

HRY S ČESKÝM JAZYKEM

Vendula MIKULÍKOVÁ

Abstrakt:

Článek se zaměřuje na využití her ve výuce českého jazyka. Popisuje 3 typy jednoduchých her týkajících se jazykového vyučování, které byly předloženy žákům 5. – 8. ročníku základní školy, a konkrétní reakce žáků na tyto hry. Na základě rozdílů v zapojení žáků do uvedených her a rozdílů v úspěšnosti žáků při těchto hrách pak stanovuje, kdy a v jaké míře je vhodné takové hry do výuky zařazovat.

Klíčová slova:

hra, soutěž, kooperativní hra, pohybová hra, výuka, český jazyk, učitel, žák, základní škola.

1 Hra ve výuce českého jazyka

Spousta učitelů dnes hledá vhodné způsoby, jak by zaujali žáky a získali je pro svou výuku. Běžně vypadá aktivní zapojení žáků do výuky tak, že se žáci například střídají v odpovědích na otázky ve cvičeních. Další jejich aktivitou je provádění zápisu učiva do sešitu. Tím veškerá jejich aktivní činnost ve výuce končí. Ovšem stále více do hodin přibývá skupinových prací nebo projektových a dalších netradičních úkolů.

1.1 Užívané metody ve výuce

Učitelé často využívají ve svých hodinách aktivizační metody, mezi které patří například „pětilístek“, „myšlenkové (mentální) mapování“, „brainstorming“ či „volné psaní“¹. Žáci tak podle modelu E-U-R² zaktivizují své poznatky, ať už ve fázi evokace (na začátku hodiny) již dříve získané poznatky či ve fázi reflexe (na konci hodiny) poznatky nově nabyté. Při „brainstormingu“ žáci rozmlouvají mezi sebou, utvrzují se ve svých názorech a to je posiluje. Mohou také přejímat nápady svých spolužáků a tím zmnožit ty své. Práce ve dvojicích či větších skupinách žákům následně usnadňuje jejich vystoupení před třídou, zlepšují si svoje komunikační dovednosti. Cílem metody „pětilístek“ je naučit žáky srovnávat, analyzovat, umět vybírat. Žáci si zlepšují svoje schopnosti umět uchopit téma a vybavit si co nejvíce souvislosti. Při práci ve dvojicích či skupině musejí žáci umět diskutovat, spolupracovat a akceptovat myšlenky ostatních. Rozvíjí se také jejich originalita a tvůrčí přístup. „Mentální mapování“ je považováno za nástroj rozvoje duševní činnosti, způsob, který navazuje na přirozený styl práce mozku – práci v asociacích, myšlenkových proudech, přeskokování z jedné myšlenky na druhou apod.

Jako motivaci k probíranému učivu si vybírají zejména různá písemná či slovní cvičení, křížovky s tajenkami, hádanky, motivační příběhy nebo vtipy. Pomocí motivace učitel vtáhne žáky do tématu, navnadí je na to, co bude ve výuce probírat, dovolí jim lehce nahlédnout „pod pokličku“. U motivačních příběhů, vtipů, citátů žáci pouze pasivně přijímají učitelovu činnost. Zatímco u vypracovávání cvičení, křížovek, hádání hádanek už se zapojují sami.

¹ Některé z metod kritického myšlení podle GRECMANOVÁ, H., URBANOVSKÁ, E. *Aktivizační metody ve výuce*, 2007.

² Evokace – uvědomění – reflexe.

1.2 Hra jako jedna z netradičních metod

Proč nevyužít pro výše uvedené situace hry, kterých je nepřeberné množství a dají se velmi snadno transformovat do žádané podoby pro danou výuku? Zápornou odpověď mohou dát pouze ti učitelé, kteří mají strach předložit hry svým žákům z toho důvodu, že nevěří sobě a nevěří jim. Sobě by měli učitelé věřit už proto, že každý pedagog by měl být především herec, který dokáže před svými žáky cokoliv. Učitelé se nesmí bát experimentovat, nesmí se bát předkládat svým žákům něco nového. Svým žákům musí věřit, že se s hraním her sžijí, přestože to pro ně bude zpočátku nový typ aktivity ve výuce. Na takovou činnost si žáci potřebují zvyknout. Musí si ujasnit pravidla, která budou při zařazení her do výuky velmi důležitá. Jakmile se naučí hrát si, nebude už zařazování her do výuky ani pro učitele takový problém. Ti, kteří se ve škole neučí hrát si, neučí se učit se.

1.3 Výhody spočívající v hraní her

Zařazení her do výuky se učiteli i přes všechny zdánlivé počáteční problémy zajisté vyplatí. Směřování hry k určenému cíli podporuje vývoj charakterových vlastností a vůle – při hře se žáci učí vyhrávat a přijímat porážku. Hra rozvíjí psychické funkce (vnímání, paměť, zaměření činnosti, logické myšlení, sebeovládání, uspokojování potřeb). Význam hry se také odráží v tom, že právě hry mohou být důležitým prostředkem komunikace mezi učitelem a žáky a mohou žákům výrazně pomoci rozvíjet své schopnosti a znalosti. Hry pomáhají žákům začlenit se do kolektivu a utužit jej. Důležitost hry je spatřována také v tom, že se při ní minimalizují negativně působící projevy, a to hlavně nuda a strach. Dá se říct, že je to nejlepší forma aktivního odpočinku.

Do hry se v dnešní době dostává důraz na produkci, orientaci na cíl a vysokou organizovanost. Jedná se o výstupy naprosto shodné s výstupy, které vyžaduje vyučování samo. I v něm jde především o produkty žákovy práce, zaměření veškeré pozornosti na dosažení požadovaných cílů a vysokou organizovanost, neboli dodržování stanovených pravidel ve výuce.

2 O výzkumném vzorku

Vybrané hry byly realizovány v rámci zájmového kroužku žáků základní školy. Tím se naskytl jedinečný vzorek, který nezáměrným výběrem obsáhl žáky, jak chlapce, tak děvčata, ve věku od 10 do 14 let. Do her se zapojili žáci 5. až 8. třídy. Celkem se jednalo o 38 žáků.

Ročník	Počet dívek	Počet chlapců	Celkem
5. třída	5	4	9
6. třída	5	5	10
7. třída	6	5	11
8. třída	4	4	8
Celkem	20	18	38

Tabulka č. 1: Celkové počty žáků

S těmito žáky byly vedeny tři vyučovací jednotky o 45 minutách. Tyto vyučovací jednotky se konaly v rozestupu tří týdnů, tedy vždy týden po sobě. Všechny vyučovací jednotky se pokaždé účastnili jedni a ti samí žáci.

3 O vybraných hrách

V každé vyučovací jednotce byly žákům předloženy 3 hry zaměřené na výuku českého jazyka. Jednotlivé hry nepřesáhly svým trváním 15 minut.

Byly vybrány tyto typy herních aktivit: hry pohybové, hry na variace soutěží a hry kooperativní. Všechny hry byly předkládány celému zkoumanému vzorku zároveň. Hráli všichni žáci společně. Pokud bylo potřeba vytvořit herní skupiny, byly většinou smíšené věkově a tvořili je jak chlapci, tak děvčata.

Různorodost zaměření her má za úkol ukázat, že je možné zařadit do výuky libovolné hry. Nejen ty hry, při kterých žáci sedí v lavicích, pracují se sešity nebo jinými papírovými materiály (nakopírovaná cvičení, křížovky, texty, učebnice apod.).

3.1 Pohybové hry

Někteří učitelé jsou zvyklí uprostřed výuky přerušit práci a společně s žáky si krátce zacvičit. Ať už rozpohybují žáky několika dřepy, které rozproudí jejich krevní oběh, nebo vyberou jiný druh cvičení, při kterém kupříkladu rozpohybují ruce, uleví očím od dlouhého čtení nebo protáhnou záda.

Ze stereotypu výuky dokáže žáky krásně probrat jednoduchá pohybová hra. Ta vyrovnává nepříznivý vliv sedavého způsobu života žáků, rozvíjí jejich rychlost a obratnost, sílu, vytrvalost a koordinaci jejich pohybů.

3.1.1 Hra: Dokonči slovo

Na začátku hry se žáci rozdělí do 3 stejně velkých skupin. Žáci mají za úkol vybíhat od startovní čáry až k papíru, který je umístěn cca 10 metrů od ní (délka trasy je určena tím, jaký hrací prostor má učitel k dispozici). Na papíru je předepsané vždy jedno písmeno. To je prvním písmenem slova, které má vzniknout. Z každé družiny vybíhá vždy jeden hráč, doběhne k papíru a za předepsané písmeno připojí další tak, aby začal tvořit určité slovo. Vrací se ke své skupině a plácnutím ruky předá štafetu dalšímu hráči, který ihned vybíhá a k předchozím dvěma písmenům připojí dle vlastního uvážení další. Ve skupině se žáci nesmí domlouvat na tom, jaké slovo tvoří. Každý pracuje až s tím, co před sebou uvidí na papíru.

Úkolem žáků je utvořit co nejdelší plnohodnotné a spisovné české slovo. Skupina, která ukončí posledním písmenem své slovo, zůstane stát na startovní čáře a čeká, až dokončí svá slova i ostatní. Učitel pak zhodnotí, které slovo je nejdelší, a určí tak vítěze hry. Pro pobavení je možno nakonec využít opačného postupu – žáci mají utvořit co nejkratší slovo na dané písmeno. Hra se stane dynamičtější a dramatictější, žáci se nesmí nechat zmást a musí se rychle zorientovat.

Tato hra v sobě spojuje prvky jak pohybových her, tak soutěže i kooperace. Hru by šlo hrát samozřejmě i v lavicích, kdy by žáci pracovali ve dvojicích (případně ve větších skupinách) a doplňovali by k jednotlivým písmenům střídavě další. Ale zařazení pohybového prvku do takové hry je velmi jednoduché a snadno proveditelné. Proto není důvod otálet, žáci změnu monotematických aktivit jistě ocení.

3.1.2 Hra: Scrabble

Hraje se opět ve skupinách. Předem je nutné si připravit několik sad písmen, které jsou obsaženy v deskové hře Scrabble. Tato písmena by měla být na papírových čtvrtkách ve

větším provedení. Nesmí u nich chybět jejich bodové označení (viz samotná desková hra). Tato písmena učitel rozmístí v jedné části učebny. Umístí je tak, aby byly písmena s bodovým číslováním otočena nápísem k zemi. Žáci tak nebudou mít možnost vybírat si, kterou kartičku si vezmou. Na tabuli učitel vytvoří jednoduchou čtvercovou síť, do které se budou kartičky připevňovat. Je možné využít také políček, které budou zdvojnásobovat či ztrojnásobovat hodnotu kartiček na nich umístěných.

Úkolem skupin je štafetově vysílat své hráče ke kartičkám. Jeden hráč vezme pouze jednu kartičku a utíká s ní zpátky. Skupina může mít u sebe vždy jen 10 kartiček s písmeny. Jakmile bude mít skupina písmena potřeba k utvoření slova, může toto slovo umístit doprostřed hrací plochy na tabuli (zleva doprava, shora dolů). K připevňování je vhodné použít lepicí hmotu, nebo magnetickou tabuli s magnety. Učitel zapíše skupině bodovou hodnotu, kterou za toto slovo získala. Za písmena, která skupina umístila na tabuli, si hráči doplní další kartičky (opět jen do maximálního počtu 10). Skupiny dbají na to, aby se v přinášení kartiček s písmeny vystřídal všichni její členové.

Vítězí ta skupina, která má po ukončení hry nejvíce zapsaných bodů za utvořená písmena.

3.1.3 Hra: Místo si vymění³

Žáci se usadí na židle čelem do kruhu. Židli je o jednu méně než žáků, uprostřed kruhu stojí žák, na kterého nezbyla židle. Tento žák má zavázané oči. Učitel připraví lístečky se slovy (od každého slovního druhu minimálně 2 slova), tyto lístečky náhodně rozdá všem žákům. Žáci se seznámí se svými slovy, určí jejich slovní druh. Žák, který stojí uprostřed kruhu vyvolává: „Místa si vymění ...“ a doplní libovolný slovní druh. Ti, jejichž slova na lístečku spadají pod vyvolaný slovní druh, si pomalu a hlavně potichu začnou vyměňovat místa. Žák stojící uprostřed se snaží chytit alespoň jednoho hráče. Pokud někoho chytí, vymění se spolu a chycený žák si zaváže oči a vyvolává. Pokud nikoho nechytí, vyvolává žák další slovní druh.

Učitel dohlíží na to, aby se vystřídal všichni žáci a všechny slovní druhy. Místo slovních druhů lze zvolit i jiné kritérium vyvolávání. Žáci pak na lístečcích dostanou jiná slova, která těmto kritériím odpovídají.

Žáky je možné nechat si lístečky několikrát během hry vyměnit – předají svůj lísteček o po kruhu jedno místo doleva/doprava. Musí tak neustále určovat slovní druh svého slova.

Variací hry je, že žáci dostanou místo slov jen čísla od 1 do 10. Žák uprostřed kruhu pak vyvolává konkrétní slova a ostatní si musí uvědomit, o jaký slovní druh se jedná a zda je to ten jejich. Výhodou je, že si učitel nemusí připravovat sám tolik příkladů. Mohou také vzniknout situace, při kterých si najednou mohou vyměňovat místa zájmena (ti žáci, kteří mají číslo 3) a zároveň slovesa – jako například při vyvolání slova „JE“ (4. pád osobního zájmena ONI, sloveso BÝT ve 3. osobě jednotného čísla).

3.2 Soutěže

Žáci rádi vyhrávají. Jsou motivováni tím, že se snaží dosáhnout lepších výsledků, že se snaží někoho porazit. Při soutěžení však nemohou vyhrát všichni. Kladným výstupem soutěžení je především to, že se žáci učí porážku přijímat. Učí se také společenskému citění (fandí svým spolužákům, chápou pocity poražených, nepovyšují se nad ně).

³ Volně dle PORTMANN, R. *Hry pro tvořivé myšlení*, 2004.

3.2.1 Hra: Bingo

Při této hře pracují žáci v lavicích. Potřebují jen papír a tužku. Na tabuli je připravený seznam nejrůznějších slov. Může se jednat například o slova, k nimž lze vytvořit antonyma nebo synonyma, o podstatná jména nebo slovesa, u kterých musí žáci určit jejich mluvnické kategorie, o slova se zpřeházenými slabikami nebo o začátky přirovnání, která mají žáci dokončit. Variací je nekonečné množství.

Ze slov, která jsou na tabuli si každý žák vybere určitý počet (například 10 slov z 30 apod.), slova zapisuje na papír do sloupce pod sebe. U každého vybraného slova provede žádaný úkol (připíše antonymum, synonymum, určí gramatické kategorie atd.). Poté začne hra samotná.

Učitel na tabuli postupně škrtná libovolná slova. Kdo má slovo, které bylo právě škrtnuto, na svém papíru, škrtně si je také. Učitel by měl vyžadovat správné určení požadovaného úkolu, žáci mohou odpovídat společně nebo odpovídá jeden z těch žáků, kteří si škrtnuté slovo vybrali. Postupně se vyškrtají všechna slova na tabuli.

Vyhrávají první tři žáci, kteří vyškrtali všech 10 svých slov.

3.2.2 Hra: Co nejvíce slov⁴

Na začátku hry učitel na tabuli napíše soubor písmen, z něhož mají žáci utvořit co nejvíce podstatných jmen v libovolném pádě. Následně se s utvořenými slovy dále pracuje. Určují se jejich gramatické kategorie, tvoří se z nich věty, hledají se synonyma, antonyma apod. Vzniknou tak jedinečné příklady slov pro další výuku a žáci vidí, že jsou její součástí, protože ta slova vymysleli sami.

Jako soubor písmen mohou sloužit také konkrétní slova: KALENDÁŘ, PODKOLENKY, STRUHADLO, PŘEDPOVÍDAT... Písmena obsažená v těchto slovech se mohou v nově vytvořených slovech objevit vždy jen jednou (tolikrát, kolikrát se vyskytují v zadaném slově). Učitel stanoví žákům časový limit, po který mohou nová slova psát na papír, do sešitu.

Jakmile čas vyprší, žáci si spočítají, kolik slov se jim podařilo najít. Vítězí ten, kdo měl nejvíce správně utvořených slov. Začne pak všechna slova pomalu číst. Ostatní kontrolují a mohou si slova, která jim chyběla dopisovat. Pokud má někdo originální slovo, které ve výčtu nezaznělo, může ho všem také sdělit.

3.2.3 Hra: Štafety

Žáci se rozdělí na dvě skupiny, každé skupině patří jedna polovina tabule. Ta je rozdělena na 3 sloupce (označíme je nápisy, například: odvozování, skládání, zkracování) – na tabuli je tedy 6 sloupců. Na prvních lavicích leží dvě hromádky s lístečky, na nichž jsou napsány příklady slov. Na každé hromádce je stejný počet lístečků i slova jsou stejná. Obě skupiny se shromáždí naproti tabuli, na druhé straně třídy. Třidu si musí upravit tak, aby se mohli mezi lavicemi snadno pohybovat směrem k tabuli.

Soutěž probíhá formou štafetového závodu. Z každé skupiny vyběhne jeden žák, který si z první lavice vezme jeden lísteček, přečte si jeho obsah a připevní ho lepicí hmotou na tabuli do příslušného sloupce. Poté se vrátí zpět ke své skupině a plácnutím ruky předá štafetu dalšímu. Ostatní žáci nesmí soutěžícím radit, lístečky na tabuli se nesmí opravovat – kam byly jednou dány, tam zůstávají. Hraje se, dokud nejsou na tabuli připevněné všechny lístečky.

⁴ Volně dle SCHNEIDEROVÁ, E. *Jazykové hry a hříčky*, 2010.

Po hře se žáci usadí do lavic a s učitelem společně kontrolují, zda jsou všechny lístečky umístěny správně. Žáci si mohou jednotlivé příklady zapisovat do sešitů. Skupina, která připevnila správně více lístečků, vyhrává.

3.3 Kooperativní hry

Ve výuce je velmi důležitá spolupráce. Týmové hry, při kterých musí žáci kooperativně myslet, jsou důležité zejména proto, že týmy se během jednotlivých her mění, každý se tak naučí spolupracovat s každým. Žáci se naučí efektivně si rozdělit práci, poznají, kdo se hodí pro jakou roli, naučí se ovládat své schopnosti, nabízet je a efektivně je využívat.

Kooperativní hry jsou strukturovány tak, že každý vyhrává, nikdo neprohrává, děti si hrají s druhými, ne proti druhým. V takových hrách se hráči snaží o jeden společný, všemi žádaný cíl.⁵

3.3.1 Hra: Kimova hra⁶

Pro tuto hru je potřeba rozdělit žáky do skupin, které budou mít maximálně 6 členů. Ideální je pracovat v menších skupinách. Hra je variací Kimovy paměťové hry. Najdeme v ní prvky kooperace i soutěže.

Každá skupina dostane jeden papír s nápisy slov s nejrozličnějšími gramatickými jevy (i/y, ě/je, s/z...). Slovo může být na papíru až 30. Všichni hráči se sednou (postaví se) k papíru tak, aby dobře viděli a mohli všechna slova dobře přečíst. Učitel stanoví časový limit, během kterého si žáci musí společně zapamatovat co nejvíce slov. Sami si rozhodnou, jakým způsobem budou postupovat, kdo si zapamatuje kterou část apod. Po uplynutí časového limitu musí žáci správně zapsat co nejvíce zapamatovaných slov. Společně s učitelem si pak všichni zkontrolují, zda slova zapsali opravdu správně.

Vítězí skupina, která měla nejvíce slov (a nejvíce správně zapsaných slov).

3.3.2 Hra: Domino⁷

Předem je potřeba připravit dostatek tvrdých papírů velikosti A4, které se rozdělí svisle na dva pruhy. Každý pruh se rozdělí uprostřed černou čarou. Z jednoho listu papíru tak vzniknou dvě „dominové kostky“.

Třída se rozdělí na 4 skupiny, každá si vyrobí asi 15 – 20 takovýchto prázdných dominových kostek. Do prázdných polovin vymyslí žáci například souvětí podřadná, nebo podstatná jména a čitelně je tam zapíší. Měli by vytvořit dostatek kombinací všech druhů vedlejších vět, podstatných jmen podle vzorů apod. Jakmile jsou žáci hotovi, odevzdají všechny hrací karty učiteli. Ten je znovu skupinám rozdá. Každá skupina žáků pak dostane sadu dominových „kostek“, které vyrobili jejich protihráči.

Poté začne hra samotná. První skupina vybere jednu „kostku“ domina, kterou připevní lepicí hmotou (nebo magnetem) na tabuli. Skupina, která je na řadě, najde takovou kartičku, na níž je souvětí (podstatné jméno), které by navazovalo na jednu nebo druhou polovinu „kostky“ umístěné na tabuli. Skupiny se střídají pořád dokola. Ta skupina, která nemá kartičku, jíž by mohla někam na „kostky“ navázat, řekne „DÁL“. Žáci se ve skupině společně domlouvají. U tabule by se měli pravidelně střídát.

⁵ Srov. KASÍKOVÁ, H. *Kooperativní učení, kooperativní škola*, 1997.

⁶ Volně dle KASÍKOVÁ, H. *Kooperativní učení, kooperativní škola*, 1997.

⁷ Volně dle HOUŠKA, T. *Škola hrou*, 1991.

Kdo nalepí na tabuli všechny své „kostky“ jako první, vyhrává. Tato hra v sobě opět spojuje prvky soutěže a kooperace.

3.3.3 Hra: Slovní kopaná

Hru mohou hrát všichni žáci dohromady. Podle pravidel mohou žáci navazovat buď na poslední hlásku předchozího slova, nebo na poslední slabiku. Hru je možné hrát nejen se slovy, ale i s celými větami. Každý žák musí přemýšlet nad tím, co řekne, aby byla možnost dále pokračovat. Sám by si měl připravit alespoň jeden příklad, jak by šlo na jeho slovo navázat (pokud další žák neví, čím by navázal, musí tento příklad říct).

Hra začíná „vykopnutím“ prvního slova. Toto slovo může stanovit učitel. Pak všichni postupně navazují podle předem dohodnutých pravidel (pouze podstatná jména, pouze slovesa v určitých tvarech, pouze věty holé...). Žáci, kteří příliš otálejí s odpovědí, nebo žáci, kteří další slovo nedokáží najít, mohou ze hry vypadat. Za vítěze pak může být prohlášení žáci, kteří se ve hře udrží nejdéle.

4 Hry a jejich realizace

Hodiny českého jazyka, literární výchovy a komunikační a slohové výchovy by neměly přinášet pouze strohé informace, ale měly by žákům poskytovat i zážitky, uvolnění, poznání a možnost aplikovat jednotlivé poznatky do praxe.

4.1 K pohybovým hrám

Při hře „Dokonči slovo“ byly vytvořeny 4 skupiny podle jednotlivých ročníků. Zapojili se všichni žáci, jak chlapi, tak děvčata. Vytvářená slova zůstala několikrát nedokončená. Mladší žáci sice utvářeli kratší a jednodušší slova, ale o to aktivněji se zapojili do běhání a o to větší radost měli z pohybu.

Žáci	Počet písmen ve slově				Pořadí ⁸
	B	R	V	S	
5. ročník	7	N ⁹	5	6	3.
6. ročník	6	5	N	6	4.
7. ročník	6	6	7	9	2.
8. ročník	7	9	8	10	1.

Tabulka č. 2: Příklad výsledků hry „Dokonči slovo“

Bylo vidět, že starší žáci už umí lépe pracovat s příponami a koncovkami slov. Proto byla jejich slova delší (S+L+U+N+E vede ke slovům SLUNEČNÝ, -NÍ+K, žáci 8. třídy utvořili dokonce slovo SLUNEČNICE). Pokud hráč nevěděl, jaké písmeno doplnit, mohl běžet zpátky a vybíhal další hráč. Někteří však v rychlosti zmateně doplnili písmeno, které tvoření slova zkazilo. To se dělo především u žáků 5. a 6. třídy. Ti se ještě nedokázali tak dobře zorientovat v tvoření slov pomocí příponových částí.

Při hře „Scrabble“ hrály proti sobě opět 4 skupiny, tentokrát věkově smíšené. Byly zde viditelné rozdíly ve způsobu tvoření slov. Mladší žáci utvářeli slova kratší, dávali je na tabuli

⁸ Do celkového pořadí nebylo bráno v úvahu umístění podle rychlosti dokončení jednotlivých slov.

⁹ Slovo nebylo dokončeno.

ihned, jakmile měli potřebná písmenka. Starší žáci naopak vyčkávali, počítali, kolik bodů získají, a pak teprve slova na tabuli zaznamenávali. Mladší žáci tento způsob časem začali kopírovat. Naučili se po vzoru svých starších spoluhráčů a pod jejich vedením nad hrou přemýšlet.

U hry „Místo si vymění“ byla realizována varianta s čísly (1-10), která si žáci na začátku hry rozlosovali. Ten, kdo byl uprostřed, musel přemýšlet nad tím, jaké slovo má zvolit, aby případně donutil vstát ty žáky, které snadno pochyťá. Ostatní museli být neustále ve střehu a určovat slovní druh vyřčeného slova. Často se stávalo, že ze svých míst vstalo více žáků najednou. V zápětí si ale ti, kteří chybovali, uvědomili svůj omyl a ihned se usadili. Kruh, který vytvořilo 38 žáků byl dostatečně velký jak pro pohyb chytajícího žáka se zavázanými očima, tak pro hráče, kteří si vyměňovali místa. Hra sklídila velký úspěch. Přestože probíhala v naprostém tichu, probíhala energicky, bez zbytečných prodlev. Žáci hráli celou stanovenou dobu, tedy 15 minut.

4.2 K soutěžím

„Bingo“ bavilo opravdu všechny žáky. Byla zvolena varianta s dokončováním přirovnání a varianta s určováním gramatických kategorií u podstatných jmen. Úkoly pro žáky nebyly vůbec obtížné. Hravou formou si tak procvičili část mluvnického učiva. Při hře samotné všichni napjatě čekali, zda bude z tabule vyškrtnut výraz, který si sami vybrali. Hru doprovázeli dokonce zvuky – ti, kteří měli vybrané slovo, jásali „jóóó“, a ti, kteří slovo neměli, smutně protestovali „nééé“. Postupně tak na každé škrtnuté slovo reagovali sborově všichni hráči.

Rozdíl ve schopnosti rychle tvořit nová slova ze souboru písmen byl také jasně patrný při hře „Co nejvíce slov“. Mladší žáci museli více přemýšlet a pracovali pomaleji. Utvářeli strohá a málo originální slova, která měla většinou 3-4 písmena. Starší žáci prokázali při této hře více fantazie. Jejich slova byla delší, pracovali se stejným slovním základem, ke kterému přidávali předpony či přípony (bylo-li to možné), různě tyto slovní základy obměňovali, čímž získávali ve stejném hracím čase více slov.

„Štafety“ v sobě skrývaly opět prvky pohybových her. Z důvodu velkého počtu hráčů vznikly 3 věkově smíšené skupiny (v každé cca 13 žáků). Před začátkem hry byly žáci poučeni krátce o teorii tvoření slov (odvozování, skládání, zkracování). Ale i bez takovéto přípravy by hru podle jejich slov zvládli. Úkol nečinil problémy ani mladším žákům.

4.3 Ke kooperativním hrám

U „Kimovy hry“ záleží na stupni obtížnosti zvolených jazykových jevů. Hra je sama o sobě velmi jednoduchá, žáci se zvládli perfektně domluvit a rozdělit si pozorované věci na menší části, které měla sledovat vždy dvojice žáků. Všem skupinám se podařilo správně zapsat více jak polovina pozorovaných slov. Paměť žáků se musí neustále trénovat. Tato hra je jedním ze způsobů, jak ji rozvíjet a testovat.

Při hře „Domino“ většinou starší žáci řídili žáky mladší – určovali jim, co mají na „dominové kostky“ psát. Časem se ve skupinách ujal slova jeden žák, který byl vlastně takovým vedoucím skupiny. Ostatní se řídili jeho příkazy. Role těchto „vedoucích skupiny“ zaujala vždy děvčata. Hra samotná byla velmi úspěšná. Skupiny dokázaly pohotově spolupracovat a musely během celé hry dávat pozor a vnímat tahy ostatních skupin. Žáci 7. třídy si „dominové kostky“ přáli nechat, aby si hru mohli ještě zopakovat.

Vzhledem k velkému množství žáků ve vybraném souboru byla hra „Slovní kopaň“ realizována ve skupinách utvořených podle jednotlivých ročníků. Rychleji se tak všichni

vystřídali a na každého žáka vyšla řada vícekrát. Díky „Slovní kopané“ se žáci učí myslet dopředu, přemýšlet nad tím, co řeknou. Jistým způsobem zodpovídat za důsledky vlastních rozhodnutí. Na závěr si žáci vyzkoušeli jedno kolo „Slovní kopané“ ve dvou smíšených skupinách. Starší žáci tak museli brát ohled na mladší spoluhráče a volit pro ně lehčí a vhodnější slova, což pochopili velmi brzy.

4.4 Názory žáků na výuku obsahující hry

Názory žáků jsou zde mnohem opodstatněnější než názory učitelů, proto se krátce budeme věnovat i jim. Výuka slouží především a jedině žákům. To oni si z ní mají odnést co nejvíce, to oni jsou adresáty veškerého působení, které je ve výuce realizováno. Žáci vstupují do výukových procesů a vztahů v těchto procesech vznikajících. Ať už se jedná o vztahy mezi žáky a učitelem, nebo mezi žáky navzájem. Musí se při nich cítit bezpečně, musí je chápat, musí je správně vnímat a sami umět vytvářet (především vztahy kladné).

Nejčastěji žáci hodnotili jako kladně to, že se učivo českého jazyka probírá novou, pro ně netradiční formou. Podle jejich slov si ale nedokáží představit své učitele v roli „realizátora“ takových her. I oni mají strach, že by učitelé něco takového ve svých hodinách nevyužili, přestože by o to žáci velmi stáli.

Hravý způsob výuky se jim velmi líbil, byli rádi, že si hrají a přitom se vlastně i učí, opakují si své znalosti, nebo získávají nové. Ke každé hře dostali jen několik málo informací z teorie učiva a i tak jim nedělaly hry žádný problém. Zapojili se okamžitě a se zájmem. Do problematiky učiva tak pronikli ihned a bez sebemenších problémů.

Chválili si také to, že pro každou hru bylo potřeba připravit nějaké pomůcky. Napadlo je, že by klidně učitelé s výrobou těchto pomůcek (lístečků, kartiček) pomáhali sami.

5 Interpretace výsledků

Na základě uvedených výsledků šetření je znatelný rozdíl mezi mladšími a staršími žáky. Je to dáno tím, že starší žáci mají rozvinutější schopnosti spolupracovat, dokážou rychleji přemýšlet, jejich vědomosti a znalosti jsou rozsáhlejší. Oproti tomu jsou mladší žáci více bezprostřední, nebojí se jít do hry po hlavě, nemají ostych spolupracovat se svými vrstevníky ani se staršími žáky.

Pohybové hry více zaujaly mladší žáky. Přestože se několikrát stalo, že se jim při hrách něco nepovedlo, nenechali se odradit a s nadšením v hraní pokračovali. Starší žáci zpočátku dávali najevo, že se jim nechce běhat, ale svou lenost časem překonali. V soutěžení nacházeli oblibu jak mladší, tak starší žáci. Mezi staršími žáky byla více cítit rivalita. Chtěli porazit někoho ze svých vrstevníků. Porazit mladší žáky totiž dokáže každý. Při kooperativních hrách se více dařilo starším žákům. Jsou lepší v organizaci práce, ale i mladší žáci na způsob, jakým při hře postupovat, pomalu začali přicházet. Častějším zařazováním kooperativních her do výuky by tuto schopnost spolupráce jistě dovedli k dokonalosti.

Kterákoliv z uvedených her je vhodná jak pro žáky mladšího, tak staršího školního věku. Lze je upravovat na různé stupně obtížnosti. Lze je přizpůsobovat libovolnému učivu. Hry jsou koncipovány velmi jednoduše, jejich realizace nezabere moc času. Jsou proto vhodné pro úvodní část hodiny jako motivace, do závěrečné části jako opakování probraného učiva, nebo jen tak, když je potřeba žáky probrat, pobavit, zaktivizovat.

6 Závěr

Zařazení pohybových her do výuky je vhodné zejména proto, aby se nahradila tradiční

frontální výuka, při níž žáci pouze sedí, čtou a píší. Pohyb přinese žákům více prožitku z výuky. Kooperativní hra naučí žáky, co to znamená spolupracovat na společném cíli. Soutěže jsou pro žáky nejlákavějšími prvky výuky. Rádi si dokazují svou schopnost být v něčem lepší, rychlejší, pohotovější než jiní. Při soutěžení mohou snadno porovnat s protihráči, jak na tom jsou například se svými vědomostmi.

Se všemi žáky byla radost spolupracovat. Je sice pravda, že díky zájmovému kroužku jsou o něco více zvyklí pracovat v nestejnorodých skupinách a že je jim hra a učení se hrou velmi blízké, ale to je právě důkazem toho, že to bez problémů zvládnou i ostatní žáci. Možná ne hned, ale časem si zvyknou na podobný způsob práce v hodinách. Budou učiteli vděční, že si mohou hrát, a přestanou vnímat, že si při hře vlastně učí. Bude to pro ně nenásilný způsob vzdělávání se. A tím to bude snadnější i pro učitele. Stačí mu jen zásoba kvalitních her a odvaha pustit se ve své výuce do hraní.

Literatura:

GRECMANOVÁ, H., URBANOVSKÁ, E. *Aktivizační metody ve výuce, prostředek ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007.

HOUŠKA, T. *Škola hrou*. Praha: Tomáš Houška, 1991.

KASÍKOVÁ, H. *Kooperativní učení, kooperativní škola*. Praha: Portál, 1997.

PORTMANN, R. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál, 2004.

SCHNEIDEROVÁ, E. *Jazykové hry a hříčky*. Praha: Portál, 2010.

GAMES WITH THE CZECH LANGUAGE

Summary:

The article aims at using games in Czech language teaching. It describes three types of simple games related to language teaching applied to pupils of 5th to 8th grades of primary school and their specific reactions to these games. Based on the differences in pupils' involvement and success in the games the article determines to what extent it is suitable to incorporate such games in teaching.

Key words:

game, competition, cooperative game, physical game, teaching, Czech language, teacher, pupil, primary school.

Kontaktní adresa:

Mgr. Vendula Mikulíková
Katedra českého jazyka a literatury
Pedagogická fakulta Univerzity Palackého
Žižkovo nám. 5
771 40 Olomouc
mikuve@email.cz
585 635 655