



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



**Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ**

Mgr. Eva Jacková

# **Využitie jazykovej hry scrabble vo vyučovaní slovenského jazyka na 2. stupni ZŠ**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Banská Bystrica  
2014

**Vydavateľ:** Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,  
850 01 Bratislava

**Autor OPS/OSO:** Mgr. Eva Jacková

**Kontakt na autora:** Základná škola, Klačno 4/2201, 034 01 Ružomberok  
eva.jackova@gmail.com

**Názov OPS/OSO:** Využitie jazykovej hry Scrabble vo vyučovaní slovenského jazyka na  
2. stupni ZŠ

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2014  
XI. kolo výzvy

**Odborné stanovisko vypracoval:** Mgr. Ľubica Floreková

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

Scrabble, hra, jazyková hra, tvorivosť, slovo, slovenský jazyk

## **Anotácia**

OPS poukazuje na využitie bežne dostupnej slovnej kombinačnej hry ako didaktickej hry na hodinách slovenského jazyka na 2. stupni základnej školy. Práca je rozdelená na dve časti. Prvá časť sa zaoberá teoretickými východiskami hry a jazykovej hry. V druhej časti je navrhnuté konkrétne využitie slovnej hry scrabble vo vyučovaní slovenského jazyka v základnej škole.

## **Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania**

Ako učiť sloh	755/2012 - KV
Aplikácia moderných vyučovacích metód a koncepcií vo vyučovaní predmetu slovenský jazyk a literatúra	1257/2013 - KV
Tvorba a rozvoj pozitívnej klímy v triede	717/2012 - KV

# OBSAH

ÚVOD .....	5
1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ .....	6
1.1 Tvorivosť .....	7
1.2 Hra .....	7
2 JAZYKOVÁ HRA SCRABBLE NA HODINÁCH SLOVENSKEHO JAZYKA .....	9
2.1 Didaktické využitie scrabble vo vyučovaní tematického celku o podstatných menách .....	13
2.2 Didaktické využitie scrabble vo vyučovaní tematického celku o prídavných menách .....	15
2.3 Didaktické využitie scrabble vo vyučovaní tém – zámená, slovesá, príslovky, slovná zásoba .....	19
ZÁVER .....	24
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV.....	25
ZOZNAM PRÍLOH.....	26
PRÍLOHY.....	27

## ÚVOD

Hra nás ľudí odjakživa fascinuje. Vyhľadávame v nej zábavu, oddych, súťaženie alebo napätie. Najmä deti trávajú väčšinu času hrou, je to pre nich najprirodzenejšia činnosť, pri ktorej sa zabavia, získavajú nové skúsenosti, objavujú nové obzory. Pri hre si vytvárajú nové priateľstvá, budujú nové sociálne väzby. Dieťa si prostredníctvom hry hľadá svoje miesto v kolektíve vrstovníkov. Hra rozvíja psychické schopnosti a motorické zručnosti, cibrí tvorivosť a formuje detskú osobnosť.

Hoci sa dieťa príchodom do školy stáva žiakom a pribudnú mu nové povinnosti, nesmieme zabúdať na to, že stále zostáva tým istým dieťaťom. Môže sa mu zdať, že nástupom do školy skončilo obdobie bezstarostnej hry. A práve túto činnosť, dieťaťu tak blízku, je možné efektívne využiť ako jednu z metód výchovno-vzdelávacieho procesu. Mám na mysli hru riadenú, s jasne stanovenými pravidlami, ktorou sa snažíme dosiahnuť vytýčený cieľ, aby si žiaci nové vedomosti a zručnosti osvojovali spontánne na základe vlastnej skúsenosti a následne ich vedeli vhodne aplikovať.

V mojej OPS sa venujem jazykovej hre, ktorú na hodinách slovenského jazyka využívam ako didaktickú hru. V teoretickej časti je rozpracovaná problematika tvorivosti a hry všeobecne, pretože tieto dva termíny spolu úzko súvisia, sú prepojené a navzájom sa ovplyvňujú. Hra ako taká dáva veľké možnosti rozvoju detskej tvorivosti.

V praktickej časti OPS popisujem konkrétne využitie jazykovej hry na hodinách slovenského jazyka v rôznych ročníkoch ZŠ v rôznych fázach vyučovania. Pracujem s jazykovou hrou scrabble, ktorá je dostupná na našom trhu, no je dosť finančne náročná, preto sme si ju so žiakmi vlastnoručne vyrobili. V tejto časti práce sú rozpracované aj stručné pravidlá hry, s ktorými sa musia žiaci najskôr podrobne oboznámiť. V prílohe sú ponúknuté kompletne pravidlá hry.

# 1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

## 1.1 Tvorivosť

„Každý človek má v sebe kapacitu a predpoklady pre tvorivosť, je len potrebné odstrániť prekážky na jej prejavenie.“ (Zelina 1997)

Kreativita alebo tvorivosť je odveká vlastnosť ľudstva, hodnota človeka, prejav jeho životaschopnosti. Je potrebné ju neustále obnovovať a jej užitočnosť prispôsobovať svojmu okoliu. Nevyhnutným predpokladom pre tvorivosť je silný citový impulz, zapálenie sa pre niečo. Bez emocionálnej zaangažovanosti nemôže byť rozvíjaná fantázia a predstavivosť, dva nevyhnutné momenty tvorivosti. Význam tvorivosti vo výchove a vzdelávaní je nesporný. Aby sme túto schopnosť u žiakov aktívne rozvíjali, je dôležité vyvolať v dieťati túžbu po tvorivej aktivite a nadšenie pre tvorivé myslenie. Východiskové kritériá tvorivosti, pre ktorú sú kľúčové dve slová – novosť a hodnotnosť:

- ✓ Tvorivý môže byť každý človek.
- ✓ Tvorivosť sa môže prejavovať v každej činnosti.
- ✓ Tvorivosť je cvičiteľná, dá sa rozvíjať.
- ✓ Tvorivosť je ťažká práca, človek musí najskôr veľa vedieť, poznať, premýšľať, aby mohol vytvoriť niečo nové a hodnotné.

Už malé dieťa je prirodzene tvorivé, napríklad pri nácviku sebaobslužných činností musí prekonať veľa prekážok a vyriešiť množstvo problémov. Neskôr nastupujú otázky, na ktoré čaká odpovede, chce sa dozvedieť zákonitosti života. Potom prichádza do školy, kde získava nové informácie, ktoré mnohé deti stále prijímajú len pasívne, nie vlastným objavovaním a skúsenosťou. Rôzne odborné štúdie a skúsenosti pedagógov už dlhodobo poukazujú na to, že žiakom nestačí len sprostredkovať ucelené poznatky, hotové riešenia. Deti oveľa aktívnejšie a s väčším záujmom pracujú vtedy, keď môžu samy hľadať nové riešenia problému a svoje zistenia si overovať. Vlastná skúsenosť a prijímanie poznatkov viacerými zmyslami súčasne je pre dieťa veľmi dobrým učiteľom.

### **Metódy motivovania k tvorivosti**

Zelina (1997) uvádza tieto motivačné metódy:

- ✓ metóda formovania vnútornej motivácie,
- ✓ metódy formovania motívu úspechu, výkonu, oproti motívu vyhnutia sa neúspechu,
- ✓ metódy formovania pôvodcovstva, originality správania, vnútornej lokalizácie kontroly, vnútorného hodnotenia príčin úspechov a neúspechov,
- ✓ metódy rozvíjania aspirácií, sebavedomia, sebapresadenia,
- ✓ metódy motivovania pomocou náročnosti problémových úloh,
- ✓ motivovanie pomocou tvorivej klímy kooperatívnosti, humanizmu, oceňovania hodnôt a nestresujúcich podmienok.

Základnou metódou rozvíjania tvorivosti je tvorba tvorivých úloh. K tomu je potrebné:

- ✓ vnášať do učenia prekvapivosť,
- ✓ vyvolávať pochybnosti, nechať robiť odhady, používať intuíciu,
- ✓ vytvárať problém, ktorý môže mať viac riešení, zadávať náročné, na prvý pohľad takmer nezvládnuteľné úlohy,

- ✓ nastol'ovať rozporné tvrdenia,
- ✓ dramatizovať podanie úloh.

## 1.2 Hra

Hra je najzákladnejšia a najprirodzenejšia činnosť detí. Práve hra je ideálnym prostriedkom na rozvoj tvorivosti. Už starí Gréci slovo hra považovali za činnosť vlastnú deťom, Židia rozumeli pod slovom hra žartovanie a smiech. U Rimanov ludo znamenalo radosť a veselosť. Až neskôr sa vo všetkých európskych jazykoch začal slovom hra označovať široký okruh ľudských činností, ktoré neboli považované za ťažkú prácu a poskytovali ľuďom veselosť a uspokojenie. Jan Amos Komenský vo svojom diele Škola hrou napísal: „Celá moja metóda smeruje k tomu, aby sa školská práca zmenila na radosť a potešenie.“ Český detský psychológ Zdeněk Matějček (1986) hovorí, že hra je vážna vec a detská hra by sa nemala podceňovať, pretože má veľkú výchovnú a vzdelávaciu hodnotu. Hra je v súčasnom ponímaní neodmysliteľnou súčasťou dieťaťa, je to jeho prirodzená činnosť, ktorá formuje jeho charakterové a vôľové vlastnosti, rozvíja rozumové schopnosti a zručnosti, vytvára návyky a formuje hodnoty. Hra uspokojuje detské potreby, navodzuje príjemný duševný stav a pomáha k dotváraniu osobnosti.

### Didaktická hra

Didaktická hra je jednou z foriem hier a pokladá sa za prostriedok vyučovania. Ozvlášťňuje a oživuje vyučovací proces. Navodzuje pocit slobody a voľnosti. V školskom veku sa prechádza od hry spontánnej ku hre cielenej, riadenej, ktorá rozvíja postreh, fantáziu a predstavivosť. Mobilizuje žiaka k aktívnej činnosti, navodzuje sa ňou v triede priaznivá atmosféra, utužujú sa priateľstvá a mení sa vzťah učiteľa a žiakov. A. Masariková (2002) rozlišuje didaktické hry na:

- ✓ Porovnávanie a výber predmetov, tvarov a javov podľa totožnosti a odlišnosti.
- ✓ Triedenie a zorad'ovanie podľa určitých znakov a vlastností predmetov a javov.
- ✓ Cvičenie úmyselnej pozornosti a pamäti.
- ✓ Orientácia v priestore – hľadanie a zorad'ovanie predmetov podľa pokynov.
- ✓ Určovanie predmetov podľa jedného alebo niekoľkých znakov.
- ✓ Hudobné hry.

Ďalšie triedenie didaktických hier:

Podľa obsahu – matematické, jazykové, ekologické, pohybové, geografické, literárne a pod.

Podľa funkcie vo výchovno-vzdelávacom procese – motivačné, fixačné, hodnotiace, relaxačné a i.

V didaktickej hre sú dôležité štyri znaky – úloha, činnosť, pravidlo a výsledok hry.

Didaktická hra podľa Manniovej (2000):

- ✓ je motivovaná vnútorne pomocou sebariadiacej činnosti,
- ✓ si vyžaduje viac pozornosti k prostriedkom ako k cieľom, pretože sú flexibilné, dobrovoľné a môžu sa meniť v priebehu hernej aktivity,
- ✓ môže byť obrazná alebo symbolická, kde sa vyžaduje konceptualizácia rolí a predmetov, ktoré sa transformujú na súčasnú realitu, ale môže symbolizovať aj neuvedené túžby a pocity,
- ✓ je oslobodená od vonkajších pravidiel a rešpektuje pravidlá v rámci imaginárneho kontextu, v ktorom sa slobodne tvorí a prejavuje,

- ✓ je zameraná viac na dieťa, na vlastnú organizáciu, než na predmet, dieťa si určuje svoju vlastnú organizáciu predmetov a situácií bez napodobenia, pretože v hre objavuje svoje nové zdroje objavovania, ktoré sa vyvinú z vlastného bádania, podľa vlastného času,
- ✓ aktívne zaujíma dieťa, koncentrácia a nadšenie ho naplňa pocitom sebauspokojenia, naplnenosti a radosti.

### **Jazyková hra**

Jedným z cieľov jazykového vyučovania je dosiahnuť to, aby žiaci dospeli k samostatnému prehovoru, k správne formulovanému myšlienkam a k plynulému ústnemu alebo písomnému prejavu.

Ludwig Wittgenstein prirovnáva jazyk k hre. Jazyková hra sa skladá z radu jazykových vyjadrení a vonkajšej situácie. Jazykovými hrami sú napríklad rozkazovanie, konanie podľa rozkazu, opis predmetu podľa výtvaru, vymýšľanie príbehov, žartovanie a i.

Základom jazykovej hry je súťaženie. Hra núti deti k mysleniu, pozornosti a sústreďeniu.

D. Pavlíková (1963) rozdeľuje jazykové hry na tieto typy:

- ✓ hry, kde sa hodnotí správnosť odpovedí,
- ✓ súťaživé hry, kde je dôležitá okrem správnosti aj rýchlosť odpovedí,
- ✓ písomné hry, pri ktorých hodnotíme obsah aj pravopis.



## 2 JAZYKOVÁ HRA SCRABBLE NA HODINÁCH SLOVENSKÉHO JAZYKA

V ďalšej časti práce predkladám konkrétne návrhy využitia jazykovej hry scrabble vo vyučovaní slovenského jazyka v prepojení so slohovou zložkou. Didaktická hra je určená pre žiakov 2. stupňa základnej školy (nižšie sekundárne vzdelávanie ISCED 2). Okrem hodín slovenského jazyka sa dá použiť aj na hodinách cudzích jazykov, ba aj ako voľnočasová aktivita. Opisujem aktivity, ktoré sa mi počas mojej pedagogickej praxe na hodinách osvedčili, často ich používam v rôznych fázach vyučovacích hodín. Pre žiakov pôsobia ako oživenie hodín SJL. Žiaci takéto aktivity vnímajú ako hru, no zároveň je to pre nich tvorivá činnosť, do ktorej je zapojený každý žiak v triede. Každý žiak má materiál, s ktorým pracuje a dostane na vyučovacej hodine priestor, aby prezentoval výsledok svojej činnosti. Pred použitím jazykovej hry vo vyučovaní je dôležité si uvedomiť, aký cieľ chceme dosiahnuť a podľa toho hru vhodne prispôbiť a zaradiť do vyučovania. Hlavným cieľom takýchto aktivít používaných vo vzdelávaní v oblasti slovenského jazyka a literatúry je dosiahnuť takú úroveň rečových zručností, aby žiaci zvládli každú komunikatívnu situáciu či už hovorovú, alebo odbornú primerane a vhodne z hľadiska jazykového štýlu, s príslušnou gramatickou a pravopisnou normou v ústnom i písomnom prejave.

### **Kompetencie a zručnosti žiakov, ktoré sú rozvíjané jazykovými hrami**

Jazykové hry aplikované na vyučovacích hodinách pomáhajú žiakom získavať:

#### Poznávacie a rečové kompetencie

Verejná prezentácia textu, verejný prejav.

Pri ústnom prejave dodržiavať správne dýchanie, artikuláciu, spisovnú výslovnosť a správne uplatňovať suprasegmentálne javy.

Pri ústnom prejave primerane uplatňovať mimojazykové prostriedky.

Reprodukovať umelecký aj vecný text (doslovne, podrobne, stručne).

#### Pamäťové, klasifikačné a aplikačné zručnosti

Zapamätať si potrebné fakty a definície a vedieť demonštrovať ich znalosť.

Vysvetliť podstatu osvojených javov a vzťahov medzi nimi.

Na základe indukcie a zovšeobecnenia odvodiť charakteristiky (definície) nových javov.

Usporiadať známe javy do tried a systémov.

Aplikovať jazykovedné vedomosti na vecné a umelecké texty.

Pri písomnom prejave aplikovať pravopisnú normu.

#### Analytické a syntetické zručnosti

Uskutočniť jazykovú analýzu textu a vytvárať jazykový systém.

Odlíšiť medzi sebou umelecký a vecný text.

Odlíšiť medzi sebou texty z hľadiska jazykového štýlu, slohových postupov a slohových útvarov/žánrov.

#### Tvorivé zručnosti

Vytvoriť vlastný text na základe dodržiavania stanoveného slohového útvaru/žánru, slohového postupu, jazykového štýlu.

Ústne prezentovať vlastný text.

Napísať krátky príbeh (vlastný zážitok alebo vymyslený príbeh).

Dokončiť rozprávanie alebo neukončené prozaické dielo.

Zdramatizovať kratší prozaický alebo básnický text.

### Informačné zručnosti

Používať jazykové príručky a slovníky, korigovať podľa nich vlastné texty.

Vyhľadávať, spracúvať a používať informácie z literárnych prameňov a internetu.

### Komunikačné zručnosti

Adekvátne komunikovať s prihliadnutím na komunikačnú situáciu.

Vyjadrovať sa neverbálne a chápať neverbálnu komunikáciu.

Verejne prezentovať a obhájiť vlastný názor. v oblasti čítania s porozumením, písania a hovorenia (pochopiť význam textu, pochopiť zmysel umeleckého a vecného textu, štylizovať jednoduché vety a súvetia, vyjadriť svoje myšlienky, informácie, obohatiť slovnú zásobu a rešpektovať jazykové pravidlá).

### **Pravidlá scrabble**

Scrabble je slovná kombinačná hra, ktorej podstatou je tvorenie na seba navzájom viazaných slov na spôsob krížovky. Slová sa tvoria na pripravenom hracom pláne pomocou písmen s rôznym bodovým ohodnotením. Cieľom je dosiahnuť čo najvyšší bodový súčet. Hra je podľa pravidiel určená pre 2, 3 alebo 4 hráčov. V hracom komplete je 98 hracích písmen. V prílohe je uvedený počet písmen v zásobníku a ich bodová hodnota. Hráči hrajú so siedmimi náhodne vybranými písmenami, ktoré po použití pravidelne dopĺňajú do počtu sedem. Pred samotným použitím hry na hodinách je vhodné nezáväznú hranie hry scrabble so žiakmi, aby si dobre osvojili pravidlá hry, ktoré sa neskôr pri konkrétnych témach môžu prispôbiť a zmeniť. Dôležité je to aj z dôvodu časovej náročnosti hry. Hoci žiaci na tvorenie slov majú stanovený časový limit, ktorý sa dá upraviť podľa potreby, je výhodou, keď žiaci majú hru odskúšanú pred tým, ako sa použije vo vyučovaní konkrétnej témy. Keďže v škole nemáme zakúpenú túto hru, hracie plány sme si so žiakmi vyrobili na počítači v programe Excel. Použili sme drevené dosky, na ktoré sme nalepili hracie plány vytlačené z počítača. Používame aj jeden veľký hrací plán, ktorý vyrobili žiaci ručne, ten sa zavesí na tabuľu. Môže byť vyrobený z rôzneho materiálu – kartónu alebo igelitu, písmená sa zapichujú špendlíkmi alebo nalepujú na suchý zips, tabuľky, na ktorej je nakreslený pevný plán, písmená sa tam dopisujú a po hre sa dajú zmyť. Zásobník na písmená a samotné písmená sme vyrobili z kartónu, pri každom písmenku je napísané bodové ohodnotenie písmena. Písmená sa dajú vyrobiť aj z kamienkov, mušlí a rôzneho iného materiálu. Po každom vytvorení slova si hráč spočíta body, ktoré získal za vytvorenie písmena. Prvé slovo vytvorí prvý hráč na hracom pláne tak, aby jedno písmeno tohto slova bolo na mieste označenom hviezdou. (pozri obr. 3) Písmená, ktoré vytvoria slovo v jednom ťahu, musia byť ukladané v jednom riadku alebo stĺpci tak, aby slovo smerovalo buď zhora nadol, alebo zľava doprava. Ďalšie slová sa tvoria:

- priložením jedného alebo viacerých písmen k už vytvorenému slovu,
- priložením celého nového slova kolmo na už vytvorené slovo tak, aby sa v novom slove využilo jedno písmeno z už vytvoreného slova,
- priložením nového slova rovnobežne s existujúcim slovom tak, aby všetky susediace písmená vytvorili platné slová,
- premostením už vytvorených slov.

Slová musia byť od seba oddelené aspoň jedným prázdny políčkou. Ak sú v rade vedľa seba, musia tvoriť platné slová. (pozri prílohu) Ak hráč nedokáže so svojich písmen vytvoriť slovo, má možnosť písmená vrátiť do zásobníka a vybrať si nové, v tomto kole však už slovo nemôže vytvoriť. Túto možnosť so žiakmi využívam iným spôsobom, žiaci si v takejto situácii môžu písmená vymeniť medzi sebou, ale aj vybrať zo zásobníka,

podstatné je, že ich musia mať vždy sedem. Ak si písmená vymieňajú, majú možnosť v tom kole slovo vytvoriť.

V sade písmen sa nachádzajú aj „neznáme písmená“, ktoré môžu predstavovať ktorékoľvek písmeno a podľa potreby ho môžeme použiť v slove, toto písmeno má hodnotu nula.

Na hracom pláne sú vyznačené prázdne políčka a políčka označené:

2P - znamená dvojnásobnú hodnotu písmena, 3P - znamená trojnásobnú hodnotu písmena, 2S - znamená dvojnásobnú hodnotu slova, 3S - znamená trojnásobnú hodnotu slova. Pri spočítaní bodov sa zrátajú body napísané pri písmene a dvoj alebo trojnásobná hodnota slova alebo písmena.

Pri takýchto aktivitách žiaci často pracujú vo dvojiciach alebo v skupinách, čím sa učia spolupracovať, pri hre používajú Pravidlá slovenského pravopisu, Krátky slovník slovenského jazyka, Synonymický a Nárečový slovník, aby si overili gramatickú a pravopisnú správnosť slov. Platné sú takmer všetky spisovné slová, cudzie slová, okrem skrátených slov, vlastných podstatných mien, slov so spojovníkom a slov pozostávajúcich z jedného písmena.

Presné pravidlá hry sú priložené v prílohe práce. Pri použití scrabble na vyučovacích hodinách ich upravujem podľa témy, fázy vyučovacej hodiny, časového limitu, počtu žiakov a ročníka.



Obrázok 1 Sada písmen

Prameň: Scrabble - upravené



Obrázok 2 Hrací plán

Prameň: Scrabble - upravené

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1	3S			2P				3S				2P			3S	1
2		2S				3P				3P				2S		2
3			2S			2P		2P					2S			3
4	2P			2S			2P					2S			2P	4
5					2S						2S					5
6		3P				3P				3P				3P		6
7			2P			2P		2P					2P			7
8	3S			2P				*				2P			3S	8
9			2P			2P		2P				2P				9
10		3P				3P				3P				3P		10
11					2S						2S					11
12	2P			2S			2P					2S			2P	12
13			2S			2P		2P					2S			13
14		2S				3P				3P				2S		14
15	3S			2P				3S				2P			3S	15
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	

Obrázok 3 Hrací plán

Prameň: Scrabble - uparené

V tejto časti OPS opisujem metodický postup aktivít s použitím scrabble v konkrétnych tematických celkoch a jednotlivých témach. Nerozpracúvam celé vyučovacie hodiny. Zamerala som sa na tie fázy vyučovania, v ktorých bola hra využitá. Ponúkam postrehy z vlastnej skúsenosti so scrabble vo vyučovaní.

## **2.1 Didaktické využitie scrabble vo vyučovaní tematického celku o podstatných menách**

### **Gramatické kategórie a vzory podstatných mien**

Ročník: piaty, šiesty

Použitie: Fixácia učiva

Cieľ a výkonový štandard: Žiaci budú vedieť roztriediť podstatné mená podľa gramatického rodu, budú vedieť aplikovať svoje vedomosti o skloňovaní podstatných mien, budú vedieť pomocou slovníkov opraviť vlastné texty.

Čas: 20 minút,

Pomôcky: veľký hrací plán zavesený na tabuli, malé hracie plány, zásobník písmen, slovníky, počítač, internet

### **Metodický postup aktivity a odporúčania**

#### **Možnosť A**

Na začiatku hodiny si žiaci teoreticky zopakujú už osvojené učivo o podstatných menách, čo podstatné mená pomenúvajú, delenie podstatných mien, gramatické kategórie rodu, čísla a pádu.

Žiakom sa vysvetlí cieľ aktivity a pravidlá hry a oboznámia sa s hodnotením ich činnosti. Pracujú v laviciach vo dvojiciach. Každá dvojica dostane zásobník 98 písmen, z ktorého si vyberú sedem písmen a postupne ich dopĺňajú do toho istého počtu. Z nich spolu tvoria slová podľa pokynov učiteľa. Žiaci poznajú pravidlá pôvodnej hry, preto ich pred touto aktivitou treba oboznámiť so zmenenými pravidlami. Budú tvoriť len podstatné mená mužského rodu v rôznych pádoch a rôznom čísle. Všetky ostatné pravidlá sú totožné s pôvodnou hrou. Víťazná dvojica je tá, ktorá vytvorí najviac gramaticky a pravopisne správnych podstatných mien. Slová tvoria na veľký hrací plán, ktorý je pripevnený na tabuli. Prvý žiak vytvorené slovo napíše alebo nalepí na hrací plán zavesený na tabuli tak, ako je predpísané v pravidlách hry. Žiaci postupne dopĺňajú slová, ktoré nadväzujú na prvé slovo a vytvárajú krížovku z podstatných mien mužského rodu. Takýmto spôsobom ďalej tvoria slová ženského a stredného rodu. Ak vznikne situácia, že žiak vytvorí slovo, ktoré iní žiaci nepoznajú alebo nie sú si istí jeho pravopisnou správnosťou, overia si spisovnosť tohto slova v Pravidlách slovenského pravopisu alebo v KSSJ, žiaci majú dostupný aj internetový slovník <http://slovníky.korpus.sk/> na počítači.

#### **Možnosť B**

Žiaci pracujú vo dvojiciach s malými hracími plánmi. Zo zásobníka 98 písmen si vyberú sedem a tvoria slová vo dvojiciach. Písmená si pravidelne dopĺňajú. Žiaci sú rozdelení do 3 skupín podľa radov.

1. rad tvorí podstatné mená mužského rodu, 2. rad tvorí podstatné mená ženského rodu, 3. rad tvorí podstatné mená stredného rodu.

Na rozdiel od predchádzajúcej aktivity, kedy sa učivo opakuje frontálne a žiaci majú hneď spätnú väzbu od učiteľa, pri tomto variante je dôležité kontrolovať správnosť tvorenia slov a dodržiavanie pravidiel hry každej dvojice priebežne, nie až po vytvorení krížovky. Odporúčam aj predĺžiť čas aktivity na celú vyučovaciu hodinu. Učiteľ sa so žiakmi dohodne a stanovia si časový limit, počas ktorého budú tvoriť slová, aby zostal čas na prezentovanie vytvorenej krížovky pred spolužiakmi, ktorí overujú správnosť vytvorených slov. Ak bude dostatok času, žiaci môžu tvoriť postupne podstatné mená všetkých rodov.

- ✓ Pri samostatnej práci vo dvojiciach som zistila, že žiaci tvorili veľa vlastných podstatných mien (Jano, Filip, Tomáš...), preto treba žiakom stanoviť jasné pravidlá, napríklad vlastné podstatné meno sa môže na hracom pláne vyskytnúť len raz. Pre mladších žiakov je potrebné pravidlá napísať na tabuľu alebo premietnuť cez dataprojektor, aby si ich mohli počas aktivity prečítať, inak sa na ne pýtajú a niektorých žiakov to vyrušuje.

### **Konkrétne a abstraktné podstatné mená**

Ročník: piaty, šiesty

Použitie: Expozícia učiva

Cieľ a výkonový štandard: Žiaci chápu význam hmotných a nehmotných podstatných mien a vedia pomenovať rozdiely medzi nimi.

Čas: 30 – 35 minút

Pomôcky: veľký hrací plán, zásobník písmen, pero, papier, tabuľa, krieda

### **Metodický postup aktivity a odporúčania**

Pred samotnou aktivitou si žiaci zopakujú učivo o podstatných menách, ktoré už prebrali. Učiteľ žiakov oboznámi s cieľom následovnej aktivity a vyberie troch dobrovoľníkov, ktorí v priebehu 10 minút vytvoria krížovku z podstatných mien – rôzneho rodu, čísla, pádu a podľa rôznych vzorov. Slová tvoria na veľký hrací plán zavesený na tabuli. Učiteľ sa venuje ostatným žiakom, ktorým zadá úlohu, aby napísali čo najviac podstatných mien začínajúcich konkrétnymi písmenami. Učiteľ žiakov odštartuje a tvorenie po určitom časovom intervale zastaví. Žiaci si spočítajú slová a vyhodnotenie prebehne až vtedy, keď traja žiaci dokončia krížovku. Po vytvorení krížovky (obrázok č. 4) žiaci napíšu počas 5 -7 minút krátky príbeh, v ktorom sa budú nachádzať podstatné mená z hracieho plánu. Dobrovoľníci svoje príbehy prečítajú, žiaci vyberú najkrajší a autor ho napíše na tabuľu.

Žiacky príbeh: *Na jar, keď slniečko teplejšie hrialo, sedeli dvaja súrodenci na deke pod veľkým dubom. Oproti nim stála stará unavená breza, ktorá mala veľkú radosť, že nie je sama. Deti čítali rozprávku a trojhlavom drakovi z knižky, ktorú im darovala mamička.*

Po napísaní príbehu na tabuľu, učiteľ zadá úlohu vyhľadať v texte podstatné mená, ktoré sa dajú vnímať hmatom (dajú sa chytiť) – konkrétne (hmotné) a tie, ktoré sa nedajú vnímať hmatom (nedajú sa ani chytiť, ani vidieť) – abstraktné (nehmotné). Žiaci sa rozdelia do dvoch skupín a postupne zapisujú podstatné mená na tabuľu do dvoch stĺpcov. Nasleduje výklad nového učiva.

	D	E	F	G	H
4					
5					D
6					E
7					K
8				D	U
9		J	A	R	
10				A	
11				K	

Obrázok 4 Podstatné mená

Prameň: Vlastný návrh

## 2.2 Didaktické využitie scrabble vo vyučovaní tematického celku o prídavných menách

### Opakovanie učiva o prídavných menách

Ročník: šiesty

Použitie: Fixácia učiva

Cieľ a výkonový štandard: Žiaci chápu dôležitosť zhody medzi podstatným menom a prídavným menom, vedia v komunikačných situáciách použiť vhodné prídavné meno a podľa kontextu vytvoriť jeho správny stupeň – pozitív, komparatív, superlatív.

Čas: 20 minút

Pomôcky: malé hracie plány, zásobníky písmen, zošit, pero, slovníky, počítač, internet

### Metodický postup a odporúčania

V úvode vyučovacej hodiny učiteľ poverí jedného žiaka prečítaním statického opisu, v ktorom majú žiaci sledovať výskyt jednotlivých slovných druhov. Žiaci zistia, že najviac používanými a z hľadiska významu najdôležitejšími slovnými druhmi v texte sú podstatné a prídavné mená. V ďalšej časti hodiny využijeme scrabble na fixáciu vedomostí o prídavných menách.

Žiaci ovládajú delenie prídavných mien na vzťahové, akostné a privlastňovacie, poznajú stupňovanie prídavných mien, chápu význam zhody medzi podstatným menom a prídavným menom v slovnom spojení. Učiteľ žiakom zadá úlohy. Pracujú vo dvojiciach s malými hracími plánmi. Žiaci tvoria 4 - 6 prídavných mien rôzneho druhu. Každá dvojica k vytvoreným prídavným menám doplní podstatné meno, vytvorí tak slovné spojenia podstatného mena s prídavným menom, určia gramatické kategórie slovných spojení. Dbajú na zhodu v rode, čísle a páde.

*nočný* – prídavné meno, vzťahové, vzor pekný

*nočný vlak* – mužský rod, jednotné číslo, nominatív

*mamin* – prídavné meno privlastňovacie, vzor matkin

*mamin sveter* – mužský rod, jednotné číslo, nominatív

*malé* – prídavné meno, akostné, vzor pekný

*malé čiapky* – ženský rod, množné číslo, nominatív

V ďalšej časti hodiny žiaci zisťujú, či sa dajú nimi vytvorené prídavné mená stupňovať.

*nočný* – nestupňuje sa

*mamin* – nestupňuje sa

*malé* - *menšie, najmenšie*

Žiaci si overia, že nie všetky prídavné mená, ktoré vytvorili sa dajú stupňovať, vzťahové a privlastňovacie nemá zmysel stupňovať, dokonca ani niektoré akostné prídavné mená sa nestupňujú (bosý, mŕtvy...).

- ✓ Pri tejto aktivite treba žiakov vopred upozorniť na to, aby tvorili prídavné mená v rôznych rodoch a pádoch, pretože v zásobníku písmen je obmedzený počet niektorých písmen, napríklad Y a Ý sa v zásobníku písmen nachádza len jeden.

### **Odvodzovanie prídavných mien**

Ročník: siedmy

Použitie: Expozícia učiva

Cieľ a výkonový štandard: Žiaci poznajú princíp tvorenia slov odvodzovaním, vedia pomocou predpony a prípony vytvoriť nové slová

Čas: 30 minút

Pomôcky: malé hracie plány, zásobníky písmen, zošit, pero, slovníky

### **Metodický postup a odporúčania**

V úvode si žiaci zopakujú princíp odvodzovania slov. Zahrajú sa hru na povolania, dvaja žiaci pantomímou prezentujú rôzne profesie, žiaci hádajú, o aké povolanie ide a slovesami pomenujú prezentovanú činnosť, následne od slovesa s pomocou predpôn a prípon odvodzujú nové slová – len podstatné mená (liečiť – lekár, lekárka, liečiteľ). Po motivačnej fáze sa žiaci rozdelia do skupín po štyroch. Na hrací plán tvoria ľubovoľné podstatné mená v rôznych tvaroch, ak to bude možné, nemali by byť v základnom tvare (N, sg. ). Po dvoch kolách hru ukončia. Slová si zapíšu do zošitov. Na hracom pláne oddelia v slovách prípony tak, aby im zostal len slovotvorný základ (mamou – mam-slovotvorný základ), k slovotvorným základom pridávajú prípony, ktoré sú napísané na tabuli –in, -ov, -ný, -ský, -ový, -í, -cí. Slová môžu tvoriť aj mimo hracieho plánu kvôli priestorovému obmedzeniu. Použijú lavicu, na ktorú si prenesú písmená z hracieho plánu. Pracujú so všetkými písmenami, v skupine si písmená vymieňajú podľa potreby. Na tabuľu učiteľ napíše aj otázky, ktorými sa pýtame na prídavné mená aký? aká? aké?, ktorý? ktorá? ktoré?, či? čia? čie? Odvodené prídavné mená si zapisujú do zošitov, prípony zvyrazňujú farebne.



	D	E	F	G	H	I
4					J	
5					A	
6					M	
7					O	
8	M	A	M	O	U	
9	Y					
10	Š	T	Á	T	Y	
11	I			Ó		
12				N		

Obrázok 5 Prídavné mená

Prameň: vlastný návrh

mamou – mam-, mam**in**

štát - štát, štát**ny**

tóny – tón-, tón**ový**

myši – myš, myš**í**, myš**ací**

Znovu treba žiakov upozorniť na nedostatok niektorých písmen, preto prídavné mená netvorí v základnom tvare –mužský rod, N jednotného čísla, ale v rôznych rodoch a pádoch. Pri tejto aktivite pracujú so slovníkmi – KSSJ, [www.slovniky.korpus.sk](http://www.slovniky.korpus.sk), kde si overujú správny tvar odvodených prídavných mien.

- ✓ Učivo o tvorení nových slov je pre žiakov nie príliš zaujímavé, často majú problém určiť v slove slovtvorný základ, oddeliť príponu alebo nájsť predponu. Slovná hra je vhodnou dopĺňujúcou pomôckou na lepšie osvojenie si náročného učiva. Žiaci sa vlastným pričinením dopracujú k novému zisteniu, učia sa vlastnou skúsenosťou, skúšajú niečo nové vytvoriť a následne si overia správnosť v jazykovedných slovníkoch, majú okamžitú spätnú väzbu. Pri práci v skupine sa žiaci zároveň učia spolupracovať, navzájom sa tolerovať, požiadať vhodným spôsobom spolužiaka o pomoc či vyjadriť svoj názor. Okrem vzdelávacieho cieľa sa pri takýchto činnostiach rozvíjajú aj dôležité kompetencie a zručnosti, a to komunikačné a informačné zručnosti.

### Statický opis

Ročník: piaty

Použitie: Fáza motivácie

Ciel' a výkonový štandard: Žiaci chápu význam prídavných mien v statickom opise, vedia zostaviť osnovu opisu a dokážu napísať zmysluplný opis podľa obrázka a svojej predstavy.

Čas: 10 minút

Pomôcky: malé hracie plány, zásobníky písmen, zošit, pero, slovníky

### Metodický postup a odporúčania

Učiteľ zadá dvojiciam žiakov úlohu - v priebehu desiatich minút vytvoriť čo najviac podstatných a prídavných mien na tému Moje obľúbené zvieratko. Žiaci pracujú s malými hracími plánmi. Vo dvojiciach sa dohodnú, o akom zvieratku budú písať a podľa toho tvoria slová. Majú možnosť používať všetky písmená zo zásobníka. Po skončení hry žiaci napíšu statický opis na uvedenú tému a použijú v ňom slová vytvorené na hracom pláne. Opis píše každý žiak sám, dvojica si texty vymení a opraví chyby. Dobrovoľníci opisy prečítajú spolužiakom.

G	H	I	J	K	L	M	N	O	
R	O	K	Y						3
		R							4
R	A	K							5
	K								6
	V								7
	Á								8
H	R	U	B	É					9
	I								10
	U								11
	M	A	L	Á					12

Obrázok 6 Opis

Prameň: Vlastný návrh

### Žiacka ukážka slohovej práce

*Zvieratko, ktoré som si vybrala a ktoré mám rada je korytnačka písmenková. Volá sa Johnny. Kúpila som si ju pred šiestimi rokmi. Je to veľmi milý tvor. Jej miesto je v akváriu na stole v mojej izbe. Keďže má šesť rokov, je už dosť veľká. Má hrubý pancier, štyri veľké laby a malú hlavu posadenú na dlhom krku. Celá je zelenohnedej farby, len na hlave jej svietia dva červené flaky. Krmím ju sušenými ráčikmi, ale neodmietne ani surové mäso a ryby. Je miláčikom celej rodiny. Myslím, že v mojej izbe by bolo bez nej veľmi smutno.*

## 2.3 Didaktické využitie hry scrabble vo vyučovaní tém - zámená, slovesá, príslovky, slovná zásoba

### Opakovanie učiva o zámenách

Ročník: šiesty

Použitie: Fixácia učiva

Cieľ a výkonový štandard: Žiaci v texte nájdu zámená, vedia ich vhodne použiť v komunikácii.

Čas aktivity: 20 minút

Pomôcky: malé hracie plány, zásobník písmen, zošit, pero, slovníky

### Metodický postup a odporúčania

Vo fáze motivácie si riadeným rozhovorom žiaci s učiteľom zopakujú učivo o zámenách, ich funkcii a dôležitosti vo vete. Po tejto časti žiaci vytvoria štvorčlenné skupiny, v skupine si vytvoria dvojice, ktoré budú hrať proti sebe. Štvorica použije jeden zásobník písmen. Tvoria zámená - osobné základné, os. privlastňovacie, opytovacie, ukazovacie. Pracujú podľa nových pravidiel. Jedna dvojica vytvorí zámeno a druhá dvojica ho následne určí a svoje zistenie zapíše do zošita. Dvojica, ktorá určí všetky zámená správne, je ohodnotená známku. Hra skončí vtedy, keď niektorá z dvojíc už nedokáže vytvoriť požadované zámená. Údaje zaznamenané v zošite si žiaci spolu s učiteľom prekontrolujú. Po kontrole správnosti žiaci nahrádzajú základné a privlastňovacie zámená podstatnými a prídavnými menami .

ono - osobné základné zámeno, dieťa

ona - osobné základné zámeno, kamarátka

tvoja - osobné privlastňovacie zámeno, Janina

vaša - osobné privlastňovacie zámeno, rodičovská

- ✓ Pri takto zmenenej hre bol v triede väčší hluk a zanietenejšia pracovná atmosféra ako inokedy. Bolo to spôsobené súťaživosťou a motiváciou získať dobrú známku.

### Slovesá - slovesný vid

Ročník: siedmy

Použitie: Expozícia učiva

Cieľ a výkonový štandard: Žiaci vedia vysvetliť pojem slovesný vid, chápu rozdielne významy sloves vidovej dvojice, dokážu rozlíšiť dokonavé a nedokonavé slovesá, vedia zmeniť vidovú formu slovesa.

Čas: 15 minút

### Metodický postup a odporúčania

Scrabble sa použije po preverení už nadobudnutých vedomostí o slovesách. Na začiatku expozičnej fázy vyučovacej hodiny učiteľ oboznámi žiakov so stanoveným cieľom a vysvetlí postup aktivity. Žiaci pracujú s veľkým hracím plánom, ktorý je zavesený na tabuli. Každý žiak má sedem písmen, ktoré si podľa potreby dopĺňa alebo vymieňa so spolužiakmi. Jeden žiak je poverený spočítaním bodových hodnôt jednotlivých písmen. Na konci aktivity sa urobí bodový rebríček najúspešnejších hráčov. Žiaci sú upozornení, aby tvorili slovesá, ktoré nie sú v neurčitku (kvôli nedostatku písmena t'). Po vyhodnotení aktivity určité slovesá menia na neurčitok a zisťujú, či je sloveso vytvorené pomocou predpony alebo prípony.

nasiali - nasiať, na- siali

strojili – strojiť, -  
sporila – sporiť, -  
jedia – jesť, -

V ďalšej časti hodiny dopĺňajú k slovesám vytvoreným na hracom pláne predpony na-, vy-, do-, u-, za-, pri-, v-, pre-, zo- a prípony -vať, -ievať, -ovať. Ak sa žiakom predpony a prípony ťažko dopĺňajú do hracieho plánu, slová si zapisujú do zošita alebo na tabuľu. Postupne prídu k zisteniu rôznych významov slovík, ktoré majú podobný tvar. Svoje zistenia zovšeobecnia spolu s učiteľom do poučky o slovesnom vide.

- ✓ Pri súťaživej forme scrabble sa vyprofilovali aktívni žiaci, ktorí za krátky čas dokázali vytvoriť slová s vysokým bodovým ohodnotením. Žiakov s pomalším pracovným tempom to môže demotivovať, preto súťaživú formu do vyučovania zaradujem len sporadicky.

### **Príslovky vo vete**

Ročník: šiesty

Použite: Fixácia učiva

Cieľ a výkonový štandard: Žiaci vedia charakterizovať príslovky, poznajú ich dôležitosť vo vete, vedia ich v písomnom a ústnom prejave správne použiť.

Čas: 30 minút

Pomôcky: veľký hrací plán, zásobníky písmen, slovníky, počítač

### **Metodický postup a odporúčania**

Scrabble sa použije na opakovanie učiva o príslovkách. Žiaci tvoria slovné spojenia príslovky a slovesa. Každý žiak dostane 14 písmen, ktoré si po vytvorení slova dopĺňa. Keďže je do spoločnej hry zapojená celá trieda a žiaci tvoria po dve slová, hrací plán sa rýchlo zaplní. Aktivita sa ukončí vtedy, keď na hracom pláne nebude miesto na vytvorenie slovného spojenia. Žiaci následne určia príslovky, zaradia ich k správne typu - príslovky, miesta – kde? kadiaľ? odkiaľ?, času – kedy? odkedy? dokedy? spôsobu – ako? akým spôsobom?, príčiny – prečo? pre akú príčinu?

V ďalšej časti hodiny príslovky nahrádzajú podstatnými menami a zámenami. Na závere zo slovných spojení napíšu vety.

### **Rozprávanie**

Ročník: piaty

Použitie: Fáza motivácie

Cieľ a výkonový štandard: Žiaci vedia navrhnúť tému, ktorá je v súlade s komunikačnou situáciou, dokážu napísať jednoduché rozprávanie s dodržaním časovej postupnosti, vedia vhodne použiť slovesný čas v texte, chápu význam slovík v rozprávaní.

Čas: 15 minút

### **Metodický postup a odporúčania**

Scrabble použije učiteľ na začiatku hodiny ako motivačný prvok. Štvorčlenné skupiny žiakov na malých hracích plánoch tvoria rôzne slovné druhy v rôznych tvaroch. Hra končí vtedy, keď je na každom hracom pláne vytvorených aspoň päť slov. Skupina, ktorá má na hracom pláne vytvorených najviac slovík, predstaví svoje slová pomocou pantomímy. Ostatní žiaci v triede hádajú slová, ktoré sa potom napíšu na tabuľu. Žiaci dostanú úlohu na hodine napísať slohový útvar - krátke rozprávanie, v ktorom použijú všetky slová napísané na tabuli. Druhá možnosť len taká, že žiaci v skupinách napíšu rozprávanie s použitím svojich slov. Žiaci jednej skupiny môžu písať príbeh spolu. Prvý

žiak v skupine napíše vetu, na ňu nadviaže ďalšia veta, ktorú napíše ďalší žiak. Musia dodržiavať časovú postupnosť a kompozíciu rozprávania.

- ✓ Text napísaný viacerými žiakmi je zaujímavý odlišnými myšlienkovými celkami. Žiaci takéto tvorivé písanie považujú za zábavu a oddychovú časť hodiny.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	
									1
									2
									3
	S	O	L	I	Ď				4
	Y		O						5
	R		M	Y	D	L	O		6
					E		V		7
					Ň		O		8
							S		9

Obrázok 7 Rozprávanie

Prameň: Vlastný návrh

### Ukážky prác žiakov piateho ročníka

#### *Pečenie chleba*

*Boli prázdniny a s bratom sme sa veľmi nudili. Rozmýšľali sme, čo budeme robiť a zrazu nám napadlo, že upečieme chlieb. Poriadne sme si vyumývali ruky mydlom a pustili sme sa do toho.*

*Ovos sme vysypali do misky, pridali sme múku a iné prísady. Zmes sme zmiešali a dali piecť. Keď sa chlieb upiekol, posolili sme ho, posypali syrom a zjedli. Veľmi nám chutil, bol výborný. Mali sme z toho dobrý pocit.*

#### *Syr*

*Jedného krásneho dňa sa posolený syr vybral hľadať svoje priateľky ovsené vločky. Prišiel k jazierku a stretol tam mydlo. Syr si poprezeral sám seba a pomyslel si, že keby sa umyl, bol by určite krajší. Neďaleko bol kameňolom, kde pracovali ľudia. Jeden z nich sa šiel po skončení práce umyť k jazere. Syr si nevšimol a pristúpil ho. Tak sa syr nedostal k svojim kamarátkam ovseným vločkám a zostal ležať pri jazere.*

### **Spisovné a nespisovné slová**

Ročník: siedmy

Použitie: Fixácia učiva

Cieľ a výkonový štandard: žiaci disponujú obmedzenou slovnou zásobou, vedú odlíšiť spisovné, nárečové, slangové, knižné a odborné slová, dokážu vysvetliť význam známych

nárečových a slangových slov, vedia vytvoriť krátky rozhovor, v ktorom použijú slangové a nárečové slová.

Čas: 20 minút

Pomôcky: malé hracie plány, zásobníky písmen, zošit, pero, slovníky, počítač

### Metodický postup a odporúčania

Túto aktivitu je vhodné zaradiť na záver tematického celku o spisovných a nespisovných slovách. Žiaci sú oboznámení s rôznymi vrstvami slovnej zásoby, poznajú spisovnú časť slovnej zásoby aj skupiny nespisovných slov. Sú rozdelení do štyroch skupín. Pracujú s malými hracími plánmi. V skupinách tvoria málo známe slová, preto používajú slovníky – KSSJ, Pravidlá slovenského pravopisu, Nárečový slovník, Slovník cudzích slov. Učiteľ zadá skupinám odlišné úlohy. Prvá skupina tvorí nárečové slová, vysvetlia ich význam a hľadajú spisovné synonymá. Druhá skupina tvorí slangové slová, tiež ich nahrádzajú spisovnými. Tretia skupina tvorí odborné slová, žiaci okrem slovníkov používajú aj odborné časopisy, ktoré im poskytne učiteľ. Žiaci v štvrtej skupine tvoria knižné slová, ako pomôcku môžu použiť básne, učebnicu literatúry alebo beletriu, knihy sú vypožičané zo školskej knižnice. V závere vyučovacej hodiny si žiaci 1., 2. a 3. skupiny pripraví komunikačné situácie, v ktorých použijú vytvorené slová a zároveň si precvičia pravidlá asertívnej a efektívnej, verbálnej a neverbálnej komunikácie. Štvrtá skupina vymyslí báseň, v ktorej použije svoje vytvorené poetizmy. Môže ju pripraviť skupina spolu alebo báseň napíše každý žiak sám. Výber je možné nechať na rozhodnutí žiakov. Keďže žiaci tvoria slová pre nich málo známe, potrebujú dostatok času na premyslenie, učiteľ sa so žiakmi dohodne na časových rozsahoch jednotlivých aktivít na hodine a počas hry scrabble ich na čas upozorňuje.

	D	E	F	G	H	I
4		Š			P	
5		I			A	
6		C			S	
7		K			O	
8	D	O	B	R	U	O

Obrázok 8: Nespisovné slová

Prameň: Vlastný návrh

### Postrehy z realizácie scrabble vo vyučovaní

- ✓ Počas mnohých aktivít s hrou scrabble žiaci často tvorili slová v základnom tvare, čo dokazujú aj priložené prekreslené žiacke hracie plány, preto ich je potrebné pri každej hre upozorniť na zmenené pravidlá a možnosti. Z výpovedí žiakov som sa dozvedela, že väčšine sa najlepšie tvoria slová v základnom tvare. Pri aktivitách nám vznikali problémy z nedostatku niektorých písmen, napr. prídavné mená, ktorých základný tvar je nominatív, jednotné číslo, mužský rod – slovo končí na -y,-ý a písmeno y je v zásobníku písmen len jedno. Problém sa dá

vyriešiť buď zmenou v počte písmen v zásobníku, alebo zadaním presných inštrukcií o tvare vytvoreného slova. Ďalšou možnosťou je výmena písmen medzi skupinami. Pri takomto riešení treba počítat' s väčším hlukom v triede, čo môže niektorých žiakov rušiť pri práci.

- ✓ Každý žiak potrebuje rôzne dlhý čas na vytvorenie slov, v niektorých situáciách sa deti nevedia na činnosť sústrediť, nedarí sa im vytvoriť požadovaný slovný druh v stanovenom časovom limite, niektoré deti sú z takýchto situácií vystresované, preto sa snažím pravidlá hry rôzne meniť a prihliadam pri tom na zloženie triedy, typy žiakov, pracovné tempo žiakov a ich individuálne tvorivé schopnosti, aby ich tieto aktivity nezaťažovali, ale naopak, boli im prínosom.
- ✓ Veľká nevýhoda tejto hry je časová náročnosť a pre slabších žiakov dosť zložité pravidlá. Preto v každej triede, v ktorej chcem scrabble použiť ako didaktickú hru, najskôr so žiakmi hru hrám podľa originálnych pravidiel, nezávisle od témy vyučovacej hodiny. Žiaci sa tak majú možnosť s pravidlami oboznámiť a hru si vyskúšať.
- ✓ Využívanie scrabble ako didaktickej hry privádza učiteľa do situácií, kedy musí improvizovať, meniť časový rozpis pripravených aktivít a činností, musí sa rýchlo rozhodnúť na ďalšom postupe.

### **Prínosy pre žiakov**

- ✓ Jazyková hra má vo vyučovaní slovenského jazyka významné miesto. Podnecuje žiakov k tvorivosti, motivuje k aktívnej činnosti.
- ✓ Tvorením originálnych slov sa sami podieľajú na tvorbe výučbového materiálu.
- ✓ Hra ponúka priestor pre žiacku spoluprácu a budovanie vzťahov pri práci vo dvojiciach a v skupinách. Rozvíja jednu zo základných kompetencií u žiakov – komunikačné zručnosti v ústnom a písomnom prejave s dôrazom na gramatickú a pravopisnú správnosť.

## ZÁVER

Hra má nezastupiteľné miesto v živote detí. Je ich dorozumievacím prostriedkom. Prenášajú do nej svoje túžby, priania, svoje myšlienky, nápady. Pomocou hry spoznávajú deti okolitý svet, nadväzujú nové vzťahy a priateľstvá, učia sa komunikovať.

OPS som sa snažila poukázať na to, ako sa dá hra ako voľnočasová aktivita preniesť do vyučovacieho procesu. Hoci jazykové a slovné hry majú svoje špecifiká, znamenajú pre žiakov oživenie, uvoľnenie, možno aj zábavu na vyučovaní. Zároveň spĺňajú aj vzdelávací aspekt.

Predmet slovenský jazyk a literatúra má dôležité poslanie – rozvíjať komunikačné schopnosti, tvorivosť, spoluprácu žiakov a naučiť žiakov umeniu učiť sa. Jazyková hra spĺňa požiadavky na dosiahnutie tohto cieľa. Scrabble podporuje deti v tvorivosti, rozvíja analytické myslenie, zmysel pre fair play, učí deti správne sa rozhodnúť v obmedzenom čase. Jej prínos pre zvýšenie jazykovej kultúry je nesporný.



## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. MANNIOVÁ, J. 2000. Tvorivosť a didaktická hra vo vyučovaní. Pedagogické rozhľady, 2000, č. 2, s.7
2. MATEJČEK, Z. 1986. Rodiče a deti. Avicenum, Praha . 1986 .
3. MASARIKOVÁ, A. 2002. Vybrané kapitoly z pedagogiky voľného času. UKF PF. Nitra. 2002. ISBN 80-968735-0-4
4. PAVLÍKOVÁ, D. 1963. Hry pro jazykové vyučování. Mladá Fronta, Praha. 1963.
5. PETTY, G. 2008. Moderní vyučování. 5. vydanie. Portál, Praha. 2008. ISBN 978-80-7367-427-4
6. PRUCHA, J. 1997. Moderní pedagogika. Portál, Praha. 1997. ISBN 80-7178-170-3
7. ZELINA, M. 1997. Ako sa stať tvorivým. Fontana Kiadó, Šanorín. 1997. ISBN 80-85701-09-X
8. ZELINA, M. 2000. Alternatívne školstvo. Bratislava : Iris, 2000. 255 s. ISBN 80-88778-98-0
9. ZELINA, M., ZELINOVÁ, M. 1990. Rozvoj tvorivosti detí a mládeže. SPN, Bratislava. 1990. ISBN 80-967013-4-7

## **ZOZNAM PRÍLOH**

Príloha 1 Pravidlá scrabble

**HODNOTA A POČET PÍSMEN V SÚPRAVE**

Prvé číslo uvádza bodovú hodnotu písmena, za pomlčkou je počet písmen v súprave.

A 1 - 9	G 8 - 1	Ň 8 - 1	U 3 - 2
Á 4 - 1	H 4 - 1	O 1 - 9	Ú 7 - 1
Ä 10 - 1	I 1 - 5	Ô 8 - 1	V 1 - 4
B 4 - 2	Í 5 - 1	Ó 10 - 1	X 10 - 1
C 4 - 1	J 3 - 2	P 2 - 3	Y 4 - 1
Č 5 - 1	K 1 - 3	R 1 - 4	Ý 5 - 1
D 2 - 3	L 1 - 3	Ř 10 - 1	Z 4 - 1
Ď 8 - 1	Ľ 7 - 1	S 1 - 4	Ž 5 - 1
E 1 - 8	Ĺ 10 - 1	Š 5 - 1	
É 7 - 1	M 2 - 4	T 1 - 4	Neznáme
F 8 - 1	N 1 - 5	Ť 7 - 1	? 0 - 2

**Ako začať**

Vložte všetky písmená zo súpravy do vrečka a zamiešajte ich. Každý hráč si vyťahne jedno písmeno. Hráč, ktorý si vyťahal písmeno, ktoré je najbližšie k začiatku abecedy, bude mať prvý ťah.

Vyťahnuté písmená vložte naspäť do vrečka a znovu ich zamiešajte.

Po zamiešaní si každý hráč vyťahne 7 nových písmen a uloží si ich na svoj zásobník.

Určí sa zapisovateľ, ktorý takisto môže hrať.

**Ako hrať**

1. Prvý hráč vytvorí prvé slovo na hracej ploche tak, aby jedno písmeno tohto slova bolo na stredovom poličku, ktoré je na hracej ploche označené hviezdou. Všetky písmená, ktoré sú ukladané v jednom ťahu, musia byť ukladané iba v jednom riadku tak, aby slovo smerovalo buď zľava doprava, alebo zhora nadol (ako v križovke). Po skončení tvorenia slov hráč spočíta získané body a ohlásí výsledok (čiže skóre). Body získava za všetky platné slová, ktoré vo svojom ťahu vytvoril, vrátane prípadných prémie. Zapisovateľ to zapíše. Hráč si nakoniec vyťahnutím nových písmen z vrečka doplní počet písmen na svojom zásobníku na sedem.
2. **Platné slová.** V zásade sú to všetky slová, ktoré sú v slovenčine prijaté a používané, vrátane cudzích slov, okrem skratiek, ďalej slov, ktoré sa začínajú výhradne veľkým písmenom (vlastné mená), zložených slov so spojovníkom a slov pozostávajúcich z jedného písmena. Slová nemusia byť v základnom tvare. Platné sú iba slová, ktoré smerujú zľava doprava alebo zhora nadol. Iné (napríklad diagonálne vytvorené) slová nie sú platné.
3. V hre pokračuje hráč zľava. K písmenám, ktoré sú už na hracej ploche, prikladá jedno alebo viac písmen zo svojho zásobníka tak, aby tvoril ďalšie slová. Ďalšie slová musia nadväzovať na slová, ktoré sú už vytvorené na hracej ploche.
4. **Ďalšie slová sa tvoria:**

- priložením jedného alebo viacerých písmen k už vytvorenému slovu na ploche (obr.1);
- priložením celého nového slova kolmo na už vytvorené slovo tak, aby sa v novom slove použilo jedno z jeho písmen (obr.2 a 5), alebo aby ho jedným svojim písmenom doplnilo (obr.3);
- priložením celého nového slova rovnobežne s existujúcim slovom na ploche tak, aby všetky susediace písmená vytvorili platné slová (obr.4);
- "premostením" už vytvorených slov (obr.6).

Slová musia byť vždy od seba oddelené aspoň jedným prázdny poličkou. Ak ktorékoľvek písmená susedia v rade vedľa seba, musia spolu tvoriť platné slovo.

Príklady tvorenia slov:

V prvom slove LEBO je písmeno E na stredovom poličku, ktoré je na hracej ploche označené hviezdou. Zvýraznené sú písmená, ktoré hráč pridal v danom ťahu. Ťahy sú vybrané zo vzorovej hry.

obr.1 (2. ťah)  
vytvorené slovo: ALEBO

A L E B O

obr.2 (3. ťah)  
vytvorené slovo: BORÍ

A L E B O  
B  
R  
Í

obr.3 (4. ťah)  
vytvorené slová:  
ŠOK, BORÍŠ

A L E B O  
B  
R  
Í  
Š O K

obr.4 (6. ťah)  
vytvorené slová:  
SUMA, ŠOKU, UM, JA

A L E B O  
B  
R  
Í S  
Š O K U  
U M  
J A

obr.5 (7. ťah)  
vytvorené slovo: LEN

A L E B O  
B  
E R  
N Í S  
Š O K U  
U M  
J A

obr.6 (8. ťah)  
vytvorené slovo: NOSÍ

A L E B O  
B  
E R  
N O S Í S  
Š O K U  
U M  
J A

- Písmená, ktoré sú uložené na hracej ploche, sa už nesmú premiestňovať.

6. Dve "**neznáme**" písmená zo súpravy môžu predstavovať dve ľubovoľné písmená (ako žolíková karta) rôzne alebo rovnaké. Hráč, ktorý hrá týmto písmenom určí, ktoré písmeno bude jeho "žolíkové" písmeno predstavovať (až do konca hry).
7. Hráč môže namiesto ukladania písmen **vymeniť** jedno, až všetky písmená na svojom zásobníku. Tie, ktoré si chce vymeniť dá bokom, potom si vyberie z vrečka rovnaký počet nových písmen, staré vloží do vrečka a zamieša. Výmenu môže urobiť len raz v jednom ťahu. Tým sa jeho ťah končí a v hre pokračuje ďalší hráč.
8. Hráč môže namiesto ukladania alebo výmeny písmen ohlásiť, že **vynecháva ťah**. Môže tak urobiť aj vtedy, keď nedokáže použiť ani jedno písmeno z tých, ktoré má na zásobníku. Ak však všetci hráči vynechajú svoj ťah dvakrát za sebou, hra sa končí.
9. Každé vytvorené slovo môže po skončení ťahu spochybniť hociktorý hráč. Ak sa ukáže, že napadnuté slovo nie je platné, hráč, ktorý ho vytvoril si vezme naspäť uložené písmená a nezískava body. V hre pokračuje ďalší hráč.

### Ako spočítat body

10. Bodová hodnota každého písmena je vyznačená vedľa neho. Bodová hodnota "neznámeho" písmena je vždy nula, aj keď predstavuje niektoré písmeno.
11. Skóre je súčtom bodov za všetky písmená vo všetkých platných slovách, ktoré hráč vytvoril v jednom ťahu, vrátane prípadných prémiei. Zapisovateľ zapisuje dosiahnutý počet bodov hráčov vždy po skočení ich ťahu.
12. **Písmenové prémie.** Svetlomodré políčko zdvojnásobuje hodnotu písmena, ktoré na ňom leží, tmavomodré ju strojnásobuje.
13. **Slovné prémie.** Ak leží jedno písmeno slova na svetločervenom políčku, súčet hodnôt za písmená v tomto slove sa vynásobí dvoma, ak leží na tmavočervenom vynásobí sa tromi. Všimnite si, že stredové políčko (označené hviezdou) je svetločervené, čo znamená, že súčet hodnôt písmen prvého slova na hracej ploche sa vynásobí dvoma. Ak prípadne v jednom slove viac písmen na miesta slovnej prémie, body sa postupne násobia hodnotou každej prémie. (teda pre dve svetločervené polia: súčet\_bodov\_za\_písmená x 2 x 2;)
14. Najprv sa spočítajú body za vytvorené slová vrátane prípadných písmenových prémiei, potom body za slovné prémie.
15. Pravidlá o prémieiach platia len pri **prvom** položení písmena na prémieové políčko.
16. Ak v jednom ťahu vznikne viac slov, počíta sa bodová hodnota všetkých. Hodnota písmena, ktoré je spoločné pre dve slová, sa započítava pre **obidve** slová.
17. **Mimoriadna prémia.** Ak niektorý hráč použije v jednom ťahu všetkých 7 písmen zo svojho zásobníka, získava mimoriadnu prémieiu 50 bodov. Táto prémia sa pripočíta nakoniec, po sčítaní bodov a prémiei za vytvorené slová.
18. **Na konci hry** je súčtové skóre každého hráča znížené o hodnotu písmen, ktoré mu ostali v zásobníku. Ak niektorý hráč už nemá na zásobníku žiadne písmeno, jeho skóre sa zvýši o celkovú hodnotu písmen, ktoré zostali na zásobníku všetkých ostatných hráčov.
19. **Hra sa končí**, keď jeden z hráčov vyprázdni svoj zásobník a vo vrečku už nie je žiadne písmeno, teda nemá možnosť doplniť si písmená alebo, keď všetci hráči vynechajú svoj ťah dvakrát za sebou.

### VZOROVÁ HRA

Vzorová hra pomáha rýchlo si osvojiť pravidlá hry.  
Odporúča sa, aby si hráč prešiel na svojej hracej ploche celú hru, ťah za ťahom, spočítavajúc

skóre po každom ťahu a porovnávajú ho so skóre podľa vzoru. Všetky písmená zo súpravy si môže vopred zoradiť podľa abecedy, aby si ľahko vybral tie, s ktorými sa hrá v danom ťahu vzorovej hry.

Ak príde ku skóre, ktoré si nevie vysvetliť, mal by podľa pravidiel zistiť ako vzniklo.

Vzorová hra naznačuje dva znaky dobrej hry:

1. dobré rozloženie slov na hracej ploche;
2. dobré využívanie prémiových políčok.

Hráč A si vyžreboval písmeno F, hráč B písmeno M. Preto prvý ťah bude mať hráč A.

### PORADIE ŤAHOV A DOSIAHNUTÉ SKÓRE

#### HRÁČ A

Ťah	Slová	Body
1.	LEBO	14
3.	BORÍ	21
5.	KUJ	14
7.	LEN	4
9.	SÝŤ	23
11.	DVE	8
13.	DOMA	12
15.	ÁNO	6
17.	VĽN	24
19.	FAX	19
21.	PIESEŇ	42
23.	SŔN	13
25.	UMAŽ	11
27.	ČIP	16
29.	INA(K), ONI	6
31.	POÉMA	19
33.	REV	9
35.	FAXE	21
37.	ICH	9
39.	ROD	6

+15

**Výsledok: 312**

#### HRÁČ B

Ťah	Slová	Body
2.	ALEBO	8
4.	ŠOK, BORÍŠ	30
6.	SUMA, ŠOKU, UM, JA	37
8.	NOSÍ	8
10.	ZEMI, ZBORÍŠ	44
12.	KÁVA	15
14.	FRK	20
16.	VYNOSÍ	21
18.	MÁTA	15
20.	PÚTA	25
22.	DOLE	5
24.	POTAŽKAL	266
26.	ČOM	16
28.	SPI	12
30.	(P)ÓR	11
32.	VRAJ	6
34.	TO	4
36.	NÓTI	12
38.	CEĎ	14

hráčovi B zostali na zásobníku  
písmená G a L' -15

**Výsledok: 554**

## OBMENY HRY

Uvádzané pravidlá sú základnými pravidlami hry.  
Existujú aj obmeny hry, ktoré vychádzajú zo situácie alebo želania hráčov.

Príklady obmien:

1. Zvýšte počet písmen na zásobníku na osem.
2. Vynechajte písmená, ktorých hodnota je vyššia ako 6.
3. Zrušte (niektoré) obmedzenia (napríklad budú platiť aj vlastné podstatné mená, atp.).
4. Určite si ďalšie obmedzenia (napríklad časový limit na jeden ťah).
5. Počítajte body len za slová, ktoré súvisia s témou, ktorú si určíte (napríklad šport, príroda, atp.).
6. Súťaž družstiev.
7. Nehrajte proti sebe, ale spolu sa usilujte o čo najlepší výsledok.

**Pred začiatkom hry je potrebné jasne sa dohodnúť na tom, ako budete hrať.** V sporných a nejasných prípadoch majú prednosť základné pravidlá hry.

Začiatčikom sa odporúča zahrať si skrátenú hru, napríklad iba 7 kôl, alebo menej náročné obmeny (príklady 1., 2., 3.).

### • Sólová hra SCRABBLE

Aj keď hra je navrhnutá pre 2 - 4 hráčov, mnohí zistili, že je vhodná aj ako individuálna hra.

Možnosti:

1. Snažte sa prekonávať svoje predchádzajúce výsledky. Používajte iba jeden zásobník.
2. Používajte dva zásobníky - jeden pre seba a druhý pre "protihráča" (Dr. Jekyll, Miss. Hyde).
3. Písmená sú rozložené lícom hore. Vyberajte si písmená tak, aby ste dosahovali čo najvyšší počet bodov za každé vytvorené slovo. Môžete prípadne používať slovníky.

### • Viacnásobná hra SCRABBLE

Autorom tejto verzie je Belgičan Hyppolite Wouters.

1. Princíp:  
Môže hrať neobmedzený počet hráčov. Všetci majú svoju súpravu a hrajú na svojej hracej ploche, ale s rovnakými písmenami. Do nasledujúceho ťahu prechádza iba to slovo niektorého hráča, ktoré dosiahlo najviac bodov.
2. Pravidlá:  
Každý hráč má svoju kompletnú súpravu písmen, hraciu plochu a zásobník. Písmená má rozložené a zoradené podľa abecedy.  
Rozhodca (alebo určený hráč) **náhodne** vytiahne zo svojho vrečka sedem písmen a oznámi ich hráčom. Hráči si tieto písmená vyberú spomedzi svojich písmen, dajú ich na zásobník a snažia sa zostaviť na svojej hracej ploche slovo s čo najvyšším počtom bodov.  
Do časového limitu (napr. 3 minúty) musia hráči napísať svoje slovo a dosiahnuté skóre na lístok spolu s označením umiestnenia prvého písmena slova podľa písmen a číslic na okraj, prihliadnuc na to, či smeruje zľava doprava alebo zhora nadol. Ak

smeruje zľava doprava, prvé bude číslo (napr. 1. ťah vo vzorovej hre - LEBO - 8G), ak zhora nadol, prvé bude písmeno (napr. 3. ťah vo vzorovej hre - BORĽ - H8). Rozhodca pozbiera lístky a oznámi vytvorené platné slovo s najvyšším skóre. Všetci hráči si **toto slovo** umiestnia na svoju hraciu plochu. Predtým z nej odstránia svoje slovo, ak nie je s týmto slovom totožné. Každému hráčovi sa však počíta skóre za slovo, ktoré pôvodne vytvoril. Ak bolo jeho slovo neplatné, nezískava žiadny bod. Rozhodca potom opäť vytiahnutím z vrečka doplní počet písmen na zásobníku na sedem a písmená oznámi hráčom, aby aj oni mali na svojom zásobníku rovnaké písmená. Pre prvých pätnásť ťahov platí, že na zásobníku musia byť aspoň dve samohlásky a dve spoluhlásky. Od šestnásteho ťahu ďalej platí, že na zásobníku musí byť aspoň jedna samohláska a jedna spoluhláska. Ak to tak nie je, rozhodca vysype písmená zo zásobníka do vrečka a vytiahne sedem nových písmen. Neznáme písmeno môže predstavovať samohlásku alebo spoluhlásku. Hrá sa podľa pravidiel a hra sa končí, keď sa vytiahne všetkých 100 písmen alebo, keď už nezostala ani jedna samohláska alebo ani jedna spoluhláska. Vyhráva hráč, ktorý má nakoniec najvyššie celkové skóre.





*Výborným miestom na hranie hry a zároveň na príjemné a užitočné trávenie času, sú kluby SCRABBLE.*

*V samotnej Veľkej Británii už vzniklo viac ako 200 takýchto klubov.*

*Pri zakladaní klubov SCRABBLE na Slovensku radi pomôžeme.*

*Prípadné otázky alebo návrhy adresujte láskavo distribútorovi hry:*

**ADAMS**

Vozárova 5

040 17 Košice-Barca

Fax: (095) 59654

---

SCRABBLE® je zapísaná ochranná známka firmy J. W. Spear & Sons PLC, Enfield, Middlesex, England.

© J. W. Spear & Son PLC, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988.

Version © Miroslav Kočíš, 1994.

Odborná garancia: Univ. prof. PhDr. Jozef Mistrik, DrSc.