ostatní žáci si ho pak mohou zapamatovat pro případ další hry.

Při hraní můžete také zařadit slovníky, ve kterých budou žáci potřebná slova vyhledávat. Lze také hrát ve skupinách.

Do výuky ji můžeme zařadit i opakovaně, může sloužit jako rychlá a na přípravu nenáročná rozcvička na začátek hodiny, případně jako lehké zakončení vyučování.

POČÍTÁNÍ BODŮ

Počítat body, nebo ne? Záleží na klimatu třídy, slovní zásobě jednotlivých žáků, jejich schopnostech apod.

Někteří učitelé a rodiče berou soutěživost jako běžný prvek výuky, některým z nich naopak není nijak blízký. Pokud patříte k té první skupině, nabízím přehled bodování. Body za jednotlivá slova jsou ovlivněny tím, zda žák napsal slovo, které už někdo také má, či ne.

Může vypadat například takto:

- nevyplněné políčko = 0 bodů
- slovo, které má jen jeden žák = 10 bodů
- slovo, které má více žáků najednou = 5 bodů
- slovo v kategorii, kterou vyplnila méně než polovina žáků = 20 bodů

Pokud zavedeme do hry bodování, můžeme děti motivovat k tomu, aby po čase nesklouzly k neustálému opakování několika osvědčených výrazů. Pokud odměníme neotřelá či méně obvyklá slova, žáci budou věnovat jejich vymýšlení větší pozornost.

ČASOVÉ OMEZENÍ

Pokud chceme hru ztížit či ozvláštnit, můžeme na každé písmeno určit nějaký časový limit.

U starších či pokročilejších hráčů můžeme přistoupit k tomu, že první žák, který vyplní celý řádek, počítá do deseti a tím celé kolo uzavře.

DALŠÍ VYUŽITÍ

Touto hrou nemusíme procvičovat pouze podstatná jména.

Využít ji můžeme také k zopakování všech slovních druhů. Žáci mají za úkol vymýšlet od konkrétního písmene zástupce pro všechny slovní druhy (viz poslední tabulka).

Podstatná jména, přídavná jména či slovesa patří k těm lehčím kategoriím, nemusíme se ale při hře vyhýbat ani těm slovním druhům, u kterých se zástupci hledají hůře.

Děti si díky tomu aktivitou procvičí a rozšíří slovní zásobu.

Mohou se také například naučit, že se tvary zájmen mohou v různých pádech lišit počátečním písmenem, zatímco u podstatných jmen to tak nefunguje. U sloves lze zařadit tvary různých časů a tím je také procvičit.

DALŠÍ NÁPADY NA KATEGORIE

město

známá osobnost

zvíře

film

jméno

věc

hudební skupina

povolání

část těla

jídlo

sport

slovo v angličtině

filmová postava

pohádková postava

rostlina

země

OSOBA

DĚJ

ZVÍŘE

VĚC

VLASTNOST

BODY

--	--	--	--	--	--

BODY

Vertical line separator

Vertical line separator

Vertical line separator

Vertical line separator

Vertical line separator

OSOBA

DĚJ

ZVÍŘE

VĚC

VLASTNOST

BODY



BODY



OSOBA

DĚJ

ZVÍŘE

VĚC

VLASTNOST

BODY



BODY

Vertical line

Vertical line

Vertical line

Vertical line

Vertical line

