

## Náměty na hry

V několika minulých příspěvcích jste měli možnost přečíst si, jak probíhá vývoj řeči, jaké jsou jeho zvláštnosti, co je sluchové vnímání a k čemu je dobré. Dověděli jste se už, jak souvisí s řečí hrubá i jemná motorika, měli jste možnost pár typů i vyzkoušet.

Zde je nyní několik typů na další hry rozvíjející řeč a sluchové vnímání. Hra dítěti zprostředkovává poznávání světa, skutečnosti, učí je spolupráci, podřizování pravidlům, respektování ostatních dětí i dospělých, přináší nejen radost z úspěchu, ale učí je i prohrávat, nést neúspěch. Do režimu dne by měl být pravidelně zařazován čas na společnou hru (rodiče – dítě), stačí denně 15 – 30 minut.

### **Na hudební sochy**

Pust'te nějakou muzik, na kterou dítě rádo tančí. Pokyn je jednoduchý, když hudba přestane hrát, stane se dítě sochou. Zaujme pozici, kterou jste předem určili, dokud hudba zase nezačne hrát.

Obměnou může být rychlost pohybu -pokud hudba hraje tiše, pohybujem se pomalu, pokud nahlas, běháme.

### **Předměty**

Vyberte dvě výrazně odlišná slova, například: míč (jedna slabika) a telefon (tři slabiky). Na dva papíry nakreslete jednoduché obrázky žebříku; na vrchol žebříků nakreslete vybrané předměty.

Na dolní konec žebříků umístěte figurky nebo hrací kameny. Podle toho, jaké slovo řeknete, dítě postoupí příslušnou figurkou na žebříku s příslušným obrázkem dále. Když je figurka nahoře, dejte dítěti drobnou odměnu.

*Pomůcky: dva listy papíru, tužky a pastelky, dvě figurky nebo dva hrací kameny.*

### **Oblečení**

Začněte tím, že vyberete dvě slova s různým počtem slabik, například:

šaty (dvě slabiky) a polobotky (čtyři slabiky). Podle toho, jaké slovo řeknete, dítě přilepí příslušnou část oblečení na jednu z figurín. Také může oblečení vybarvit nebo ho pověsit na prádelní šňůru.

*Pomůcky: postavy chlapců a dívek vystřižené z tvrdého papíru a oblečky, které jim lze oblékat.*

### **Kdo má zvířátko?**

Tuto hru lze hrát se dvěma nebo více dětmi či dospělými.

Nechte dítě, ať dá každému obrázek. Hovořte o tom, například: „Táta dostal krávu – búú!“ Každý člověk může napodobovat svůj obrázek, aby bylo snadnější si ho zapamatovat. Otočte obrázky lícovou stranou dolů a sledujte, jestli si dítě pamatuje, kdo má jaký obrázek; ptejte se třeba: „Kdo dostal krávu?“ Jinou možností je obrázky zamíchat a požádat dítě, aby je vrátilo správným osobám.

Postupně přidávejte více obrázků, aby měl každý člověk dva nebo tři.

*Pomůcky: tři až šest různých obrázků zvířat, například kráva, prase a kuň.*

**Skládání obrázků ze zápalek nebo špejlí.** Skládáme jednoduché obrázky (domeček, vláček ...).

Můžeme opět postupovat podle vzoru, podle diktátu a samostatně, nebo předem připravit obrázky, ve kterých bude jedna zápalka chybět a dítě bude mít za úkol ji doplnit.

**Skládání rozstříhaných obrázků.** Můžeme použít známé obrázky, pohlednice nebo obrázky dítětem vytvořené. Ty rozstříháme zpočátku na menší počet kousků (2 - 3), posléze na větší počet (6), dítě z nich skládá obrázek, vhodné jsou také puzzle.

**Vyhledávání dvojic stejných obrázků.** Použijeme různé druhy hry "Pexeso, Černý Petr". Začínáme s vyhledáváním 3-6 dvojic, postupně přidáváme..

**Hledání rozdílů na dvou zdánlivě stejných obrázcích** - napřed jednodušších, pak složitějších.

Vyhledávání, co se na obrázcích změnilo? Co chybí? Co je navíc?

**Rozlišování zrcadlových tvarů.** Předkládáme dvojice buď dvou stejných obrázků nebo lišících se zrcadlově, dítě přeškrťává odlišné.

**Rozlišování, co nepatří do řady a je zrcadlově obrácené.** Např. v řadě domečků s komínem napravo odlišit domeček s komínem nalevo.

**"Na mimozemšťany"** - tato hra cvičí schopnost zvukové analýzy a syntézy slova. Děti jsou "mimozemšťané" a dorozumívají se mezi sebou tak, že slova slabikují, případně i hláskují \ (Po - dej - mi - ru -ku! P-o-d-e-j-m-i-r-u-k-u!). Jestliže oslovený hráč rozumí, musí pokyn vykonat.

**Rovnání hraček podle velikosti.** Dítěti předložíme 3 - 5 - 10 hraček, které srovná do řady podle velikosti. Pak hračky zakryjeme a dítě se snaží vyjmenovat všechny hračky, jak šly po sobě.

**Čtení z knihy.** Čteme dítěti z knížky nebo vyprávíme příběh. Vždy, když dítě uslyší předem smluvené slovo (např. jméno Honza v pohádce o Honzovi), zvedne ruku.

**"Myslím si slovo "** rodič řekne: "Myslím si slovo, které začíná na písmeno K". Úkolem dětí je hádat, které slovo to je. Mohou se ale ptát pouze tak, že vedoucí odpoví buď "ano" nebo "ne". Kdo uhodne slovo, vyhrává a je nyní vedoucím hry. (Např. "Je to zvíře?" "Chováme ho doma?" Chytá myši

**"Vyžehťe vetřelce"** Zvolíme si 4 - 5 slov, která mají nějakou vlastnost společnou, a přidáme slovo, které k nim nepatří - "vetřelce". Hráči musí "vetřelce" poznat a vyřadit (pes, kočka, sova, kámen, žirafa, ovce).

**"Na Marťana"** "Marťan" přistane na naší planetě a všemu se diví - co je květina, míč, dům ..