Lekcia 2

Pomôcky:
TÉMA 4 Foto Oblečenie, TÉMA 4 Karty Oblečenie, TÉMA 3 Karty Dopravné prostriedky

1. Privítanie

Deti v skupine učiteľ privíta ľubovoľnou básničkou/pesničkou, v závislosti od preferencie detí. Pýta sa konvenčnými frázami na ich pocity a náladu. *Ako sa dnes máš? Si dnes šťastný/veselý/smutný? Aké je dnes počasie?* Voľne rozvíja konverzáciu s použitím symbolu otáznika. Následne otázky formulujú deti, pričom si posúvajú symbol otáznika. Učiteľ dialóg ukončí otázkami *Čo máš na sebe oblečené? Čo si obliekaš najradšej?*

2. Hra Hádaj, čo to je? (Oblečenie)

Učiteľ používa pre zopakovanie slovnej zásoby fotografický materiál TÉMA 4 Foto Oblečenie.





Učiteľ vezme fotografiu, prikryje ju celú čistým výkresom a postupne ju odkrýva. Deti majú pomenovať, čo je na obrázku, len čo to spoznajú.

Variant 1

Hra s Kartami Oblečenie (Téma 4). Učiteľ rozdelí deti na dve skupiny. Obom skupinám dá jednu kôpku kariet Oblečenie, ktoré sú obrátené obrázkami nadol. Deti jedno po druhom odkrývajú obrázky a pomenúvajú, čo je na obrázku (napríklad *biele tenisky, modrá čiapka).*

Variant 2

Hra s Kartami Oblečenie (Téma 4). Učiteľ rozdelí deti na dve skupiny. Obom skupinám dá jednu kôpku kariet Oblečenie. Jedna skupina detí obrázok opisuje a druhá skupina hľadá správny obrázok podľa opisu.

Na hru nadviaže učiteľ dialógom s deťmi: *Čo si obliekaš do školy? Čo je vhodné obliecť si na svadbu/na športový deň/do kostola/do školy/do divadla/na výlet do hôr?* Pre skontrolovanie správnosti odpovedí môže učiteľ ukázať deťom obrázky TÉMA 4 Foto Ako sa obliekame?

3. Pohybová aktivita Športujeme s robotom

Aktivita vychádza zo známej hry Kubo velí. Učiteľ môže svoje inštrukcie podľa jazykových schopností žiakov modifikovať. Aktivitu môže spestriť zámena Kuba za robota (alebo za inú deťom známu postavičku z detských príbehov). V prípade robota inštrukcie zadáva typickým robotickým spôsobom. Deti ich plnia tiež ako roboty. Učiteľ opakuje s deťmi inštrukcie z témy pohyb/športovanie. Podľa

možností vytvorí najskôr v triede niekoľko prekážok z dostupných objektov v triede (stoličky, lavička, kruhy, tašky a pod.)

Variant 1 - jednoduchší:

Robot velí: *Hráme volejbal. Hráme tenis. Chytám loptu. Hádžem loptu. Lyžujeme. Bicyklujem sa. Plávame. Bežíme cez prekážky.* Alebo: *Urob drep. Predpaž obe ruky. Vzpaž pravú ruku. Kráčaj do kruhu. Zastav sa. Zodvihni pravú nohu. Sadni si na zem. Podlez popod stoličku. Prekroč cez kruh. Sadni si vedľa stoličky.*

Variant 2 – náročnejší, pozostávajúci z viacerých po sebe idúcich inštrukcií pre jedno dieťa:

Robot velí: *Bež. Obehni loptu. Obehni okolo tašky. Prebehni k oknu.*
Robot velí: *Lyžuj sa. Lyžuj dolu kopcom. Lyžuj k tabuli. Lyžuj okolo prekážok.*

Učiteľ nadviaže na hru krátkym rozhovorom: *Aký je tvoj najobľúbenejší šport? Čo/aký šport sa budeš/môžeš hrať v lete/v zime/na dvore/na školskom dvore?*

4. Aktivita Slovná reťaz

Učiteľ položí fotografie zvierat a prostredia pred deti. Učiteľ vyberie jedno prostredie, napr. záhrada a povie *Som v jazere/lese/rybníku/na farme. Ktoré zviera žije v lese/na farme...?* Úlohou detí je postupne vyberať obrázky zvierat, ktoré patria k zvolenému prostrediu a slovne komentovať. Učiteľ vyžaduje od detí odpoveď celou vetou, pričom každé dieťa si pamätá odpoveď predchádzajúceho dieťaťa a pridá svoju. Napr.

D1: *Na farme žije krava/žijú kravy.*
D2: *Na farme žije krava a prasa.*
D3: *Na farme žije krava, prasa a sliepka.*

Učiteľ v aktivite vystrieda všetky prostredia podľa fotografií, no môže aj doplniť ďalšie napr. ZOO, park.



5. Pohybová hra Zvieratá

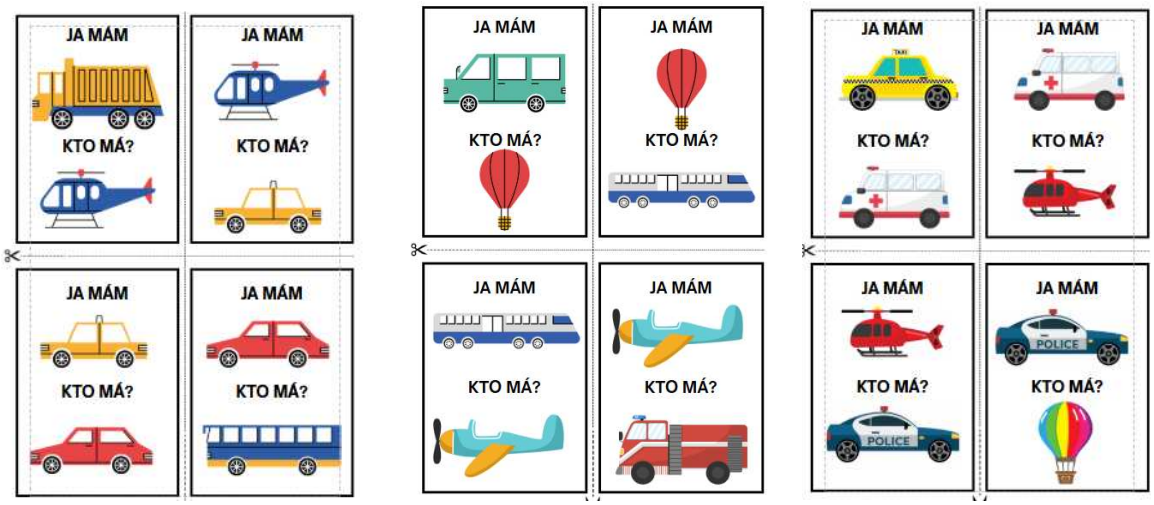
Každé dieťa si vyberie jedno zviera, ktoré postupne predstaví ostatným deťom slovne aj pohybom. Ostatné deti ho napodobňujú. V prvom kole môže začať učiteľ. Ak si zvolí mačku, hovorí: *Ja som mačka, ty si mačka, sme mačky. Chodíme po dvore pomaly. Pozeráme na dvere. Ideme ku oknu. Sadneme si ku stoličke. Umývam si labku. Umývam si prednú pravú labku. Očistím si fúzy. Aha! Pri dverách je mlieko*

v miske. Pijem mlieko. Jazykom vyčistím celú misku. Mám plné brucho. Zaspím... Pokračuje jedno z deti, ktoré rozpráva o ďalšom zvierati a ostatné deti ho napodobňujú. Napríklad: *Ja som zajac/myš/lev... Žijem v džungli/klietke/na strome... Pohybujem sa pomaly/rýchlo/plazením/ skákaním/plávaním...*

Po hre učiteľ rozvíja dialóg s deťmi. *Páči sa ti toto zviera? Čo má rado toto zviera? Akej je fary? Kde žije? Ako sa správa? Máš ho doma? Poznáš niekoho, kto ho má? Videl si ho už niekde?*

6. Hra Ja mám. Kto má?

Hru hráme na princípe Domina, spájame karty s rovnakým symbolom dopravného prostriedku (TÉMA 3 Karty Dopravné prostriedky). Na každej karte sú 2 dopravné prostriedky. Učiteľ začne hru a povie, čo má na svojej karte, napr. *Ja mám auto.* Následne ukáže a opýta sa na druhý dopravný prostriedok, ktorý na karte má. *Kto má...? Povedz: Ja mám...*
Dieťa, ktoré má daný dopravný prostriedok na karte, v hre pokračuje.



7. Záver

Učiteľ v závere spolu s deťmi vyberie pesničky (z témy šport, príp. ďalšie), ktoré deti už poznajú a spoločne si ich zaspievajú/zatancujú.