Zoznam užitočných odkazov- voľnočasové aktivity s deťmi

<https://www.veselerozpravky.sk/rozpravky-na-pocuvanie/?fbclid=IwAR1JWacxTtMioDqUlHV667Nsb1c8Suo3yjV_ghwpC2pnNj-M5fbZfJZ91PE>

<https://najmama.aktuality.sk/aktivity/tvorive-hry/3/>[https://www.sdetmi.com/podujatia/detail/26360/top-24-tipov-ako-zabavit-deti-pocas-<https://eduworld.sk/cd/jaroslava-konickova/4308/jednoduche-pohybove-a-poznavacie-hry-v-byte-alebo-v-dome?fbclid=IwAR3kvvEVQUXMzj2Pfi1FgCg9rjO2QjdVwkZDeUmo8s3nI0BUCKhH8lwzvPU>dazdivych-dni/](https://www.sdetmi.com/podujatia/detail/26360/top-24-tipov-ako-zabavit-deti-pocas-dazdivych-dni/)

<http://www.detskeprogramy.szm.sk/>

[<http://www.kidsites.com/>](http://www.fifik.sk/)

 <http://www.fifik.sk/>

<http://www.krokotak.com/>

<http://rexik.zoznam.sk/>

<https://superko.sk/>

<https://sikovnik.sk/tag/tvorenie-z-detmi/>

Odporúčané knihy /Literatúra/, ktoré môžu byť pre vaše dieťa prínosom

* Overený eshop na knižky

<https://www.martinus.sk/>

<https://www.martinus.sk/l?categories%5B0%5D=6002>

[https://www.martinus.sk/knihovratok -](https://www.martinus.sk/knihovratok%20%20%20%20%20%20-) zaujmavá ponuka recykloceny knižky

- záleží od výberu a samozrejme záujmu detí, dovolila som si navrhnúť ☺:

Charlie Mackesy- Chlapec,krtko,líška a kôň

Gabriela Futová- Očko Špehúň

Ján Uličiansky -Pán Nápad zachraňuje svet

Jeff Kinney- Denník odvážneho bojka

Liz Pichon- Tom Gates-Môj geniálny svet

Pavla Hanáčková- Nasadať! Raketa

Roald Dahl- Jurov zázračný luk

Sabine Städing- Petronela Jabĺčková-Tajomstvo jablkového koláča

Abby Hanbon- Dorka Magorka

Marta Hlušíková- Modré srdce s kečupovým fľakom

Návrhy, riešenia šikany, zlých vzťahov v triede /ŠKD/, resp. ich predchádzaniu prostredníctvom aktivít a hier rozvíjajúcich sociálne zručnosti, komunikáciu, empatiu, toleranciu...

-V období po prázdninách a v aktuálnom stave kamarátskych vzťahov sa s deťmi hráme tieto empatické hry, deťúrencom sú zábavné, niektoré hrávame aj týždne..

Komunikujeme o nich a aplikujeme aj v priebehu bežných činností v ŠKD. /zábavné/ napr. -**Pavúčia sieť, Môj erb** ,**Ujo, nevideli ste môjho** **kamaráta?, Strom šťastia,**  **List vlastného ocenenia** , **Reklama na seba- inzerát** , **Balón kamarátstva** , **Umývacia linka** , **Ja – výrok**“ **Niečo príjemné** , **Rozhorčenie/ocenenie** , **Zmenáreň, Molekuly** , **Ľudské pexeso, Pexeso-** dvojice spoloční, odlišní, **Policajt a zlodej, Na tretieho, Rybárik, Sochy...**

- naša triedna topka je **: plnenie úloh na lístkoch**, **situačná pantomíma**- napodobňujeme pantomímou situácie na lístkoch napr: mamina- príchod z rodičovského, **Ako sa cítim** keď?..., **Žije a hádže**- loptové hry

Pracujem s týmito databázami hier, aktivít. Niektoré sa dajú aplikovať aj doma v rodinke. Malý výber zasielam ☺, môžťe skúsiť....

**Pamprlíček** Hra na upevnenie poznatkov z prírodovedy, vlastivedy. Deti stoja alebo sedia v kruhu, jedno dieťa (pamprlíček) stojace oproti nim im hádže loptičku (pamprlíčka) a súčasne im hovorí úlohu alebo otázku (Kôstkové ovocie? Odpoveď: slivka.). Pri rovnakom zadaní nesmie ďalšie dieťa odpovedať rovnako (Kôstkové ovocie? Čerešňa.). Ak sa pomýli, alebo chytí loptičku keď sa povie pamprlíček, dostáva trestný bod – písmenko (postupne P-A-M-P-R-L-Í-Č-E-K). Ak vznikne celé slovo – vypadne z hry. Najúspešnejšie dieťa môže byť ďalší pamprlíček.

**Pípajúci kamarát** Deti sedia v kruhu na stoličkách. V strede kruhu je dieťa so zaviazanými očami. Vychovávateľka ho zatočí a dieťa si ide sadnúť niekomu na kolená. To dieťa zapípa a žiak so šatkou sa snaží uhádnuť meno pípajúceho kamaráta.

**Uhádni koho alebo čo predstavujem** (PANTOMÍMA) Deti 3. a 4. ročníka prečítajú rozprávku alebo článok z detských časopisov. Mladšie deti si vyberú predmet alebo postavu z textu a pantomímou ho napodobňujú (vo dvojiciach alebo v skupinkách).

**Vymenia sa všetci tí**... Deti sedia v kruhu na stoličkách. Jeden je v strede a hovorí: Vymenia sa všetci tí, ktorí majú napr. radi čokoládu. Tí, ktorých sa to týka si vymenia miesto. Jeden ostane v strede a vymýšľa ďalej**.**

**Na rybára** Pomôcky: modrý igelit = rybník, udica – palička s niťou, na konci magnet, rybky = na nich napísané úlohy (matematika, prírodoveda...) farebne rozlíšené podľa rybníkov. Deti si ulovia rybku, ak nevie odpoveď, vráti ju do rybníka**.**

**Múdre kocky** Pomôcky: 3 kocky (môžu byť na nich napísané aj iné čísla ako 1-6) Deti hádžu kocky, s číslami môžu podľa pokynov robiť rôzne matematické operácie, tvoriť z nich najväčšie/najmenšie číslo.

**Stromy** (podľa ročných období) Deti sú rozdelené do dvoch skupín, na magnetickej tabuli sú dva stromy. Deti súťažia, odpovedajú na otázky. Za správnu odpoveď dostanú bod – list, kvet, jablko, vločku – podľa ročného obdobia, ktorý si pripevnia na svoj strom. Vyhráva družstvo s väčším počtom bodov.

**Potápajúca sa loď**  Vychovávateľ rozpráva deťom príbeh: Námorníci, loď sa potápa a do záchranného člna si môžete zobrať jednu vec. Deti hovoria slová a snažia sa prísť na kľúč podľa ktorého si môžu/nemôžu zobrať vec do člna. Kľúč môže byť: jednoslabičné slová, slová končiace sa na samohlásku/spoluhlásku.

**Na jeleňa** Pohybová hra Deti stoja v kruhu a prihrávajú si loptu, komu spadne ide do stredu kruhu. Hráči po obvode kruhu si prihrávajú = nabíjajú. Ktoré dieťa má nabité, snaží sa jeleňa trafiť. Jeleň nesmie loptu chytať, kruh sa nesmie zmenšovať, ak hráč jeleňa netrafí, stáva sa jeleňom.

**Na kráľa** Deti rozdelíme do dvojíc. Všetky dvojice stoja. Vychovávateľ zadáva príklady (sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie). Kto z dvojice odpovie prvý, ostáva stáť, kto nevie, sadne si. Hra pokračuje, kým neostane jeden víťaz.

**Piškvorky** patria jednoznačne k najznámejším hrám. Cieľom hráčov je dokázať zakryť svoje hlavné úmysly a svoju stratégiu, a vytvoriť súvislý rad troch krížikov či guličiek. Táto hra je jednoduchá, a aj preto bolo vytvorené množstvo variácií. Môžete tvoriť rad z piatich, či siedmich krížikov. Poprípade si môžete vytvoriť svoje vlastné pravidlá. Najlepšie na piškvorkách je, že ich môžete hrať kdekoľvek a kedykoľvek. Niekedy ani nepotrebujete pero- môžete využiť piesok, sneh, či zahmlené okná.

**Obesenec** Ďalšia veľmi známa hra. Úlohou hráča je uhádnuť slovo. Za každé nesprávne uhádnuté písmenko sa kreslí panáčik. Po určitom množstve nesprávne uhádnutých písmeniek panáčik visí. Jediným spôsobom, ako vyhrať, je uhádnuť písmenká. Všeobecná rada znie začínajte samohláskami a dúfajte, že váš súper vám nedá slovo, ktoré obsahuje iba spoluhlásky, ako napríklad prst či krk. Pre tých, ktorí majú radi výzvy, je táto hra dobrá aj na precvičenie si slovnej zásoby v cudzom jazyku.

**Meno, mesto, zviera, vec** Hra, ktorú nie je potrebné nijako špeciálne predstavovať. Jeden hráč v duchu hovorí abecedu, druhý ho stopne. Na ktorom písmenku ho zastaví, na také písmenko musia obidvaja hráči v čo najkratšom čase vymyslieť meno, mesto, zviera a vec. Kto skončí prvý, odrátava desať sekúnd do konca hry. Potom sa sčítavajú body. Za každé slovo, ktoré nemá nikto iný v skupine ide hráčovi desať bodov. V prípade, že si minimálne dvaja hráči spomenú na rovnaké slovo, každý z nich dostane iba päť bodov. Ak niekto z protihráčov nemá napísané žiadne slovo, hráči, ktorí si na slovo spomenuli, dostávajú o desať bodov viac. Pri tejto hre platí pravidlo čím viac hráčov, tím je to väčšia zábava. Avšak dajte si pozor pri rozprávaní abecedy, pretože vymyslieť slová na písmená ako y či x je náročné.

**Príbeh** Môžete si vymyslieť vlastný príbeh. Príbeh má minimálne tri variácie. Buď si môžete vymyslieť príbeh, kde sa všetky slová začínajú na rovnaké písmeno. Alebo môžete vymýšľať príbeh, kde budú mať všetky slová len určitý počet písmen. Ak ste vo väčšej skupine, môžete vymyslieť vlastný príbeh ešte originálnejšie. Každý z hráčov si vezme papier, na ktorý napíše vetu do prvého riadku, avšak posledné slovo vety napíše do ďalšieho riadku. Potom papier preloží a podá spoluhráčovi tak, aby spoluhráč nevidel prvú vetu, ale len posledné slovo z nej. Na toto slovo potom musí nadviazať svojou vlastnou vetou. Následne sa pokračuje rovnakým spôsobom až do omrzenia.

**Kto som?** Aj pre túto hru platí pravidlo čím viac hráčov, tým viac zábavy. Každý člen skupiny napíše na papierik osobu, vec, či zviera, ktoré ho práve napadne. Potom ho označí číslom. Všetky papieriky sa dajú dokopy a potom si hráči ťahajú čísla, avšak nemôžu si vytiahnuť svoje číslo. Bez toho, aby sa hráči pozreli, čo je napísané na ich papieriku, si papierik väčšinou prilepia na čelo a hra sa začína. Hráči majú dovolené pýtať sa otázky, na ktoré je možné odpovedať iba áno či nie. Samozrejme, najťažšie je hrať túto hru v skupine, kde majú hráči úplne rozdielne záľuby. Ľahko sa potom môže stať, že budete pre vás úplne neznámy hráč tenisu či skvelý, no neobjavený spevák.

**Bludisko** Papier a pero môžete využiť aj na nakreslenie bludiska, ktoré musí váš súper prejsť rýchlejšie ako vy, inak prehral.

**Kreslenie postáv** Aj táto hra má minimálne dve variácie. Jedna z nich sa dá použiť hlavne vo väčšej skupine. Každý hráč má vlastný papier, na ktorý napíše svoje meno. Papiere potom kolujú. Každý ďalší hráč niečo prikreslí k menu, začne sa s obrysom tváre, potom oči, uši, ústa, nos.

Druhá variácia hry je založená na rovnakom princípe ako príbeh. Jeden z hráčov nakreslí hlavu, potom preloží papier tak, aby to spoluhráči nevideli. Druhý hráč nakreslí trup, tretí pás, a tak ďalej, až po topánky.

**Lodičky** sú ďalšia z najznámejších papierových hier. Hrá sa medzi dvomi hráčmi. Každý z nich si nakreslí dve tabuľky. V jednej z nich je pozícia lodí prvého hráča. Do druhej tabuľky sa zapisujú všetky útoky na lode protihráča. Cieľom hry je potopiť všetky protihráčove lode.

**Origami** Papier sa dá využiť aj inak, ako len na písanie. Môžete si z neho poskladať origami, či vyrobiť lodičky alebo lietadielká. Ak sa chcete naučiť skladať origami, stačí si vyhľadať jeden z mnohých návodov, ako skladať origami.

**Slovný had** V tejto hre sú hráči rozdelení do skupín. Úlohou hráčov je vymýšľať podstatné mená s konkrétnou dĺžkou, napríklad päť či šesť písmen tak, aby určité písmeno bolo v správnej pozícii a tým vytváralo hada. Ktorá skupina má dlhšieho hada, tá vyhráva.

Príklad na písmeno M:

Myseľ

oMbre

doMov

...

**Slovný rebrík** Zo slov si môžete vytvoriť aj rebrík. V tejto hre hráči musia napísať čo najviac slov začínajúcich na určité písmeno tak, aby každé ďalšie slovo malo o písmenko viac ako to prechádzajúce slovo.