



! «ÿj ® È²¶ÿj ; ²šª ¥ '¬® ²j ÿ«© «^{-ea} --«^{Àª} «⁻ · \$® ij S°ij --«^{±®} šª œ²šª ¶« ¶ÿ® ¡«² i }

OBSAH

ÚVOD	5
1 HRA A	

} * # ~

za iatkov ani pre samotných žiakov.

1 HRA A JEJ PODSTATA

Postup: Žiakov dáme sadnú na koberec do kruhu. Do prostriedku vyberieme osem až desa predmetov, ktoré spoločne s deťmi pomenujeme v taliančine. Potom všetky veci, ktoré sme pre žiakov pripravili a pomenovali spoločne prikryjeme dekou. Úlohou žiakov bude:

1. Pomenovať čo najviac predmetov, ktoré sme pod deku ukryli. Ten zo žiakov, ktorý ich pomenuje čo najviac, víťazí.
2. Učiteľ postupne vyberá spod deky po jednom predmete a úlohou žiakov je ich pľochotovo pomenovať v taliančine.

Obrázok .1 K

Obrázok . 2 Preteky

Prame : v

osem/. Potom ukáže na ubovo ného žiaka a

jeho obrázok a napíšeme zvuk, ktorý zvieratko vydáva pod a poradia. Zvieratká idú za sebou v

Veselí hudobníci

Obrázok . 11 Hudobníci

Prame : vlastný archív

#Ý¬«® Āšª ¥¶|praxe:

Táto hudobná hra je veľmi vhodná ako CLIL aktivita na hodinách hudobnej výchovy, kde sa žiaci zoznamujú s hudobnými nástrojmi orchestra. Hudobné nástroje môžeme aj obmieňať, podľa toho, aké nástroje máme k dispozícii, alebo akých obrázkov máme a tak

Obrázok .12 asti tela

Prame

#Ý-«® Åšª ƒ¶ praxe:

. 0*1 &

Hra a

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRÁCI

1. C