



# 1 Kufřík (pojmenování oblečení)

## Věk

2,5 roku a více (dle znalosti jazyka)

## Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a morfologicko-syntaktická

## Cíl

rozšiřování slovní zásoby týkající se  
oblečení

## Pomůcky

- plyšový medvídek;
- kufřík s oblečením dle velikosti medvídku (čepice, šála, tričko, svetr, kalhoty, boty, kraťasy, ponožky); oblečení na novorozence a oblečení na panenky.

## Postup

1. Pozveme dítě ke hře.
2. Společně si prohlížíme oblečení a postupně je pojmenováváme. „*To je šála.*“ Podáme jí dítěti a podporujeme ho v opakování po nás. Probereme celý košíček.
3. Zeptáme se dítěte: „*Co mu oblékneme? Co to je?*“ a necháme ho vybrat kus oblečení. Může jej medvídkovi/panence obléknout. Slovo se snažíme přirozeně opakovat co nejčastěji. Můžeme se také střídat – jednu věc dítě, jednu pedagog. Pokračujeme v oblékání medvídku tak dlouho, dokud má dítě zájem.
4. Nakonec všechno oblečení zase svlékneme a uložíme do kufříku.

## Variace

- Nejjednodušší otázkou je „*Co to je?*“, která očekává odpověď v 1. pádu jednotného čísla. Obtížnější je otázka „*Co mu oblékneme?*“, která vyzývá k odpovědi ve 4. pádě jednotného čísla. Můžeme otázku obměňovat i podle toho, jaký pád chceme procvičit (např. 2. pád – „*Bez čeho nemůže jít ven?*“).
- V kufříku můžeme mít i kartu s obrázkem ročního období a odpovídající sezonní druhy oblečení. Dítě se tím učí, co se v jakém ročním období nosí za oblečení (např. podzim – kalhoty, mikina, pláštěnka; zima – šála, rukavice, čepice).
- Pokud už dítě ovládá názvy oblečení, můžeme je propojovat s pojmenováním a ukazováním na části těla (např. „*Ruka. Rukavice. Rukavice patří na ruku; Hlava. Čepice. Čepice patří na hlavu.*“).

## Poznámky z praxe

Některé děti s nízkou znalostí jazyka si tuto aktivitu užívají nejdříve jen jako tichou aktivitu, než začnou vyslovovat slova nahlas, i to je v pořádku.

## Příklad z praxe

*Sašenka (3 roky) pouze se znalostí ruského jazyka si tuto hru zamilovala díky medvídkovi, který jí dával pocit komfortu v počátku docházky do mateřské školy. Velmi rychle si tak zapamatovala názvy oblečení v českém jazyce a v šatně při oblékání ven dokázala brzy rozumět pokynům učitelů díky znalosti těchto klíčových slov.*



## 2 Co chybí? (pojmenování věcí ve třídě)

**Věk**

3 roky a více

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a morfologicko-syntaktická

### Cíl

rozšiřování slovní zásoby týkající se předmětů v třídním prostředí, respektování skloňování

### Pomůcky

- košík s malými objekty (různorodé malé objekty ze třídy – např. guma, ořezávátko, jmenovka, štětec, hrneček, zvoneček, mýdlo);
- látkové brýle na zakrytí očí nebo šátek na zakrytí objektů.

### Postup

1. Pozveme dítě ke hře a společně pojmenujeme, prohlédneme předměty v košíku a vyrovnáváme je do řady: „*Guma, štětec, mýdlo, ořezávátko.*“ Ideální je, když učitel sedí proti dítěti, aby dítě mohlo dobře pozorovat jeho pohyby těla i mluvidel.
2. Poprosíme dítě, aby si zakrylo oči (zavřelo je, pohlédlo stranou, nasadilo látkové brýle nebo přikryje šátkem), a odebereme jeden z vyskládaných předmětů. Dítě otevře oči a zeptáme se: „*Co chybí?*“ Dítě identifikuje chybějící předmět: „*Guma.*“ Pokud neví, dáváme nápovědu počáteční hláskou, popř. slabikou, popisem vzhledu předmětu, jeho užitím, dokud si dítě nevzpomene.
3. Takto postupujeme až do prostřídání všech předmětů.
4. Dítě oceníme a hru uklidíme na své místo.

### Variace

- Ukrýt můžeme i dva nebo tři předměty.
- Můžeme se s dítětem nebo dětmi střídat v ukrývání předmětů.
- Hru také ztížíme změnou rozmístění předmětů.
- Otázka vyžadující odpověď ve 4. pádě by mohla znít: „*Který předmět jsem schovala?*“ – „*Gumu!*“

### Poznámky z praxe

- Jakmile dítě s OMJ zvládne pojmenovat všechny předměty, obměníme je.
- Pokud vidíme, že dítěti dělá problém si předměty nebo jejich názvy zapamatovat, ubereme na množství.

### Příklad z praxe

*Milo (3 roky) nastoupil do mateřské školy bez znalosti češtiny, s ovládním pouze mateřského anglického jazyka. Tato velmi jednoduchá hra pro něj znamenala velikou zábavu a chtěl ji hrát stále dokola. Měl dobrou paměť; vždy hned věděl, který předmět chybí. Někdy si nemohl však vybavit jeho český název, a tak použil anglický. Díky svému zájmu se naučil velké množství základních slov právě touto cestou. Když si Milo slovní zásobu zapamatoval a řádně upevnil, vyměnili jsme předměty za nové. Naučil se během několika měsíců více než 150 slov převážně touto cestou.*



### 3 Pavel jde... (pojmenování objektů kolem nás)

Věk

3 roky a více

#### Poznámka

*Tuto hru je dobré hrát až po hrách poskytujících základní slovní zásobu s dítětem, které ovládá jazyk na vyšší úrovni, nebo s dítětem, které se neostýchá zkoušet nové věci.*

#### Jazyková rovina

lexikálně sémantická, morfologicko-syntaktická

#### Cíl

rozšiřování slovní zásoby týkající se předmětů kolem nás

#### Pomůcky

- předměty které najdeme ve třídě (např. kostka, autíčko, ubrousek, lepidlo, nůžky, pastelka, tužka...);
- šátek na případné zakrývání předmětů.

#### Postup

1. Posadíme se s dětmi do kruhu. Říkáme frázi, postavíme se, vyhledáme jeden předmět ve třídě, posadíme se zpět a předmět pojmenujeme: „*Pavel jde a v kapse má **kostku**.*“ Dítě vedle nás pokračuje a (s dopomocí) zopakuje tutéž frázi. Na konci věty však pojmenuje a poté přinese další předmět. „*Pavel jde a v kapse má **kostku a auto**.*“
2. Pokračujeme dalším hráčem v pořadí. Předměty můžeme zakrývat. Odkrýváme je pouze pro hráče, který si nemůže na předmět vzpomenout a potřebuje zrakovou nápovědu.
3. Hru ukončíme spočítáním věcí, které má Pavel v kapse. Společně předměty vrátíme na původní místo, aby nám nechyběly.

#### Variace

- Pokud bychom chtěli hrát s odpověďmi v 1. pádě, tedy v jednodušší verzi, můžeme zkusit frázi: „*Ota nese batoh. Co v něm je?*“ – „*Mýdlo.*“ – „*Ota nese batoh. Co v něm je?*“ – „*Mýdlo a pastelka.*“ atd.
- Hru můžeme zkusit hrát bez předmětů, pouze s oporou o paměť. S dítětem s OMJ tuto verzi doporučujeme teprve ve chvíli, kdy jsme si jistí, že dítě rozumí, a již jsme hráli hru i s objekty ve třídě. Nemělo by dojít k situaci, že dítě něco opakuje, ale nespojí si to s konkrétní představou.

#### Poznámky z praxe

- Tato hra je obdoba hry *Přijela babička z Číny*, ale pro složitou výslovnost úvodní věty byla nahrazena větou *Pavel jde a v kapse má...* Můžeme vytvořit také maňáška Pavla s velkou kapsou a předměty ukrývat do ní.
- Pro dítě s OMJ doporučujeme zařazovat podobné hry s úvodní frází, jež se často opakují (např. *Rybičky, rybičky, lovtě se*). Dítěti s OMJ to usnadňuje zapamatování a orientaci ve hře.
- Výhodou této hry je, že se název propojuje s objektem názorně, a to opakovaně při každém zopakování fráze a přidání nového objektu. Dítě má tak možnost slyšet výslovnost vícekrát, zapamatovat si slovní zásobu i výslovnost, propojit si předmět s představou a následně jej užívat v běžném životě (ať už pasivně, či aktivně).

#### Příklad z praxe

*Luka (4 roky) si tuto hru velmi oblíbil díky opakování úvodní fráze a pohybu po třídě spojeném s hledáním předmětu. Opakování názvů předmětů v průběhu hry mu dávalo šanci si jména předmětů snadněji zapamatovat. Lákové pro něj bylo také pracovat s dalšími kamarády. Nejdříve si Luka vybíral jen předměty, jejichž název měl v českém jazyce už osvojený, ale později (na výzvu pedagoga) naopak hledal předměty, které ještě nedokázal pojmenovat. Kamarádi mu předmět pomohli pojmenovat, a Luka se tak se zápletem učil novým názvům.*



## 4 Co rád jíš? (pojmenovávání pokrmů, uplatnění skloňování)

### Věk

2,5 roku a více

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a morfologicko-syntaktická

### Cíl aktivity

rozšiřování slovní zásoby týkající se jídla, respektování skloňování (4. pád)

### Pomůcky

- košík;
- různé potraviny ke znázornění – fotografie (ideálně zalaminované), ušité z filcu nebo jejich atrapy (houska, chléb, máslo, sýr, šunka, jogurt, těstoviny, rýže, různé druhy ovoce a zeleniny);
- talíř pro každého účastníka hry (plastový, keramický nebo nakreslený a zalaminovaný).

### Postup

1. Pozveme dítě ke hře.
2. Podáváme mu postupně fotografie (objekty) a společně je prohlížíme. Zjišťujeme, které zná.
3. Postupně pojmenováváme různé potraviny dle zájmu dítěte a každý má před sebou talířek. Začíná učitelka (modeluje pro dítě): „*Já mám ráda sýr. Co ty?*“ a položí sýr na svůj talíř. Dítě, které je na radě, si vybere svou oblíbenou potravinu (pokrm) z nabídky. Pokud dokáže, může říci celou větu, např.: „*Já mám rád(a) rýži. A co ty?*“ Takto se střídá až do vybrání nabídky, zájmu dítěte či předem určeného počtu.
4. Při úklidu hry do košíčku můžeme opakovat a říkat: „*Dej do košíku jogurt.*“ atd.

### Variace

- Po skončení hry můžete dát dítěti papír, aby oblíbené potraviny nakreslilo. Při prohlížení znovu zopakujeme a tím upevníme naučenou slovní zásobu.

### Poznámky z praxe

- Můžeme se naučit otázku „*Znáš to?*“ v mateřském jazyce dítěte pro první seznámení s hrou.
- Vždy začínáme potravinami v 1. pádě („*Co to je?*“) a teprve poté přecházíme k dalšímu skloňování.
- Pokud si dítě ještě není jisté nebo vidíme, že už je unavené, můžeme na závěr procvičit pasivní slovní zásobu pokyny: „*Uklid' pizzu.*“
- Hru ztraktivní využití zmenšeniny nákupního košíku.

### Příklad z praxe

*Aidan (3 roky), který z domova znal hlavně mongolštinu, moc rád jedl. Jeho rodiče byli kuchaři a Aidan si dokázal jídlo správně vychutnat. Svačiny a obědy byly jeho oblíbenou částí dne. Tuto hru hrál velmi rád, nejen s učitelem, ale i ostatními dětmi. Už ráno s rodiči si četl, co bude k obědu a svačině, vždy si pokrmy dobře pamatoval. Hlásil nám i dětem, co kdy bude k jídlu. Rychle si zapamatoval názvy českých potravin a pokrmů. Právě prostřednictvím využití tohoto jeho zájmu proběhla adaptační fáze téměř bez problémů.*





## 5 Na farmě a v zoo (pojmenovávání živočichů, uplatnění skloňování)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a morfologicko-syntaktická

### Věk

2,5 roku a více

### Cíl aktivity

rozšiřování slovní zásoby týkající se živočichů, uplatnění skloňování podstatných jmen

### Pomůcky

- košík;
- fotografie (příp. objekty) znázorňující farmu a zoo;
- zmenšené objekty (fotografie) zvířat (např. kráva, prase, slepice, kuň; zebra, tygr, slon, žirafa).

### Postup

1. Pozveme dítě ke hře.
2. Na horní hranu stolu nebo koberečku rozložíme fotografie s rozestupy asi 30 cm.
3. Bereme z košíku jedno zvíře po druhém a pojmenujeme ho my nebo dítě, pokud název zná. Potom živočicha zařadíme do správné kategorie. Můžeme okomentovat např.: „*Krava žije na farmě.*“ – „*Zebra žije v zoo.*“
4. Když máme přiřazena všechna zvířata, uklízíme je do košíku a opakovaně je pojmenováváme: „*Slon, prase, ...*“ nebo „*Vezmi tygra a dej ho do košíku,*“ (podle jazykové úrovně dítěte).

### Variace

- Podobně můžeme vytvářet další kategorie živočichů (např. podle počtu nohou, zda patří do kategorie savců, hmyzu, ptáků atd.).
- Vždy na začátku hry zvážíme, na jaké úrovni je slovní zásoba dítěte, a podle toho počet objektů v kategoriích přizpůsobíme. Pokud dítě vůbec neumí česky, můžeme jej nechat vybrat a volně manipulovat s předmětem a u toho opakovaně předmět pojmenovávat.

### Poznámky z praxe

- V počátku hry není podstatné, zda dítě umí přesně zařadit zvířata do kategorií. Pro nás jsou podstatné názvy živočichů. Můžeme však do kategorií zařazovat stejný počet zvířat tak, aby dítě samo pochopilo, že pokud jich není v kategoriích stejně, je nutné hledat chybu.
- Děti mají manipulaci s objekty zvířat v oblibě, proto je vždy lepší začít s trojrozměrnými objekty než s dvourozměrnými obrázky.

### Příklad z praxe

*Mark (4 roky) z anglicky mluvícího prostředí a velký milovník zvířat všeho druhu se k této hře vracel každé ráno. Ze začátku tuto hru hrál i sám, jen přikládal objekty ke správným fotografiím. Některé mladší děti chtěly po čase hrát hru s ním a on se jména zvířat v češtině naučil díky této interakci.*



## 6 Po vodě, po zemi, ve vzduchu (pojmenovávání dopravních prostředků, uplatnění časování)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a morfologicko-syntaktická

### Věk

3 roky a více

### Cíl aktivity

rozšiřování slovní zásoby týkající se dopravních prostředků, uplatňování časování sloves v přítomném čase

### Pomůcky

- obrázky země, vody a vzduchu (nebo tři malé, pevně uzavíratelné sklenice – se zeminou, na modro obarvenou vodou a prázdnou sklenici se vzduchem);
- dopravní prostředky – malé objekty, hračky, tři až čtyři ke každé kategorii (např. země – auto, autobus, vlak; voda – člun, loď, kajak; vzduch – balón, letadlo, raketa).

### Postup

1. Pozveme dítě ke hře.
2. Představíme mu jednotlivá prostředí: země, voda a vzduch. Je dobré využít hmatu a sáhnout si na ně.
3. Bereme z košíku jeden dopravní prostředek po druhém a ptáme se: „Létá?“, „Pluje?“ nebo „Jede?“. Pokaždé přiřadíme ke správnému prostředí a zopakujeme: „Letadlo létá.“, „Loď pluje.“, „Auto jede.“ apod. Pokud dítě rozumí pravidlům a má již nějakou slovní zásobu osvojenou, můžeme se střídát.
4. Když jsou přiřazené všechny dopravní prostředky, uklízíme je zpět do košíku a opakujeme jejich názvy.

### Variace

- Obdobně můžeme hrát hru i s živočichy, např.: „ryba plave“, „pták létá“, „kočka běhá“... (u prostředí země nahradíme „jede“ slovesem „běhá“).

### Poznámky z praxe

Na odlehčení situace a zvýšení zábavy hry můžeme demonstrativně předvádět „chybná spojení“, jako např. balón ve vodě, auto ve vzduchu. I dítě, které neovládá adekvátní slovní zásobu, může reagovat zakroucením/kývnutím hlavy nebo slovem „ne“, „ano“ nebo „jo“.

### Příklad z praxe

*Timur (3 roky), který doma mluvil turecky, se velmi špatně adaptoval na nové prostředí. Zpočátku trávil rána po příchodu do třídy na židli u dveří a plakal. Po několika týdnech začal po příchodu pokukovat po hrách, které hrály ostatní děti. Tato hra s dopravními prostředky ho velmi lákala, ale dlouho ji jen pozoroval. Jednoho dne se nechal učitelem pozvat ke hře a bylo pro nás velkým překvapením, že už slovní zásobu zahrnující všechny dopravní prostředky bezchybně ovládal. To nám ukázalo, jak je pozorování ostatních při hře velmi přínosné.*



## 7 Kde je pes? (pojmenovávání obchodů, uplatnění předložek)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a morfologicko-syntaktická

### Věk

3 roky a více

### Cíl aktivity

- rozšiřování slovní zásoby týkající se orientace v prostoru, ve městě
- uplatnění předložkových vazeb

### Pomůcky

- jeden objekt/miniatura (např. kočka, pes, člověk);
- nakreslené/vytištěné a zalaminované obrázky různých obchodů či institucí (cukrárna, potraviny, drogerie, mateřská škola, knihovna) o velikosti A4 a přehnuté napůl tak, aby stály.

### Postup

1. Pozveme dítě ke hře.
2. Postavíme obrázky budov s mezerami vedle sebe do jedné řady a pojmenujeme je (společně). Pokud jsou pro dítě všechny pojmy nové, nepokračujeme dále. Pokud už je má osvojené nebo nezná jen některé z nich, pokračujeme.
3. Poté vezmeme vybraný objekt (např. psa), vybereme jednu předložku (např. v/ve) a aplikujeme ji. Situaci popisujeme: „*Pes je v drogerii.*“, „*Pes je v potravinách.*“, „*Pes je v knihovně.*“ apod. Když dítě rozumí pravidlům, předáme mu miniaturu a ono s ní manipuluje.
4. Pokračujeme jen do té doby, dokud dítě hra baví. Pak vše uklidíme.

### Variace

Po porozumění předložkám v pasivní slovní zásobě můžeme hru hrát v obtížnější verzi tak, že dítě říká, kde pes je, a my jím pouze manipulujeme. Můžeme se také střídat. V případě chybného použití pádu nebo předložky po dítěti formulaci zopakujeme, tentokrát však ve správném znění.

### Poznámky z praxe

- Princip hry spočívá v tom, že jednu vybranou předložku aplikujeme na všechny obchody. Dítě ji slyší vícekrát a vidí, co předložka „způsobuje“. Tento postup se osvědčil mnohem více než pracovat pouze s jedním obchodem a mnoha předložkami.
- Postup procvičování předložek: do, v/ve, před, za, u, vedle.

### Příklad z praxe

*Marina (3 roky), z francouzsky mluvícího rodinného prostředí, měla velký problém s porozuměním a uplatňováním českých předložek. Tato hra ji velmi bavila, ale hlavně pomohla propojit pohyb a určitou předložku. Paní logopedka, která s ní pracovala v týdenních intervalech, pocítila, že se něco v jejím chápání předložek najednou mění. Díky společné diskusi jsme přišli na to, že právě zařazení této hry a její časté procvičování jí velice pomohlo.*



## 8 Barvy

### (pojmenovávání předmětů, uplatnění koncovek přídavných jmen)

#### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a morfologicko-syntaktická

#### Věk

3 roky a více

#### Cíl aktivity

rozšiřování slovní zásoby týkající se barev a předmětů, respektování rodů a koncovek přídavných jmen

#### Pomůcky

- košík;
- reálné předměty denní potřeby (např. hrnek, kelímek, kartáček, rukavice, čepice, korálek, kostka, lžička, houba, klíč, kartáč, podložka; nejlépe předměty, jejichž názvy chceme děti naučit nebo zopakovat po delší době; měly by odpovídat barvám pastelek);
- pastelky v odpovídajících barvách

#### Postup

1. Pozveme dítě ke hře.
2. Společně pojmenováváme barvy a pastelky pokládáme pod sebe (do sloupce) s asi 10cm rozestupy.
3. Bereme z košíku jeden předmět po druhém a předvádíme dítěti, jak poznám, ke které barvě ho přiřadit: „*Modrý kartáček, zelená pastelka. To není stejné. Modrý kartáček, modrá pastelka. To je stejné.*“ Tak postupujeme se všemi předměty.
4. Když jsou všechny předměty přiřazené, zeptáme se: „*Co všechno je žluté?*“ Ukazujeme a komentujeme: „*Čepice je žlutá, houba je žlutá.*“ Takto projdeme všechny barvy a předměty.
5. Závěrem vše uklidíme zpět do košíku.

#### Variace

- Místo pastelek můžeme použít barevné kartičky, krepový papír nebo třeba vzorník barev k malování z hobby obchodů.
- Hru můžeme hrát i tak, že si vezmeme pastelku nějaké barvy do ruky a řekneme: „*Najdi něco, co je žluté.*“ Dítě chodí po třídě, hledá věc odpovídající barvy, donese ji k nám a tu společně pojmenujeme.

#### Poznámky z praxe

Předměty vybíráme s ohledem na věk, zájem a slovní zásobu dítěte. Pokud dítě neovládá žádné názvy barev, začneme pouze jednou barvou. Další dny můžeme přidávat další.

#### Příklad z praxe

*Petar (3,5) ze Srbska byl od prvního dne velmi neposedný. Při společných chvílích mu dělalo problém zůstat v klidu. Při hrách také často nevydržel sedět. Tato hra ale byla výjimka, protože se mohl volně pohybovat po třídě a měl také cíl, co chce najít. Díky této hře jsme si uvědomili, že je pohyb důležitou součástí učení. Proto jsme se od té doby snažili upravovat některé jazykové hry tak, aby v nich byly kromě jazykové složky zahrnuty i pohybové aktivity. Zejména Petarovi to velmi vyhovovalo.*





## 9 Co cítíš? (porozumění, pojmenování objektů a formulace množného čísla)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a foneticko-fonologická

### Věk

2,5 roku a více  
(závislé na úrovni ovládnání jazyka)

### Cíl aktivity

- rozšiřování slovní zásoby z prostředí třídy, zpřesňování výslovnosti
- formulace plurálu s číslovkou dvě

### Pomůcky

- dva plátěné sáčky obdélníkového tvaru s prostorem na vložení rukou ze stran (ideálně ještě s provléknutou tkaničkou k zavěšení na krk);
- dvakrát tytéž předměty (např. velký korálek, měkká houba, kaštan, knoflík, lžička, kousek látky, korek, matička)

### Postup

- Pozveme dítě ke hře.
- Učitel i dítě si zavěsí totožné sáčky na krk. Podle zájmu a únavy dítěte zařazujeme následující kola nebo na ně navazujeme:
  - Kolo s vizuální podporou:** Učitel vytáhne jeden předmět, pojmenuje ho a vyzve dítě, aby ho hmatem našlo ve svém sáčku: „*Najdi knoflík.*“ Dítě položí nalezený předmět vedle stejného předmětu. Takto pokračují, až najdou a pojmenují všechny předměty.
  - Kolo s porozuměním:** Poté mohou předměty do sáčku vrátit a pedagog se zeptá: „*Najdeš houbu?*“ Pokud dítě rozumí, hmatem ji rozpozná v sáčku a položí před sebe. Když učitel vidí, že tápe, ukáže dítěti svůj předmět a doplní slovně „*houba*“.
  - Kolo s pojmenováním:** Další kolo probíhá obráceně, tedy dítě jmenuje předmět a učitel ho hmatem hledá. Takto se dále střídají.
- Po vyjmutí dvou stejných předmětů je položíme vedle sebe a pojmenujeme je v množném čísle „*dva knoflíky, dvě houby*“.
- Na závěr hru uklidíme na své místo.

### Variace

Můžeme udělat i sáček se sezonními předměty (např. podzim: kaštan, žalud, list, okrasná dýně), ale také dle oblastí, ve kterých dítě potřebuje posílit slovní zásobu (např. příbory – vidlička, nůž, lžice, lžička).

### Poznámky z praxe

Hru u mladších dětí hrajeme odděleně (každé kolo zvlášť) z důvodu udržení pozornosti. Děti nepřetěžujeme, protože bychom mohli probudit nechuť hru opakovat, a tedy ochudit je o další procvičování. Některé děti hrají tuto hru velmi rády a někdy ji touží hrát opakovaně, a to je samozřejmě jedině dobře.

### Příklad z praxe

*Andrej (4 roky) byl od počátku velmi nesmělý a s učiteli ani s dětmi dlouhou dobu vůbec nemluvil. Věděli jsme, že vše má svůj čas, neboť změna prostředí pro něj byla velmi těžká. Poprosili jsme jeho maminku o několik předmětů z domova, které by nám mohla půjčit právě do této hry, u které se zdálo, že ho lákala k vyzkoušení. A opravdu, když Andrej poznal „svoje“ předměty, zapojil se do individuální hry s učitelem. V té době stále s nikým nemluvil, ale aspoň se začal opakovaně vracet k něčemu, co ho velmi těšilo. Když však viděl, že nějaký kamarád hraje tuto hru, přicházel a s nadšením naznačoval, že předměty jsou jeho. Občasně jsme předměty obměňovali, ale citová vazba k této hře zůstávala. Právě prostřednictvím ní začal později opakovat první česká slova.*



## 10 Pátračka (pojmenování a párování objektů a obrázků zeleniny)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická

### Věk

3 roky a více

### Cíl aktivity

rozšiřování slovní zásoby týkající se zeleniny a ovoce

### Pomůcky

- košík;
- několik trojrozměrných objektů (např. omytá sezonní zelenina, ovoce) a jejich fotografie (ideálně zalaminované).

### Postup

1. Pozveme dítě ke hře.
2. Podáváme mu postupně fotografie (karty) a společně je prohlížíme: „Znáš to? Víš, co to je?“ – „To je mrkev.“
3. Bereme z košíku jeden druh zeleniny po druhé a pokaždé „pátráme“ po odpovídající fotografii: „Kde je obrázek mrkve?“ – „Tady je!“ Mrkev položíme vedle obrázku mrkve a vezmeme další druh.
4. Když jsou přiřazené všechny druhy zeleniny, uklízíme je zpět do košíku a opakuje-me jejich názvy: „Mrkev, okurka, cibule, ...“

### Variace

- Můžeme dítě požádat ve 4. pádě: „Dej zpátky do košíku cibuli,“ nebo „Prosím, uklid' cibuli.“
- Můžeme také po dítěti chtít uklidit všechny zelené (červené, hnědé) druhy zeleniny, všechny, které rostou v zemi apod. Záleží na jazykové úrovni dítěte.
- Párovat objekty a jejich obrázky můžeme v jakékoli oblasti (např. bydlení, počasí, listy). Je dobré objekty a fotografie obměňovat v souladu s hlavním tématem nebo proměnami ročních období.

### Poznámky z praxe

Některé děti s nízkou znalostí jazyka si tuto aktivitu užívají pozorováním, nejdříve jen jako tichou aktivitu, než začnou vyslovovat nahlas.

### Příklad z praxe

*Lin (4 roky) se doposud neseetkala s běžně dostupnou českou zeleninou. Rodičům jsme se zmínili, že máme reálné vzorky zeleniny ve třídě, a tatínek nám druhý den přinesl na ukázkou ovoce pocházející z jejich země (Tchaj-wanu): dračí ovoce a liči. Lin si díky tomu tuto hru velmi oblíbila, kamarádům „své“ ovoce s oblibou ukazovala a pojmenovávala, a to jak ve svém mateřském jazyce, tak i v českém.*



# 11 Hra na detektiva (porozumění a pojmenování věcí ve třídě)

## Jazyková rovina

lexikálně-sémantická

## Věk

3,5 roku a více (dle znalosti jazyka)

## Cíl aktivity

rozšiřování slovní zásoby týkající se věcí v bezprostředním okolí, porozumění a dodržování pravidel hry

## Pomůcky

- košík, truhla nebo dřevěná krabička;
- šest objektů nebo reálné předměty (např. zrcátko, zámek, klíč, košík, kámen, nůž).

## Postup

1. Připravíme si zajímavou nádobu, do které vložíme objekty z našeho okolí (např. ze třídy, zahrady, jídelny) podle stupně znalostí jazyka dítěte a potřeby porozumění v určité oblasti. Hrajeme si se šesti, později až s deseti objekty.
2. Pozveme dítě s OMJ (nebo i další děti) ke hře. Pomalu a obřadně jeden předmět po druhém z nádoby vyndáváme a pojmenováváme; srozumitelně a jednoslovně: „*Zrcátko, nůž, zámek, ...*“
3. Po vyskládání všech předmětů do řady vedle sebe říkáme dramatickým hlasem: „*Já pátrám, hledám a dobře se dívám na něco, co je nůž. Kde je nůž?*“. Dítě jej najde, vrátí do nádoby nebo si jej položí před sebe. Takto postupujeme až do nalezení všech objektů.

## Variace

- Po zvládnutí dané slovní zásoby můžeme hledat slova podle počátečních hlásek. „*Já pátrám, hledám a dobře se dívám na něco, co začíná na n. Co je to? Ano, to je n-nůž.*“ Hrajeme do nalezení všech předmětů.
- Variací hry může být také hláskování jednotlivých hledaných slov (*n-ů-š, k-l-í-č* apod.), které dítě spojí do jednoho slova a předmět vyhledá. Dejme si jen pozor na to, ať vyslovujeme hlásky, nikoliv písmena, která se ve slově píší.
- Další, ještě obtížnější verze je hledání podle konečné hlásky.
- Podobně hru můžeme hrát s popisem vlastností předmětů. Vždy záleží na jazykové úrovni dítěte.
- Hru můžeme hrát i venku, na vycházce (tedy bez předmětů před námi, ale s objekty kolem nás).

## Poznámky z praxe

Pro dítě jsou malé objekty velmi atraktivní. Dítě ani nevnímá, že ho někdo cíleně učí novou slovní zásobu. Přirozeně s nimi chce manipulovat, prohlížet si je a pojmenovávat. Prostřednictvím této hry dítě s učitelem a vrstevníky nenásilně navazuje vztah. Dítě s OMJ může naopak ostatní obohatit svým rodným jazykem a pojmenovávat předměty v něm. To dává dítěti pocit přijetí a jeho motivace ke vzájemnému sdílení roste. Zároveň tím hru odlehčíme a učiníme zábavnější. V žádném případě během hry nesoutěžíme, kdo získal více objektů. Jde nám o společnou radost ze hry. Tato hra je dětmi velmi oblíbená, většinou se v průběhu chtějí přidat další děti nebo jen kamarády pozorovat. To pedagog samozřejmě vítá, protože je to přirozená cesta pro dítě s OMJ k navázání kamarádství a otevření se novým interakcím.

## Příklad z praxe

*Adam (3 roky), který zatím nemluvil téměř vůbec, se každý den vracel k této hře a manipuloval s předměty v truhličce. Velkým lákadlem pro něj byla i samotná truhlička, která měla zajímavý zámek. Odmítal pomoc nebo hru společně s učitelem. Některé děti se k němu přidávaly a sdělovaly mu názvy jednotlivých předmětů jen tak mimochodem. Chlapec byl každým dnem otevřenější a přístupnější ke kontaktu s druhými dětmi. Úspěch mu přidal na sebejistotě, a tak se s vrstevníky naučil pojmenovávat všechny předměty v truhličce a měl snahu i odvahu s nimi více komunikovat.*



## 12 Jaké je dnes počasí? (pojmenování počasí, tvorba otázky)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická, pragmatická

### Věk

3,5 roku a více

### Cíl aktivity

rozvoj slovní zásoby týkající se přírodních jevů a počasí, zpřesňování výslovnosti, používání otázek v běžném životě

### Pomůcky

- karty s obrázky počasí (např. svítí slunce, je jasno, je oblačno, je zataženo, fouká vítr, mrzne, je mlha, sněží, prší, je bouřka, padají kroupy)

### Postup

1. Pozveme dítě ke společné hře ke stolu nebo hrajeme ve vhodnou chvíli s celou skupinou dětí.
2. Pojmenujeme společně všechny proměny počasí dle kartiček. Práci je nejlépe dělat blízko okna, kde máme dobrý výhled na momentální počasí.
3. Ptáme se dítěte: „*Jaké je dnes počasí? Svítí slunce?*“ Společně se podíváme z okna a dítě rozhodne, zda kartičku použijeme. Ptáme se postupně na všechny typy počasí.
4. Pokud se dítě naučí samo pojmenovávat počasí, již ho nenavádíme otázkou, ale necháme ho klást otázky.
5. Můžeme mít určité specifické místo ve třídě (např. nástěnka, tabule), kam kartičky budeme každý den vyvěšovat.

### Variace

Můžeme mít vyrobené také kartičky s obrázky oblečení a ty smysluplně přiřkládat k obrázkům počasí. Dětem to pomůže v šatně při výběru oblečení naven.

### Poznámky z praxe

Věnujeme se popisu počasí také každý den společně během ranního kruhu. Obrázky umísťujeme na závěsný látkový kalendář. Je to oblíbená aktivita. A když náhodou na popis počasí zapomeneme, vždy se najde někdo, kdo nám jej připomene.

### Příklad z praxe

*Anabel (5 let), z dvojjazyčného prostředí, která měla doma mladšího sourozence, velmi ráda pomáhala mladším dětem. Ráda vybírala tuto aktivitu a učila ji mladší děti s OMJ. Brzy je tak naučila názvy počasí, přiřazování a pojmenovávání odpovídajícího oblečení.*





## 13 Co se rýmuje? (rýmování)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a foneticko-fonologická

### Věk

3 roky a více

### Cíl aktivity

rozšiřování slovní zásoby prostřednictvím hry s rýmy, zpřesnění výslovnosti a rozlišování zvukového znění jednotlivých slov

### Pomůcky

- dva košíky či krabičky;
- dvě dvojice předmětů s rýmujícími se názvy, (např. hruška–tužka, kočka–vločka, čepice–opice, klíč–míč).

### Postup

1. Pozveme dítě ke hře.
2. Postupně vyndáváme všechny předměty z první krabičky a pojmenujeme je: „*Hruška, kočka, čepice, klíč.*“ Rovnáme je pod sebe (do sloupce). Poté vyndáme první předmět z druhé krabičky, přikládáme je do druhého sloupce k jednotlivým předmětům a hledáme, s čím se rýmuje: „*Hruška–vločka? Ne. Hruška–klíč? Ne. Hruška–tužka? Jo!*“ Takto postupně najdeme rýmy ke všem slovům.
3. Společně s dítětem pak nahlas zopakujeme všechny rýmy: „*Hruška–tužka, kočka–vločka, čepice–opice, klíč–míč.*“ Dítě požádáme, aby vrátilo předměty z jednoho sloupce do jedné krabičky a předměty z druhého sloupce do druhé.
4. Při další manipulaci s těmito krabičkami už nemusí být přítomen pedagog. Děti mohou hrát hru po porozumění principu samostatně nebo s kamarády ze třídy.

### Variace

- Předměty/obrázky můžeme jednou za měsíc nebo i častěji vyměnit podle zájmu a frekvence opakování aktivity.
- Při úklidu můžeme dítě požádat: „*Podej mi to, co se rýmuje se slovem **hruška.***“ Dítě nám podá tužku.

### Poznámky z praxe

- Rýmování není jednoduchá aktivita, ale děti si postupným opakováním zlepšují schopnost vnímat a hledat rýmy v jazyce. Prožívají hru se zvukovou stránkou jazyka a dokáží se zaměřit na výslovnost.
- Je podstatné si před hrou uvědomit, zda dítě má již některé názvy předmětů osvojené a podle toho přizpůsobit jejich počet. Můžeme pracovat s již osvojenou slovní zásobou, ale stejně tak můžeme zařazovat i slovní zásobu doposud neosvojenou. Z našich zkušeností je rýmování zábavnou cestou rozšiřování slovní zásoby. Vždy pamatujeme na to, že dítě by mělo zažít při činnosti úspěch, proto každou aktivitu přizpůsobujeme danému dítěti či skupině dětí.

### Příklad z praxe

*Oskar (3 roky) ožil, kdykoli se objevily v mateřské škole aktivity spojené s básničkami a písněmi. Jeho maminka vyučovala hru na hudební nástroj a hodně doma společně zpívali. Jakmile jsme ho pozvali k této rýmovací hře, velmi ho zaujala. Rychle se naučil vyslovovat dané rýmy, a dokonce i sám vymýšlel „nesmyslné“ rýmy (např. hruška–vuška–ruška–nuška). A tím, že některé z nich zněly opravdu vtipně, jsme se jim dokázali společně zasmát a zkoušeli vymyslet další. To ho utvrdilo v tom, že je to pouze hra, ve které není žádný tlak na správnost, a vše, co se rýmuje, je „správně“. Velmi rád se k této hře dodnes vrací i přesto, že už je šestiletý a mluví česky velmi dobře.*



## 14 Skákaná (pojmenování objektů v přírodě, slabikování)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a foneticko-fonologická

### Věk

4 roky a více

### Cíl aktivity

rozšiřování slovní zásoby týkající se přírody, cit pro slovní rytmus a dělení slov na slabiky

### Pomůcky

- čtyři mašle asi 30 cm dlouhé;
- protiskluzový kobereček (nepodceňujte zejména v případě, pokud je ve třídě kluzká podlaha, např. parkety);
- košík, předměty s různě dlouhými názvy v počtu slabik (např. list, šiška, kámen, kaštan, kůra, poleno, jahoda, kopretina, pampeliška);
- karty s čísly 1, 2, 3 a 4 (nebo/a s počty puntíků).

### Postup

1. Pozveme dítě, aby připravilo protiskluzový kobereček. Na něj v podobné vzdálenosti položíme mašle (provázky, lano, švihadlo) tak, aby vznikly stejně velké úseky pro doskok snožmo. Vedle, ke straně každého úseku, položíme číslice (puntíky) od 1 do 4, které ukazují počet slabik ve slově.
2. Dítě si vybere předmět z košíku, vezme si jej do ruky a pojmenuje jej (např. šiška).
3. Dítě skočí na každou slabiku do jednoho úseku: „Ši-ška“, tedy skočí dvakrát, do úseku 1, poté do úseku 2. Po boku koberečku můžeme vidět číslici 2 (nebo dva puntíky) určující počet slabik, na kterou dítě předmět odloží a postaví se na konec řady.
4. Takto použijeme všechny předměty.
5. Nakonec předměty, koberec, mašle a karty společně uklidíme.

### Variace

- Předměty můžeme nechat po skákání na úrovni čísla, které zobrazuje počet slabik, a nakonec spočítat, kolikaslabičných předmětů je nejvíce.
- Hru můžeme hrát s jedním dítětem nebo v malé skupince. Pokud je dětí více, tvoříme řadu před koberečkem. Děti se tak učí poslechem druhých nebo mohou posloužit jako rádci těm dětem, které ocení pomoc.

### Poznámky z praxe

- Děti se samozřejmě oddělování slabik teprve učí, získávají zkušenosti. Cílem hry zpočátku není perfektní rozdělení slov, ale rozvoj sluchové pozornosti při slabikování. Počáteční nezdar dítěte není důvod k vynechávání této hry. Dítě se učí i pozorováním druhých, je vhodné ke hře pozvat více dětí.
- Tato hra je pro děti velmi atraktivní právě tím, že zahrnuje pohybovou aktivitu. I když ji začneme hrát s jedním dítětem, často se postupně přidávají děti další. Ty starší obvykle cíleně vyhledávají předměty s víceslabičnými názvy, aby mohly skákat co nejdál.
- Ve hře respektujeme různorodé obměny názvů předmětů. Například *list* může být i *lupen* nebo *lísteček*. Soustředíme se však na dodržení správného slabikování.
- Předměty často obměňujeme, protože si děti rychle zapamatují, jak daleko se u kterého slova skáče.

### Příklad z praxe

*Zoe (4 roky) byla velmi pohybově nadaná a potřebovala neustálý pohyb. Není tedy překvapující, že se tato hra stala její nejoblíbenější. Přesto, že zpočátku neovládala přesnou výslovnost slov, díky propojení oblíbeného pohybu a zapojení dalších kamarádů se slabikování naučila rychleji než někteří její vrstevníci, pro které je čeština mateřským jazykem.*



## 15 Poskoč, poposkoč (osvojená slovní zásoba, rozlišení počáteční hlásky)

<b>Jazyková rovina</b> lexikálně-sémantická, foneticko-fonologická	<b>Věk</b> 4,5 roku a více
<b>Cíl aktivity</b> rozšiřování slovní zásoby a vyhledávání osvojené slovní zásoby s respektem k pravidlům daných počáteční hláskou	<b>Pomůcky</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• tři obruče o průměru 30 cm;</li><li>• protiskluzový kobereček.</li></ul>

### Postup

1. Poprosíme dítě, aby připravilo kobereček a na něj za sebe položilo tři obruče tvořící linii.
2. Pro některé děti je příjemnější skákat bez obuvi; můžeme tedy nabídnout tuto možnost.
3. Vybereme hlásku (nejčastěji tu, na kterou začíná jméno dítěte) a dítě zkusí vymyslet jiné slovo začínající touto hláskou: „**Aničko**, zkus vymyslet další slovo začínající na **a... a jako...**“ Dítě vymyslí slovo „**Anička**“ a skočí do první obruče, „**ananas**“ a přeskočí do druhé, „**auto**“ a poskočí do třetí. Pokud si dítě nemůže vzpomenout, pomáháme mu nápovědou. Vždy zdůrazňujeme hlásku ve slově: „**A-Anička**, **a-ananas**, **a-auto**.“
4. Po několika hláskách se zeptáme, zda chce dítě pokračovat. Většinou si dítě ale řekne samo. Musíme být pozorní k tomu, abychom je nepřetěžovali a neodrazovali jeho budoucí zájem příliš dlouhou hrou. Společně uklidíme obruče a kobereček.

### Variace

- Děti mohou skákat i venku do kruhů ze švihadel nebo lan. Můžeme také nakreslit kruhy křídou na chodník.
- Ke každé hlásce můžeme použít i kartičky, na kterých je na levé straně počáteční písmeno a na pravé obrázek, z něhož se počáteční hláska dá snadno odvodit (např. m – obrázek mrkve, b – obrázek létajícího balónu). Po upevnění pravidel hry a porozumění principu vyjmenování slov mohou děti hrát s těmito kartičkami i samostatně v malých skupinách. Preferujeme obrázky/slova/hlásky, které se v češtině často vyskytují na začátku slova (m, k, n, l, p, s, t a další).
- Později můžeme využít princip této hry také při hláskování krátkých slov. Dítěti řekneme například slovo „**nos**“ a dítě proskakuje postupně třemi kruhy říkajíc „**n-o-s**“. Můžeme ji hrát i naopak. V každém kruhu dítěti řekneme jednu hlásku „**o-k-o**“ a ono při vyskočení z posledního řekne slovo, které se z hlásek vytvořilo – „**oko**“. Namísto tří kruhů jich můžeme později využít i více.

### Poznámky z praxe

Tato hra jen velmi zřídka zaujme pouze jedno dítě. Obvykle se postupně přidává více dětí. Vzhledem ke složení a věku skupiny je dobré mít limit, kolik dětí ji může hrát. Čekání v řadě může být pro některé děti zbytečně náročné. Osvědčilo se hrát hru s maximálně pěti dětmi. Často se nám ale stává, že nemusíme počet dětí korigovat, protože ty, které jsou již unavené, se obují a hru opustí. Naopak ty děti, které zaznamenaly hru až později, se přidávají ve chvíli, kdy už je zase dětí méně apod.

### Příklad z praxe

*Lia (3 roky) byla velmi nesmělá, pocházela z rodinného prostředí, ve kterém slyšela čínštinu, angličtinu a češtinu. Dlouho jí dělalo problém se zapojit do činností společně s ostatními dětmi, stála opodál a neměla kuráž se zeptat, zda se může připojit. Až tato hra jí velmi pomohla v osmělení se a přirozeném zapojení do skupiny. Zpočátku jen mlčky proskakovala a nechala za sebe mluvit kamarády. Díky tomu, že dostala možnost hrát hru i mlčky, dostatečně pozorovat kamarády, osvojila si ji natolik, že jednou v zápalu hry začala slova jmenovat aktivně a zcela samostatně. Tento malý úspěch jí velice povzbudil a díky němu se hodně osmělila. Dnes už je otevřená, má kamarádky a komunikuje s dalšími vrstevníky ve třídě i s pedagogy.*



## 16 Co dělám? (porozumění pokynům)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická  
a pragmatická rovina

### Věk

3 roky a více

### Cíl

rozšiřování slovní zásoby týkající pokynů a instrukcí v běžném režimu mateřské školy, porozumění a reakce na pokyny

### Pomůcky

- kartičky pro učitele se zapsanými pokyny (např. Zazpívej. Zamávej. Sedni si. Zastav se. Usměj se. Pohlad' kamaráda. Zasuň židli. Jdi si umýt ruce. Vyhod' to do koše...)

### Postup

1. Vysvětlíme dítěti, že vyslovíme pokyn a následně jej provedeme. Předvedeme názorně alespoň jeden z pokynů, aby dítě hru pochopilo.
2. Zadáme pokyn a dítě jej má předvést. Pokud znejistí, provedeme jej společně.
3. Hra pokračuje tak dlouho, dokud má učitel zásobu pokynů nebo dokud dítě projevuje zájem.

### Variace

- Hru můžeme hrát i v menší skupině dětí
- Při hře můžeme střídát role. Jeden zadává pokyn, druhý jej demonstruje. Pak si role vyměníme. Tato forma je pro děti většinou zábavnější a raději se k ní vracejí. Realizujeme ji ale většinou až ve chvíli, kdy už hru dobře ovládají. Je dobré navodit hravou a veselou atmosféru, aby pokyny nepůsobily jako rozkazy.
- Můžeme dát také prostor dětské tvořivosti a nechat dítě vymýšlet další pokyny.
- Výběr pokynů je dobré přizpůsobovat individuálním potřebám dítěte s OMJ. Můžeme např. trénovat potřebnou slovní zásobu a pokyny spojené se samoobsluhou (např. Vyhrň si rukávy. Sundej si bačkory. Rozepni si mikinu. Přisuň se. Vezmi si čepici.)

### Poznámky z praxe

Děti tuto hru rády hrají v menší skupině. Postupují tak, že si po kruhu vzájemně dávají pokyny. Pokyny buď kopírují ty, které dříve četla učitelka z kartiček, nebo dávají přednost vlastní fantazii. Pedagog je zde jen jako jeden z hráčů a usměřňuje délku a někdy i smysl pokynů.

### Příklad z praxe

*Clara (3 roky), s rodným německým jazykem, se díky této hře naučila velmi rychle orientovat v běžných pokynech. Zpočátku hru jen pozorovala, nechtěla se jí účastnit, a my jsme jí k tomu dali tolik času a prostoru, kolik potřebovala. Po nějaké době se sama zeptala, zda se může zapojit, a opravdu nás překvapila, jak si díky pozorování zapamatovala spoustu pokynů. Vyhovovalo jí zpočátku hlavně to, že nemusela aktivně mluvit, ale jen vykonávat odpovídající pohyby.*





## 17 Vymysli pohyb (porozumění básním a písním)

### Jazyková rovina

lexikálně-sémantická

### Věk

4 roky a více

### Cíl

rozšiřování slovní zásoby

### Pomůcky

- žádné, příp. texty s básničkami pro učitele

### Postup

1. Učitel seznámí děti s pravidly. Recituje jim básničku a naším společným úkolem je vymyslet pohyb odpovídající jejímu obsahu. V případě delší básničky může postupovat po verších.

Příklad básně spojené s pohybem:

#### **Sněhulák**

*(neznámý zdroj z internetu s vlastními úpravami)*

V zimě všechny děti láká,  
postavit si sněhuláka,

(naznačujeme chůzí a motáním rukama válení koulí, naznačujeme pohybem paží stavění koulí na sebe)

ozdobit ho knoflíky,  
od krku po kotníky.

(naznačujeme na sobě připevňování knoflíků od krku až po kotníky pohybem ruky ze stoje do předklonu)

Hrncem přikrýt jeho hlavu,  
aby neztratil se v davu.

(naznačujeme pohyby dlaní ze vzpažení směrem k hlavě umístění hrnce na hlavu)

### Variace

Můžeme zařazovat různé jednoduché básně nebo písně odpovídající ročním obdobím nebo momentálnímu zájmu dětí.

### Poznámky z praxe

- Dítě s OMJ můžeme na vybrané texty před začátkem aktivity připravit. Ukážeme mu obrázky klíčových slov z textu a ujistíme se, že slovní zásobě rozumí. Obrázkový podklad můžeme použít i během hlavní činnosti.
- Tato hra se osvědčila ve chvílích přechodů od jedné činnosti ke druhé, během čekání či vyplnění volných chviliek.
- Pečlivě dbáme na volbu textů (absence zdvořilých, básnických obrátů, archaismů, historismů apod.) Pokud se v nich objevují nežádoucí tvary slov, nebojte se texty přerýmovat a pozměnit – jak jsme to udělali i my v této básni.

### Příklad z praxe

*Děti v naší třídě mají moc rády vymýšlení pohybů nebo jednoduchých choreografií k písním a básním. Díky uplatnění vlastních nápadů se slova k textům naučí v krátkém čase. Zároveň se upevňuje porozumění jednotlivým slovům, celému obsahu textu a trénuje paměť.*



# 18 Vyprávěcí karty (slovní spojení, krátké věty)

## Jazyková rovina

lexikálně-sémantická a pragmatická

## Věk

3,5 roku a více

## Cíl aktivity

popisování předmětů, prostředí a kamarádů, se kterými se setkává ve třídě, užití jazyka v běžném životě, respektování gramatických struktur

## Pomůcky

• karty/fotografie se situacemi, na kterých jsou děti při různých činnostech ve třídě a venku na zahradě (ideálně zalaminované)

## Postup

1. Pozveme dítě ke stolečku a necháme ho vybrat jednu z karet. Začneme slovy: „*Já vidím třídu.*“ Podá kartu dítěti a zeptá se: „*Co vidíš ty?*“ Dítě by mělo najít jednu věc, kterou umí pojmenovat, a říci například: „*Já vidím Pepu. Co vidíš ty?*“
2. Pokračujeme až do doby, než popíšeme všechny možné jevy a předměty na fotografii, nebo dokud dítě projevuje o fotografii zájem.
3. Poté pokračujeme další fotografií, dokud u dítěte pozorujeme zájem a pozornost.

## Variace

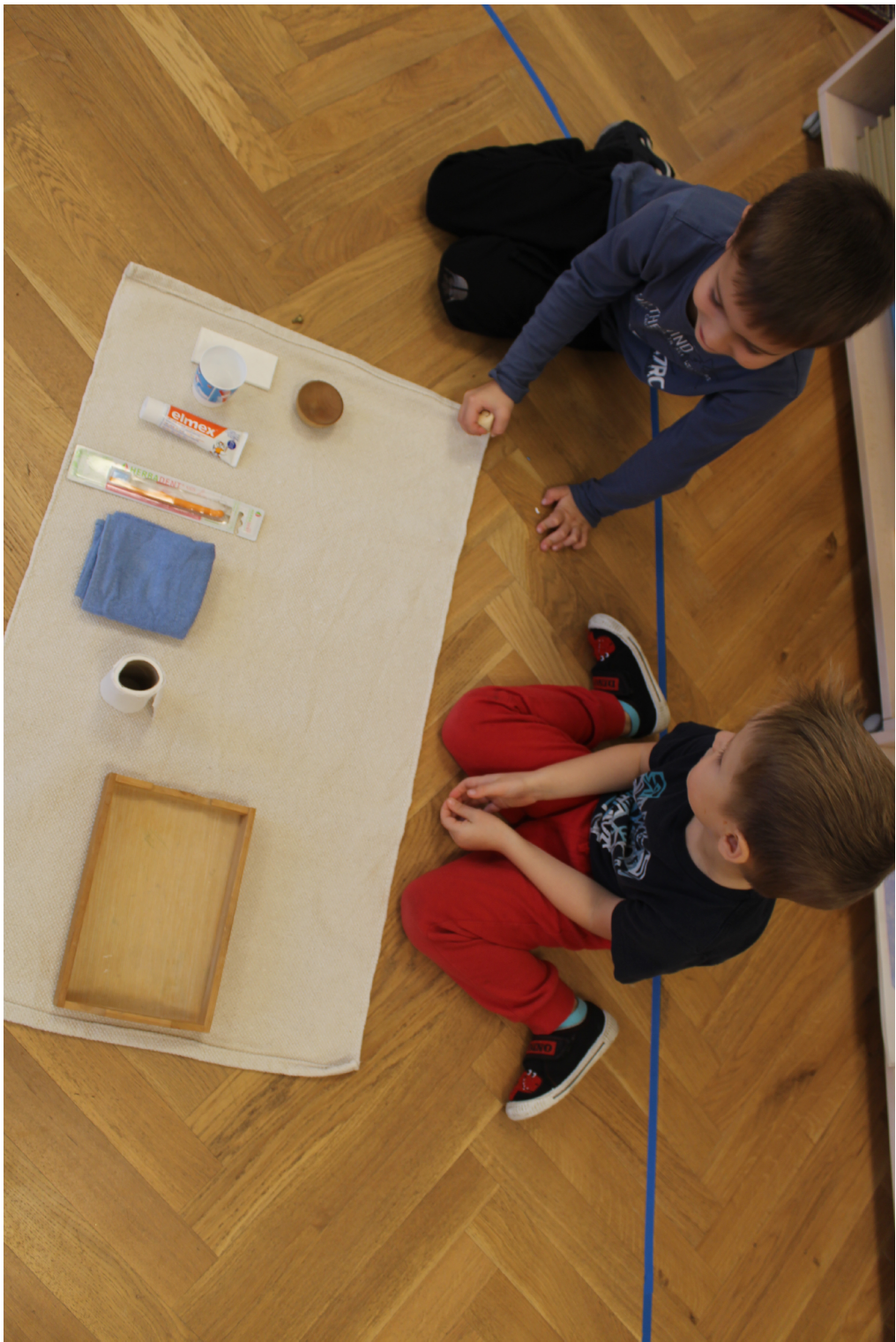
- Můžeme použít i další různé obrázky namísto karet (např. z novin, časopisů, kalendářů). Záleží na tom, jakou slovní zásobu chceme u dítěte rozvíjet. Například: „*Co vidíš na obrázku?*“ – „*Hory. A tady dole voda.*“ – „*To je rybník. A co je toto?*“ apod.
- Další možností mohou být karty s obrázky nesmyslných situací. Například: „*Co je na obrázku za nesmysl?*“ – „*Že má holínky.*“ – „*Proč myslíš, že je to nesmysl?*“ – „*Kráva nepotřebuje boty, má kopyta.*“ apod.
- Jako vyprávěcí karty nám mohou posloužit i obrázky s dějovou posloupností. Například: „*Co se stalo nejdříve? Byl dárek nejdřív rozbalený, nebo zabalený pod stromečkem?*“ – „*Nejdřív byl pod stromečkem. To my taky měli o Vánocích.*“ – „*A cos dostal?*“ – „*Velký bagr!*“

## Poznámky z praxe

- Děti velmi zajímá vidět na fotografiích své vrstevníky v různých situacích nebo části třídy či budovy mateřské školy v různých ročních obdobích. Ideální je, pokud máme na kartách všechny děti ze třídy. Osvojují si tak i jména dětí, což může být pro dítě s OMJ zejména v adaptační době obtížné, zároveň ale velmi podstatné. V průběhu roku můžeme fotografie obměňovat.
- Nebojme se odpoutat od fotografií a obrázků. Pokud má dítě potřebu mluvit o něčem, co ho zaujalo, např. voda mu asociovala dovolenou u moře, může se náš hovor stočit tímto směrem. Může se stát, že dítě pod vlivem obrázku vymyslí neuvěřitelné scénáře. Fantazijní popis představ nijak neodsuzujeme, oceňujeme zejména vyjadřování v celých větách nebo slovních spojeních. Jde nám hlavně o to, aby dítě komunikovalo a jazykově se rozvíjelo. Pokud se objeví nějaká nepřesnost ve výslovnosti nebo gramatické struktuře, slovo nebo slovní spojení zopakujeme po dítěti ve správné formě. Více na nepřesnosti nepoukazujeme. Opět se zaměřujeme spíše na radostný prožitek ze hry a zažití pocitu úspěchu.

## Příklad z praxe

*Yana (4 roky), rusky mluvící holčička bez znalosti češtiny, milovala tuto hru, protože na fotografiích rozeznávala děti ze třídy nebo viděla známé prostory mateřské školy. Nejdříve reagovala beze slov, úsměvem, rozzářením se nebo popisem ve své mateřštině. Trpělivě jsme jí však opakovali jména dětí, která se touto cestou brzy naučila. Až později jsme začali pojmenovávat další drobnosti z fotografií (např. stůl, klavír, svačina). Největší radost však měla vždy, když přišla řada na fotografii, na které byla ona.*



# 19 Jeden ručník, tři ručníky (pojmenování hygienických potřeb, jednotné a množné číslo)

## Jazyková rovina

lexikálně-sémantická, morfologicko-syntaktická a foneticko-fonologická

## Věk

5 let a více

## Cíl aktivity

rozvoj slovní zásoby týkající se hygienických/zdravotních potřeb, používání jednotného a množného čísla, zpřesnění výslovnosti

## Pomůcky

- hygienické a zdravotní potřeby 6–10 kusů (např. ručník, mýdlo, utěrka, kartáč, zástěra, pasta, kartáček na zuby, zrcátko, hřeben, kelímek; léky, náplast, obvaz, kapky, masť, krém, jelení lůj);
- herní šestistěnná kostka;
- látkový sáček na objekty.

## Postup

1. Dítě pozveme ke hře. Ukážeme mu předměty v sáčku a společně je pojmenujeme: „*Mýdlo, kartáček, zástěra, ...*“
2. Dítě je poté vloží zpět do sáčku a hodí kostkou. Sáhne si pro jeden předmět a podle počtu teček na kostce řekne název předmětu spolu s číslovkou. Například dítě si vytáhne hřeben, na kostce padne 5 puntíků dítě řekne: „*Jeden hřeben, pět hřebenů.*“ Pokud nepozná číslo, společně nebo s kamarádem spočítáme puntíky po jedné. Pokud skloňuje nepřesně nebo neví jak, řekneme správné spojení a dítě je zkusí zopakovat.
3. Pokračuje dalším předmětem nebo se střídá s učitelem/dalšími dětmi.
4. Pokračujeme do spotřebování všech předmětů. Pak hru společně uklidíme.

## Variace

- Předměty v sáčku průběžně obměňujeme, aby neklesal zájem dětí. Výběr předmětů může být opět individuálně cílený na potřebnou slovní zásobu dítěte s OMJ.
- Zpočátku můžeme ze hry vynechat hod kostkou a jen pojmenovávat vylosované předměty.

## Poznámky z praxe

- Pro děti je hodně atraktivní házet kostkou a tajuplně losovat předměty ze sáčku.
- Tuto hru mohou hrát děti samostatně v malých skupinách. Ideální je utvořit heterogenní skupinu dětí podle věku a podle různé úrovně ovládnutí českého jazyka. Dbejme vždy na to, aby byla ve skupině převaha rodilých mluvčích v českém jazyce, kteří případné gramatické nepřesnosti spontánně opraví.

## Příklad z praxe

*Ravi (5 let) s lepší znalostí angličtiny než češtiny si s oblibou tuto hru vybíral. Zamiloval si házení kostkou. Díky této fascinaci se postupně učil používat slovní spojení s číslovkami velmi přesně. Moc rád spolupracoval s ostatními dětmi a nevadilo mu, když ho opravovali. Disponoval totiž silnou motivací a ambicí být ve všem nejrychlejší a nejpřesnější, což mu i v jazykové oblasti velmi pomohlo.*