

Semestrální metodický kurz
k výuce češtiny jako cizího jazyka



Sborník her



Závěrečné práce



ÚSTAV JAZYKOVÉ
A ODBORNÉ PŘÍPRAVY
Univerzita Karlova

2021/2022

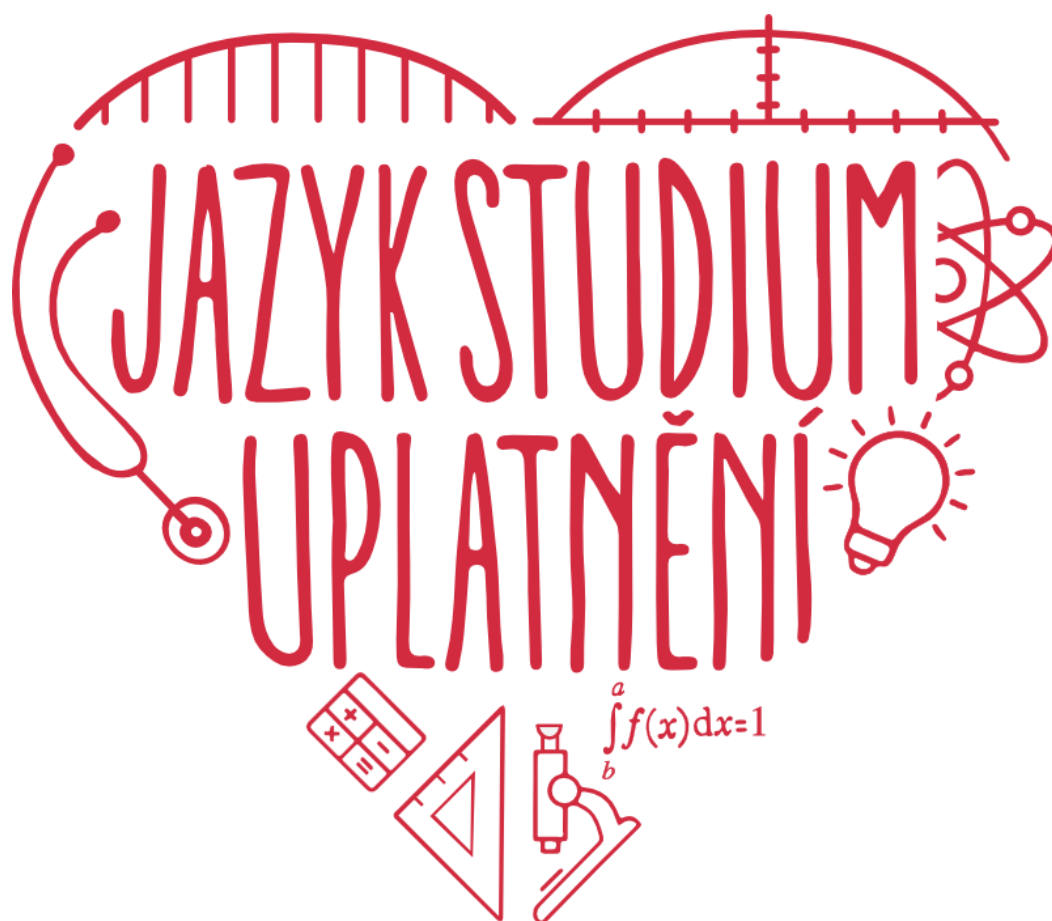
SMEČ

Semestrální metodický kurz k výuce češtiny jako cizího jazyka

on-line

1. ročník

2021/2022



řízení a koordinace projektu *Petra Jirásková*
grafická a ediční příprava *Šárka Beranová*

SBORNÍK HER – Obsah

POSTAVENÍ HER VE VÝUCE	6
AKTIVITA	6
HRA vs. DIDAKTICKÁ HRA	6
DIDAKTICKÁ JAZYKOVÁ HRA	6
KOMPONENTY HRY	6
TYPOLOGIE	7
PŘÍNOSY	8
POTÍŽE/ÚSKALÍ	8
LITERATURA	8
1. BYDLENÍ - KRISTÝNA OMASTOVÁ, BRAZÍLIE PETR TÁBORSKÝ, ARGENTINA/PARAGUAY	9
Domino / Slyším, říkám – mluvení, poslech, porozumění	10
Chňapačka – poslech, porozumění	11
Paměťovka – mluvení/poslech/porozumění	12
Křížovka – porozumění/psaní	13
Kostka – mluvení	14
Hledám pronájem! – čtení, mluvení, reálie	15
Realitní makléř – čtení, mluvení	16
Bydlení snů v ČR – prezentace – mluvení	17
Bydlení snů v ČR – psaní	18
Miluju tě, Pucinko! – slovní zásoba, psaní	19
2. CESTOVÁNÍ - JIŘÍ JONÁK, BELGIE/ČR HANA SPIJKERS, NĚMECKO	20
Jak pojedeme na dovolenou? – mluvení, výslovnost, gramatika	21
Balíme kufry – opakování, přesnost, rozvoj slovní zásoby	22
Cestujeme po ČR – mluvení, čtení, reálie	23
Letní, nebo zimní dovolená? – mluvení, gramatika	24
Běhací diktát – psaní, poslech, výslovnost	25
Bomba – mluvení	26
Kostka je vržena – gramatika, mluvení	27
Pexeso – mluvení, výslovnost, poslech	28
Země, město, moře, hora – slovní zásoba	29
Cestujeme po světě – mluvení, výslovnost, gramatika	30
3. MŮJ DEN - NIKOLA KAMINSKY, USA KATEŘINA KWASNIAKOVÁ, KANADA	31
Kostky – slovní zásoba	32
Kdy půjdeme na kávu? – jdu + infinitiv, mohu/nemohu	33
Puzzle – slovesa – časování sloves	34
Logický problém – Co dělají děti v sobotu? – vedlejší věty	35
Co děláme? – slovesa, vazby	36
Co dělá Ema? – čtení, výslovnost, mluvení	37
Křížovka: Dny v týdnu a části dne – čtení, mluvení, výslovnost	38
Deníček: Můj perfektní a můj katastrofální den – slovní zásoba	39
Kvarteto: Můj den – čtení, výslovnost, mluvení, vazby	40
Řekni mi, kolik je hodin? – slovní zásoba, hodiny, reálie	41
4. OBLEČENÍ - JITKA HEJLOVÁ, USA BLANKA HRADECKÁ, ITÁLIE	42
Vymění se všichni, kdo ... - poslech, mluvení, výslovnost	43
“Oblečení” aneb co to je? A co to není? - slovní zásoba, gramatika, výslovnost	44
Hvězdná proměna – mluvení, poslech, reálie	45
Šatník Nory Fridrichové – čtení, slovní zásoba, mluvení, reálie	46
Ta mikina je moje! - poslech, slovní zásoba, psaní, gramatika	47
3 indicie – mluvení, poslech, psaní, opakování slovní zásoby	48
Otázky, samé otázky – mluvení, poslech, gramatika, slovní zásoba	49
Šaty dělají člověka – mluvení, poslech, výslovnost	50
Domino – slovní zásoba, logické myšlení	51
Mini módní přehlídka – mluvení, gramatika	52
5. POČASÍ - STANISLAV HAVEL, SRBSKO KLÁRA JÍCHOVÁ, RUMUNSKO	53
Meteorologické pexeso – slovní zásoba, mluvení, psaní	54
Zkompletuj větu – slovní zásoba, čtení	55
Co si vezmeš s sebou? - mluvení	56
Kdo jsi? - mluvení	57
Jaro, léto, podzim, zima – čtení, psaní	58

Pořekadla – rozvoj slovní zásoby, reálie	59
Najdi 10 rozdílů – mluvení, slovní zásoba	60
Banátská košava – rozvoj slovní zásoby, mluvení, psaní, gramatika	61
Počasi všemi smysly – mluvení, slovní zásoba, význam slov	62
Banátská předpověď počasí	63
Meteorologická osmisměrka – slovní zásoba, mluvení, psaní	64
6. RODINA - MATVEY DIDENKO, ČR ALEXANDRA ZUBKOVA, RUSKO	65
Neověřená fakta – poslech, psaní	66
Neočekávaná historika – psaní, gramatika	67
Náhodné titulky – mluvení	68
Opačné věty – mluvení, lexika	69
Pantomima – mluvení	70
Roztrhaný text – poslech, práce s textem	71
Portrét rodiny – mluvení	72
Křížovka – psaní	73
Slavná rodina – mluvení, slovní zásoba	74
„Tenis“ se slovní zásobou – slovní zásoba	75
7. SVÁTKY A OSLAVY - RŮŽENA HENKRICHOVÁ, RUSKO PAVLÍNA KASSA, JAPONSKO	76
Bingo – mluvení, čtení, reálie	77
Desková hra – mluvení, čtení, reálie	78
Karetní hra – Tvoření vět – mluvení, čtení, reálie	79
Trixeso – mluvení, čtení, reálie	80
Vyjmenovávačka – mluvení, reálie	81
Drilovačka – mluvení, psaní, reálie	82
Slovesa – gramatika	83
Člověče, nezlob se – gramatika, slovní zásoba	84
Vánoce, Velikonoce, Silvestr, státní svátek – mluvení, čtení, reálie, konverzace	85
Hra s kartičkami – Osobnosti – mluvení, gramatika, reálie	86
Časová osa – reálie, datum	87
8. ŠKOLA A PRÁCE - TEREZA PLETICHOVÁ, VELKÁ BRITÁNIE LENKA SLADE, VELKÁ BRITÁNIE	88
Plnění úkolů (Na táborák) - text, čtení, mluvení	89
Kde se co ve škole nachází – slovní zásoba, směrové pojmy, mluvení, popis	90
Exkurze po škole – čtení, psaní, mluvení, slovní zásoba	91
Co vidím kolem sebe – slovní zásoba, psaní a výslovnost	92
Noviny – čtení, psaní, a výslovnosti, slovní zásoba, gramatika	93
Nesmyslov po způsobu časopisu Sluníčko – slovní zásoba, výslovnost	94
Hádej, kdo jsem – výslovnost, gramatika	95
Kostky – slovní zásoba, komunikace, psaní, čtení	96
Jenga věž – slovní zásoba, výslovnost, poslech	97
Závod popletených slov – gramatika, slovosled, čtení, psaní	98
9. U DOKTORA - KATEŘINA GALAGINA, UKRAJINA PETRA ZLÁMANÁ, UKRAJINA	99
Člověče, nezlob se – slovní zásoba	100
Domino – slovní zásoba	101
Kam patří – poslech, čtení	102
Trpělivý pacient – mluvení, výslovnost, poslech	103
Tabulka na tabuli – gramatika, psaní	104
Křížovka – psaní	105
Najděte rozdíly – mluvení	106
Kostky - mluvení	107
Chňapačka – poslech	108
Zdravý životní styl – mluvení, slovní zásoba	109
10. VOLNÝ ČAS - PAVLÍNA TÝŘOVÁ, VELKÁ BRITÁNIE EVA STLOUKALOVÁ, VELKÁ BRITÁNIE	110
Karetní nápady – podstatná jména	111
Karetní rody – podstatná jména	112
Druhovo slovní fotbal – podstatná jména, slovesa	113
Popletená písmena – slovní zásoba, čtení	114
Párové souhlásky u podstatných jmen a sloves	115
Poznej, co dělám? - slovní zásoba, fonetika	116
Židlovaná – slovní zásoba	117
Kouzelný klobouk – mluvení, výslovnost, otázky	118
Pexeso – slovní zásoba, interakce, poslech	119
Osmisměrka – slovní zásoba, fonetika, poslech	120

PŘÍLOHY	121
<i>Příloha 1.1</i>	121
<i>Příloha 1.2</i>	122
<i>Příloha 3.1</i>	123
<i>Příloha 3.2</i>	125
<i>Příloha 3.3</i>	127
<i>Příloha 3.4</i>	128
<i>Příloha 3.5</i>	130
<i>Příloha 3.6</i>	135
<i>Příloha 3.7</i>	137
<i>Příloha 3.8</i>	140
<i>Příloha 3.9</i>	142
<i>Příloha 3.10</i>	148
<i>Příloha 4.1</i>	151
<i>Příloha 4.2</i>	154
<i>Příloha 4.3</i>	157
<i>Příloha 4.4</i>	159
<i>Příloha 5.1</i>	161
<i>Příloha 5.2</i>	163
<i>Příloha 5.3</i>	165
<i>Příloha 5.4</i>	166
<i>Příloha 5.5</i>	167
<i>Příloha 5.6</i>	169
<i>Příloha 5.7</i>	170
<i>Příloha 5.8</i>	171
<i>Příloha 5.9</i>	172
<i>Příloha 5.10</i>	174
<i>Příloha 5.11</i>	175
<i>Příloha 5.12</i>	176
<i>Příloha 6.1</i>	177
<i>Příloha 6.2</i>	179
<i>Příloha 6.3</i>	180
<i>Příloha 6.4</i>	181
<i>Příloha 7.1</i>	182
<i>Příloha 7.2</i>	183
<i>Příloha 7.3</i>	184
<i>Příloha 7.4</i>	185
<i>Příloha 8.1</i>	186
<i>Příloha 8.2</i>	187
<i>Příloha 8.3</i>	189
<i>Příloha 8.4</i>	190
<i>Příloha 8.5</i>	192
<i>Příloha 8.6</i>	193
<i>Příloha 8.7</i>	194
<i>Příloha 8.8</i>	196
<i>Příloha 8.9</i>	198
<i>Příloha 9.1</i>	199
<i>Příloha 9.2</i>	200
<i>Příloha 9.3</i>	201
<i>Příloha 9.4</i>	202
<i>Příloha 9.5</i>	205
<i>Příloha 9.6</i>	207
<i>Příloha 9.7</i>	210
<i>Příloha 10.1</i>	211
<i>Příloha 10.2</i>	213
<i>Příloha 10.3</i>	214
<i>Příloha 10.4</i>	215
<i>Příloha 10.5</i>	217

POSTAVENÍ HER VE VÝUCE

AKTIVITA

V pedagogických vědách a didaktice pojem **aktivita** vyjadřuje pouze tu skupinu činností, při jejichž vykonávání člověk (žák) musí projevit **relativně vysokou míru samostatnosti, iniciativy a aktivity**, musí vynaložit vysoké úsilí, musí být výkonnější a efektivnější, musí postupovat energičtěji než při běžné práci s učebnicí.

HRA vs. DIDAKTICKÁ HRA

Hra je jedna ze základních forem činnosti, která se skládá z dílčích aktivit. Je to **svobodně volená činnost, která ve své základní podobě nesleduje žádný zvláštní význam nebo cíl, ale má hodnotu sama o sobě**. Má však jasná, předem stanovená a účastníky akceptovaná pravidla. Cílem hry je rozvíjet všechny stránky lidské osobnosti (tělesné, rozumové, mravní, pracovní a estetické), zároveň i oblast mezilidských vztahů. V podtextu každé herní akce je přítomen leitmotiv, myšlenka či účel, pro který je hra hrána. Vzhledem k tomu, že hra je přirozenou činností člověka od dětství a má dominantní postavení při trávení volného času, můžeme ji začlenit do výuky jako jednu z didaktických metod.

Ve druhém plánu tedy může mít hra podobně jako umění cíle socializační, didaktické, estetické atd. **Didaktická hra je metodou vyučování, která vytváří podmínky pro efektivní učení a je sama prostředkem k němu**. Cílem didaktické hry je poskytnout studentům určité vědomosti. Je významnou motivační metodou, doplňuje učivo, pomáhá lepšímu osvojení nebo procvičení učiva. Během her studenti rovněž zažívají řadu emocí, ať už pozitivních nebo negativních, které pak umocňují zafixování procvičovaného jevu. Hadfieldová (1998) upozorňuje, že při hraní her by měl být **důraz kladen na úspěšnou komunikaci**, a ne na bezchybné užití jazyka. Dobrá didaktická hra by měla být pro účastníky zábavná a zajímavá i v jejich prvním jazyce.

Soutěž je určitá forma hry, která v sobě nutně zahrnuje **prvky kompetice**, ať už „všech proti všem“, nebo „dvojic či skupin proti sobě“, možná i „já minulý týden“ versus „já dnes“. Může jít také o soutěž proti základnímu nastavení hry, proti stanovenému časovému limitu apod. Vždy se jedná o snahu o dosažení co nejlepších výsledků v určitém **porovnání**. Při hodnocení je tedy obvykle určován **vítěz** nebo vítězové. Při soutěži studenti musí vyvinout značnou rychlost a pohotovost při vybavování slov, obrátů a vazeb, při tvoření vět, při kladení otázek.

Pro některé žáky/studenty je tento typ her stresující natolik, že pro ně nemá žádný využitelný didaktický cíl. Pro ostatní může představovat výbornou motivaci k dosažení lepších výsledků a k dalšímu učení a poznávání. Učitel by si měl při soutěžení ohlídat nezdravou rivalitu mezi žáky/studenty či potřebu vyhrávat za každou cenu.

DIDAKTICKÁ JAZYKOVÁ HRA

Didaktická jazyková hra má za cíl **rozvíjet znalosti jazyka**, a to na kterémkoliv jeho rovině. Důležité je předem si stanovit, **co** má účastník hry procvičit nebo získat a **jak** toho dosáhneme. Didaktická jazyková hra bývá často **nenápadnou formou drilu**. Je proto potřeba stanovit klíčové fráze, věty, slovní obraty, které se budou ve hře opakovat. Může se jednat i o organizační fráze, např. při hraní pexesa: *Mám dvojici. / Jsi na řadě. / To k sobě nepatří. /...*

KOMPONENTY HRY

Základními komponenty hry jsou její obsah, pravidla a pomůcky.

- OBSAH

Obsahem hry myslíme **průběh** neboli náplň hry, kdyby se měla vyprávět jako příběh. Obsah hry závisí na jejím cíli, na cílové skupině, na tom, co chceme prostřednictvím hry účastníky naučit. Je to vlastní podstata hry. Může to být například psaní, komunikace, ale i pohyb, předvádění scének, pátrání a mnoho dalších aktivit (viz typologie her). Důležité je, aby byl dodržen cíl hry.

- PRAVIDLA

Pravidla musí být především **jasná a stručná**, aby žáci/studenti naprosto chápali, co smí a nesmí dělat, a pochopili smysl hry. Vymezují časový rámec a časovou posloupnost, chování hráčů i herní prostředí (např. tady bude „jako“ prodavačův pult). Pravidla jsou pro všechny zúčastněné **závazná**.

- POMŮCKY

Náročnost přípravy pomůcek může být jedním z úskalí zařazování her do výuky. Pokud je hra náročná na přípravu, měli bychom mít v plánu její opakované zařazování do výuky, tak aby se čas strávený přípravou skutečně zhodnotil.

Maňák třídí pomůcky z různých hledisek. Jedním z nich je **vztah pomůcek k zprostředkované skutečnosti** – pomůcky dělí na tyto kategorie: (Maňák, 2003, s. 50-51)

- a) reálné předměty a jevy
- b) věrné zobrazení skutečnosti
- c) pozměněné zobrazení skutečnosti
- d) znakové zobrazení skutečnosti

TYOLOGIE

Hry můžeme dělit podle zaměření na konkrétní rovinu jazyka (Pišlová, 2016), podle průběhu (Meyer, in: Maňák, Švec, 2003; Hadfieldová, 1998), podle cíle (Hadfieldová, 1998), podle typu interakce. Jednotlivá zaměření se v rámci jedné hry prolínají. Můžeme tedy mít hru zaměřenou na výslovnost, která je simulační, upřednostňuje komunikaci před správností a hraje se ve dvojicích.

- **podle roviny jazyka** (Pišlová, 2016)

hry na cvičení čtení a psaní, hry na cvičení výslovnosti, hry na cvičení pravopisu, hry na poznávání stavby jazyka, hry na rozvíjení slovní zásoby, hry rozvíjející stylistické dovednosti, hry všestranného využití, jazykové hlavolamy a hádanky

- **podle průběhu** (Meyer, in: Maňák, Švec, 2003)

hry **interakční** – hry s hračkami, sportovní a skupinové hry, ale i společenské a učební hry

hry **simulační** – jde o hraní rolí, řešení případů, simulaci nějaké situace

hry **scénické** – divadelní hra, kdy jsou odděleni herci od diváků

- Možnosti klasifikování jazykových her podle Hadfieldové (1998) jsou buď na hry **lingvistické a komunikační**, přičemž lingvistické hry se soustředí na správnost a hry komunikační na úspěšnou výměnu informací, nebo na více kategorií, jejichž hranice nejsou ostré. Některé hry obsahují prvky více než jednoho typu:
 - **hry třídící, uspořádávací** – studenti mají např. soubor karet s odlišnými obrázky a musí je utřídít podle nějakého principu (např. co je ovoce, co je zelenina, co je mléčný výrobek atd.)
 - **hry s informační mezerou** – ve hrách tohoto typu má jeden člověk, nebo více lidí, informaci, kterou ostatní nemají a potřebují ji k doplnění svého úkolu. Např. jedna osoba má kresbu, její partner má za úkol vytvořit podobnou kresbu za pomoci poslechu popisu od osoby s obrázkem.

- **hádanky** – jedná se o variantu her s informační mezerou. Jedním z příkladů je „20 otázek“: jeden člověk si myslí slavnou osobu, místo nebo věc, ostatní mohou položit 20 ano – ne otázek, které mají vést k odhalení správné odpovědi,
- **pátrací hry** – tyto aktivity jsou jednou z variant her s dvojsměrnou informační mezerou, kde každý poskytuje a zároveň hledá informace. Jedná se o hry typu: „Najdi někoho, kdo ...“. Studenti dostanou tabulku, chodí po třídě, ptají se tak, aby našli vhodné odpovědi (např. hledají studenta, který rád hraje tenis ...), které si doplňují do tabulky,
- **spojovací/přiřazovací hry** – v těchto hrách studenti potřebují najít shodu pro slovo, obrázek nebo kartu, např. pexeso,
- **etiketovací hry** – jsou formou her spojovacích, ve kterých studenti přiřazují štítky/popisky a obrázky,
- **vyměňovací hry** – v těchto hrách studenti vyměňují karty nebo další předměty či nápady,
- **deskové hry** - např. scrabble atd.,
- **rolové hry** – jedná se o hraní rolí, např. student představuje pacienta – lékaře, zákazníka v restauraci.

- **podle cíle**

Hry můžeme rozdělit na **motivační** (začátek lekce/nové téma), hry na **získání nových znalostí** (řešené problému, vyvození pravidel/indukce) a hry na **upevňování a opakování znalostí** (dril). Podle toho je zařazujeme na daná místa v rámci lekce. Je důležité, aby práce s hrami přinášela pozitivní emoce, a navíc sloužila jako účinný stimul v situaci, kdy zájem či motivace studentů učit se cizí jazyk začíná slábnout.

PŘÍNOSY

Kromě výše zmíněného jsou velkými přínosy her ve výuce také **socializace a poznávání**. Prostřednictvím her žáci samostatně objevují okolní svět. Ve hrách se nachází prostor pro podporu **kreativity** žáků a zároveň napomáhají k uvolněnému řešení emocionálních problémů (např. strachu mluvit, strachu začít atd.). Využití her v hodinách cizího jazyka také pomáhá učitelům hlouběji odhalit **osobní potenciál** každého žaka.

POTÍŽE/ÚSKALÍ

Pokud třída není od počátku na hraní her zvyklá, může být těžké s nimi najednou začít. Během přípravy hry je nutné věnovat pozornost **didaktickému cíli**, jinak hrozí pouhé hraní bez prvku učení. Při zapojování her si musíme dobře rozmyslet, jak budeme hru **zadávat**, aby instrukce nebyly příliš komplikované a samotné zadávání nezabralo více času než následná realizace hry. Protože je příprava hry většinou **časově náročná** a také její první realizace zabere čas v rámci lekce, není praktické hrami sebe a žáky/studenty zahlcovat. Vyberte si takové hry, které sedí vaší třídě i vám a využijte je **opakovaně**.

LITERATURA

HADFIELD, Jill. *Elementary vocabulary games: a collection of vocabulary games and activities for elementary students of English*. Harlow: Longman, 1998. ISBN 0582312701.

MAŇÁK, Josef. *Nárys didaktiky*. 3. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2003. ISBN 80-210-3123-9.

MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

PIŠLOVÁ, Simona. *Jazykové hry*. Třetí vydání. Praha: Fortuna, 2016. ISBN 978-80-7373-130-4.



ÚSTAV JAZYKOVÉ
A ODBORNÉ PŘÍPRAVY
Univerzita Karlova

1. Bydlení - Kristýna Omastová, Brazílie
Petr Táborský, Argentina/Paraguay



Bydlení



Domino / Slyším, říkám – mluvení, poslech, porozumění

téma	bydlení
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	15 minut
pomůcky	vytištěné předlohy, nastříhané podle varianty, kterou chceme hrát
typ interakce	individuální/dvojice/skupiny
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	1 a více hráčů
jazykové zaměření	mluvení, poslech, porozumění
pedagogický cíl hry	Cílem této hry je opakování formou drilu a tím upevňování slovní zásoby, a také procvičování plynulosti.
popis průběhu hry (pravidla)	U varianty domino rozstříháme kartičky jako u běžného domina a studenty rozdělíme do dvojic/trojic. Poté učitel rozdává do každé skupiny plný počet kartiček a vysvětlí, že hra DOMINO začíná kartičkou „start“ a končí kartičkou „cíl“. Každý ze studentů by měl začít s přibližně stejným počtem lístečků.
způsob vyhodnocení hry	Ve hře vyhrává ten, který se jako první zbaví všech lístečků. Vítězové odlišných skupin pak mohou hrát proti sobě.
varianty hry	Jednou z variant je postavit skupiny proti sobě a nechat je co nejrychleji poskládat řadu z kartiček. Skupina, která správně seřadí lístečky nejdříve, vyhrává. Další variantou je oblíbené: SLYŠÍM-ŘÍKÁM. Tato variace se hraje ve dvojicích a šablonu nestříháme na malé kartičky, nýbrž na dva sloupce (šablona je tomu přizpůsobená, viz příloha). Každý z dvojice dostane svou řadu lístečků a hra začíná slovy: „Slyším start, říkám (slovo napsáno napravo od startu)“. Druhý z dvojice poslouchá a snaží se ve svém sloupci najít obrázek se slovem, které zmínil jeho kolega. Jakmile jej najde, pokračuje a říká: „Slyším (slovo řečeno kolegou), říkám (slovo po jeho pravé straně). Hra je kooperativní, studenti si mezi sebou pomáhají, než společně dojdou k „cíli“.
typy pro učitele	Je důležité, aby studenti u varianty SLYŠÍM – ŘÍKÁM správně chápali pravidla hry.
podklady pro hru	

Chňapačka – poslech, porozumění	
téma	bydlení
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	10-15 minut
pomůcky	vytištěné a nastříhané obrázky
typ interakce	individuální/skupiny
typ kooperace	soutěžní/kooperativní
min/max počet účastníků	1 a více hráčů
jazykové zaměření	poslech, porozumění
pedagogický cíl hry	Cílem je upevňování nabyté slovní zásoby.
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel rozdělí studenty do dvojic, popřípadě menších skupinek, a každé z nich rozdá stejnou zásobu obrázků, viz příloha. Poté vyzve studenty, aby se postavili – to kvůli lepší pohotovosti – a ruce při tom nechali podél těla. Hra začíná tím, že učitel vyvolá libovolné slovo, které mají studenti před sebou. Úkolem studentů je jako první získat obrázek pro sebe.
způsob vyhodnocení hry	Hru vyhrává ten, jenž nasbíral největší počet lístečků.
varianty hry	Pro ztížení je možné obrázky pouze popisovat, aniž by byl vysloven samotný kořen slova.
tipy pro učitele	Občas jsou studenti až moc soutěživí a podvádí – mají připravené ruce, jsou naklonění apod. – učitel musí udržet ve třídě řád.
podklady pro hru	

Paměťovka – mluvení/poslech/porozumění	
téma	bydlení
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2
časová dotace	10 minut
pomůcky	vytištěné a nastříhané obrázky, oboustranná lepicí páska
typ interakce	individuální
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	2 a více hráčů
jazykové zaměření	mluvení, poslech, porozumění
pedagogický cíl hry	Kromě upevnění slovní zásoby, je cílem hry také procvičení předložek míst a jejich použití.
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel před hodinou rozmístí po třídě obrázky na téma bydlení: lampu, postel, skříň... Jakmile přijde v hodině na řadu hra PAMĚŤOVKA, studentům oznámí, že mají 2 minuty na to, aby se po lístečcích porozhlédli a zapamatovali si, co na nich je a kde přesně se nacházejí. Poté nechá učitel celou třídu opět usadit do lavic a vysvětlí, že se nahlas bude ptát na polohu věcí na obrázcích. Například: Kde je lampa? Ten, kdo jako první správně odpoví, např.: Lampa je pod stolem – získává kartičku/obrázek.
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává student s největším počtem kartiček.
varianty hry	
tipy pro učitele	Je třeba, aby si učitel dobře pamatoval, kde se každý lísteček nachází. Je dobré mít předem na papíře napsáno: Lampa je pod stolem, postel je na tabuli apod.
podklady pro hru	

Křížovka – porozumění/psaní	
téma	bydlení
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	10 minut
pomůcky	vytištěné křížovky podle počtu žáků
typ interakce	individuální/ve dvojicích
typ kooperace	kooperativní/soutěžní
min/max počet účastníků	1 a více hráčů
jazykové zaměření	porozumění, psaní
pedagogický cíl hry	Cílem může být jak obohacování slovní zásoby za pomoci obrázků, tak její upevňování. V tomto cvičení jde také o přesnost.
popis průběhu hry (pravidla)	U této aktivity studenti luští obrázkovou křížovku, a to každý sám. V případě, že se jedná o novou slovní zásobu, mohou studenti používat slovník, nebo si ve dvojicích navzájem pomáhat. V případě, že se jedná o opakování, mohou studenti soutěžit na čas mezi sebou. Po vyluštění křížovky studentům zůstane 7 písmenek, učitel jim napoví, že v tajence se ukrývá slovo, které popisuje název probíraného tématu – BYDLENÍ .
způsob vyhodnocení hry	Jako kontrola správného vyluštění křížovky slouží tajenka.
varianty hry	
typy pro učitele	Písmenka z tajenky nejsou očíslována, je třeba jim napovědět, že se jedná o probírané téma, popřípadě napovědět počátečním písmenem.
podklady pro hru	

Kostka – mluvení	
téma	bydlení
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	vytištěná a slepená šablona kostky
typ interakce	individuální
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	1 a více hráčů
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl hry	Jedná se o aktivizující hru na začátek hodiny a cílem je opakování a upevnění slovní zásoby, a také automatizace užití různých pádů (např. akuzativu).
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel představí kostku a zeptá se, zdali studenti rozumí všem slovům. Jedná se o individuální hru, tedy není třeba rozdělovat studenty do skupin. Poté předá kostku prvnímu studentovi a než jej nechá kostku hodit, položí základní otázku: Co je v...? N následně student hodí kostkou a navazuje na učitele, například: Kuchyně... V kuchyni je stůl, lednička...
způsob vyhodnocení hry	Hra se hodnotí průběžně po dokončení výkladu slov studenta.
varianty hry	Varianta hry záleží na podání otázky nebo na určení dalších pravidel či zapojení více studentů. Otázky mohou být následující: Co máte doma v...? Co nemáte doma v...? – a tím procvičovat akuzativ, negativní formy vět apod. Hra se dá hrát také skupinově, kde hází kostkou učitel a studenti vykřikují slova. Kdo správně odpoví nejrychleji, popřípadě největším počtem slov, vyhrává.
typy pro učitele	Problém může nastat u lokálu v otázce. V případě, že studenti ještě lokál neprobírali, bude lepší, když učitel napíše na tabuli všechny místnosti ve správném tvaru, než předá kostku: V kuchyni, v ložnici...
podklady pro hru	

Hledám pronájem! – čtení, mluvení, reálie

téma	bydlení
úroveň dle SERRJ	A1-B1
časová dotace	60 min
pomůcky	Jakákoli online stránky bezrealitky.cz, sreality.cz, facebookové skupiny zaměřené na pronájem <i>etc</i> + pracovní list se zadáním
typ interakce	individuální/dvojice
typ kooperace	soutěžní
počet účastníků	Lze adaptovat na jakýkoli počet
jazykové zaměření	čtení/reálie/“umět si poradit v ČR“/mluvení
pedagogický cíl hry	Studenti se dozví o online stránkách, kde se sjednávají pronájmy bydlení v ČR, vyzkouší si přečíst a porozumět reálným inzerátům a také – podle předem daných parametrů – vyhovující pronájem najít.
popis průběhu hry (pravidla)	Jednotlivci nebo dvojice (podle počtu studentů ve skupině) dostanou stejné zadání a tabulku k vyplnění, to se společně projde a ověří se porozumění. Následně dostanou tip na online stránku, kde se hledají podnájem, a cca 10-15 min času, aby každý zvlášť na svém mobilu/počítači hledal bydlení, které co nejlépe odpovídá daným parametrům. Nakonec každý individuálně/ve dvojici prezentuje, co našel, jaká jsou pozitiva a negativa dané nabídky
způsob vyhodnocení hry	Na konci všichni společně rozhodnou, které bydlení je nejlepší, a sdílí, co je překvapilo, co je při pronajímání stejné a co jiné v jejich rodné zemi.
varianty hry	S velkou pomocí učitele je možné aktivitu hrát i s nepříliš pokročilými studenty; v tom případě je třeba se zaměřit hlavně na klíčová slova, klidně povolit použití slovníku/google translate a prezentaci pronájmů uskutečnit v rodném jazyce studentů. Čím vyšší úroveň studenta, tím je možné parametry upřesňovat (např. chtít balkón, vyhledat školku v okolí, určitou část města atd.). S pokročilejšími studenty je prezentace v češtině a je možné si zkusit sehrát scénku při sjednávání prohlídky, s učitelem v roli pronajímatele (který může a nemusí klást různé překážky, jako v reálném životě 😊)
tipy pro učitele	Je třeba, aby nejprve učitel na jiném příkladu ukázal, jak v inzerátech hledat, nastavovat filtry, vyhledávat klíčová slova <i>etc</i> . Vyhledávací část je možné také zadat za domácí úkol a prezentacemi zahájit další hodinu.
podklady pro hru	<u>Příloha 1.1</u>

Realitní makléř – čtení, mluvení

téma	bydlení
úroveň dle SERRJ	A1-B1
časová dotace	30-60 min
pomůcky	Pracovní list <i>Realitní makléř</i> , vystříhané obrázky pro off-line verzi
typ interakce	individuální/dvojice/skupiny – podle počtu účastníků
typ kooperace	Kooperativní ve skupině
počet účastníků	Lze adaptovat na jakýkoli počet
jazykové zaměření	čtení, mluvení
pedagogický cíl hry	Student trénuje porozumění a následně aktivní použití slovní zásoby na téma bydlení v kontextu
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Studenti jsou rozděleni do (až) tří skupiny, každé skupině je přiřazen klient. Ve skupině si přečtou popis klienta a jeho představě o bydlení a</p> <p>a) off-line verze: vybírají z hromady nastříhaných obrázků (z časopisu, Ikea katalogu atd.)</p> <p>b) online verze: za pomoci Googlu vyhledávají obrázky, které co nejlépe vystihují potřeby daného klienta (např. sprcha, zahrada, byt v centru Prahy, panelák, chalupa atd.) a dělají společnou prezentaci v Jamboardu.</p> <p>Poté každá skupina prezentuje, kdo je klient a co pro něj společně vymysleli</p>
způsob vyhodnocení hry	Je oceněno úsilí všech. Čím víc jsou zohledněny požadavky klienta, tím více bodů/uznání 😊
varianty hry	
tipy pro učitele	<p>-Při googlování obrázků doporučit hledání pojmů v nominativu</p> <p>-V online verzi je potřeba navýšit časovou dotaci, budete to déle trvat</p> <p>-při prezentaci doporučit studentům, aby se opravdu vžili do role realitního makléře, napojili se na potřeby klienta a používali věty typu: <i>Klient/ka se jmenuje xy, je jí/mu xy let, pracuje jako... Klient/klientka potřebuje/chce (+akuzativ/verbum), protože...</i></p>
podklady pro hru	Příloha 1.2

Bydlení snů v ČR – prezentace – mluvení

téma	bydlení
Úrovně dle SERRJ	A1-B1
časová dotace	30-60 min příprava doma+ 5-10 min na prezentaci pro každého studenta
pomůcky	
typ interakce	Individuální – podle počtu účastníků
typ kooperace	
počet účastníků	1
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl hry	Student trénuje použití slovní zásoby na téma bydlení v mluveném projevu. Studenti se mezi sebou lépe poznají ve skupině
popis průběhu hry (pravidla)	V návaznosti na hru Realitní makléř, studenti mají za domácí úkol sestavit vlastní powerpoint/jamboard prezentaci, kde za pomoci obrázků ukážou svou představu o bydlení snů v České republice. Jsou vyzváni, aby specifikovali -konkrétní město/oblast v České republice, ukázali ho na mapě a vysvětlili proč (disclaimer, všichni chtějí bydlet v místě, odkud jsou jejich předci) - zda je ve městě (v centru x na sídlišti) či na venkově - zda se jedná o byt či dům, kolik a jaké má místnosti -podobu a charakter (velký/malý/starý/moderní/drahý/levný atd.) - jaká místnost/kus nábytku je pro ně důležitý. Na začátku následující hodiny studenti postupně prezentují.
způsob vyhodnocení hry	Je oceněno úsilí všech 😊 Více těch, kteří mluvili spatra a nečetli jenom předem připravená dlouhá souvětí přeložená google translate (viz tipy pro učitele)
varianty hry	Pro off-line verzi je možné udělat koláž z výstřižků z časopisu nebo to studenty nechat nakreslit
tipy pro učitele	Doporučit studentům, aby na prezentaci ukazovali jenom obrázky a maximálně klíčová slova, ale ne celé věty. A aby to nepřeháněli s google translate, lepší je tvořit jednoduché věty se známými/již probranými slovy a konstrukcemi, než si napsat povídání v rodném jazyce a potom ho jenom krkolomně přeložit. Pokud je studentů/prezentací více, je možné je rozdělit; část odprezentuje následující hodinu, část tu další Dát každému studentovi max. 5 min na prezentaci (i s otázkami to bude nakonec 10 min), aby se „nezabila“ celá hodina
podklady pro hru	

Bydlení snů v ČR – psaní

téma	bydlení
Úroveň dle SERRJ	A1-B1
časová dotace	30 min
pomůcky	
typ interakce	Individuální – podle počtu účastníků
typ kooperace	
počet účastníků	1-6 (při více účastnících už by to bylo zdlouhavé a nepřehledné)
jazykové zaměření	psaní, čtení
pedagogický cíl hry	Student trénuje použití slovní zásoby na téma bydlení v psaném projevu. Studenti se mezi sebou lépe poznají ve skupině
popis průběhu hry (pravidla)	<p>V návaznosti na hru Realitní makléř, studenti sepíší svou představu o bydlení snů v České republice (cca 10 min). Jsou vyzváni, aby specifikovali</p> <ul style="list-style-type: none"> -konkrétní město/oblast v České republice - zda je ve městě (v centru x na sídlišti) či na venkově - zda se jedná o byt či dům, kolik a jaké má místnosti -podobu a charakter (velký/malý/starý/moderní/drahý/levný etc.) - jaká místnost/kus nábytku je pro ně důležitý. <p>Následně to pošlou učiteli. Ten postupně promítne všechny odpovědi a studenti potichu hádají, čím je která odpověď. Nakonec se každý autor přihlásí ke svému příspěvku.</p>
způsob vyhodnocení hry	Vítězí ti, kteří co nejlépe odhadli své spolužáky
varianty hry	Pro off-line verzi je možné sepsat příspěvky na kus papíru, učitel je sesbírá, očísluje, promíchá a ukáže všechny najednou na stole.
tipy pro učitele	Doporučit studentům, aby psali jednoduché věty se známými/již probranými slovy a konstrukcemi. V off-line verzi zdůraznit čitelnost a ideálně použití hůlkového písma
podklady pro hru	

Miluju tě, Pucinko! – slovní zásoba, psaní

téma	bydlení
úroveň dle SERRJ	A1-B1
časová dotace	20-30 min
pomůcky	Video na Youtube, Miluju tě, Pucinko, epizoda 1 https://www.youtube.com/watch?v=Tnu6p3tHF0A
typ interakce	individuální
typ kooperace	soutěžní
počet účastníků	neomezeno
jazykové zaměření	slovní zásoba, psaní
pedagogický cíl hry	Studenti si zopakují slovní zásobu na vybavení/místnosti bytu
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel pustí poprvé video, aby se s ním studenti seznámili, proběhne společná diskuse, o čem je (ve zkratce, romantický příběh o dvou zubních kartáčcích, Pucinka opouští Kartika, protože ten pije moc Listerinu, ale vše se změní o dva roky později, kdy nastoupí pandemie), vypíší se zajímavá slovní spojení (<i>já už nikdy nebudu pít, opouštím tě</i> atd.). Před druhým shlédnutím videa začíná soutěž, cílem je česky zapsat co nejvíce zařízení/nábytku/místností, které se ve videu objeví (okno, ložnice, postel (pro pokročilejší klidně peřina, polštář), dveře, budík, záchod atd.)
způsob vyhodnocení hry	Pojmenovává se vše, co se ve videu vyskytlo, učitel to i píše na sdílenou obrazovku, aby si studenti mohli zkontrolovat grafický zápis. Vítězem je ten, kdo česky zapsal nejvíce nábytku/zařízení
varianty hry	
tipy pro učitele	Speciálně u méně pokročilých studentů nastavit na Youtube nižší rychlost (0,75 nebo 0,5) přehrávání videa. Pokud je to i tak pro studenty moc rychlé, je možno video „soutěžně“ sledovat dvakrát, případně co 10-15 s video stopnout a dát několik vteřin na zapsání. Je důležité první shlédnutí a rozebrání pro pochopení kontextu videa, protože jinak by mohla studenty rozptylovat snaha porozumět příběhu. Pokud tím učitel nechce trávit čas ve výuce, je možné první shlédnutí zadat jako domácí úkol předešlou hodinu. následující hodinu rozebrat ve zkratce příběh a rovnou dát „soutěžní“ promítání
podklady pro hru	

2. Cestování - Jiří Jonák, Belgie/CŘ
Hana Spijkers, Německo



Cestování



Jak pojedeme na dovolenou? – mluvení, výslovnost, gramatika

autor/zdroj	adaptované přiřazovací pracovní listy na www.liveworksheets.com (viz obrazová příloha HRA1)
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	předškoláci, žáci ZŠ, mladší dospělí – začátečníci i pokročilí (A1, A2, B1)
časová dotace	20–30 min
pomůcky	obrazový materiál (magnetická tabule, magnety)
typ interakce	individuální
typ kooperace	řízené objevování, kooperace s lektorem
počet účastníků	1 až 10
jazykové zaměření	mluvení, výslovnost, gramatika
pedagogický cíl	rozšíření slovní zásoby, procvičení sloves, pádů podstatných jmen
popis hry – pravidla	<p>mladší děti:</p> <p>_lektor/ka připraví na zem nebo na stůl 4 barevné fotografie: SILNICE, ŽELEZNICE, VODA, VZDUCH</p> <p>_děti dostanou postupně do ruky (individuálně) fotografie dopravních prostředků a přiřadí je k odpovídajícímu podkladu</p> <p>_lektor žáky vyzve k tvoření krátkých vět a opakuje je po dítěti ve správné formě, např.: „Co je na obrázku? Ano, to je letadlo. Co dělá letadlo? Letadlo létá. Kde létá letadlo? Ve vzduchu. Já poletím na dovolenou letadlem, a ty?“</p> <p>starší děti:</p> <p>_lektor/ka připraví fotografie prostředí na tabuli a rozdělí obrázky dopravních prostředků mezi studenty</p> <p>_každý přijde minimálně dvakrát (podle počtu žáků ve třídě) k tabuli a vymyslí za pomoci lektora tři krátké věty, např.: „Já mám na fotce auto. Na dovolenou pojedu autem. Pojedeme po silnici. Pojedeme po dálnici velmi rychle. A ty/vy?“ Závěrečnou otázkou vyzve dalšího spolužáka.</p>
způsob vyhodnocení	sbírání bodů v rámci celoročního hodnocení
varianty hry	Starší žáci vybírají z fotografií dopravních prostředků ty, jimiž už někde cestovali, a popisují, jak to probíhalo a kam jeli apod.
typy pro učitele	Podle stupně znalostí individuálně upravíme svou pomoc žákovi. Pokud žák zatím češtinu ovládá jen pasivně, může odpovídat na naše otázky pouze <i>ano/ne</i> . Takto můžeme hru použít i ve věkově a znalostně smíšené skupině.
podklady pro hru	_barevné zalaminované fotografie různých dopravních prostředků, min. formát A5 _barevné zalaminované fotografie různých prostředí, min. formát A4

Balíme kufry – opakování, přesnost, rozvoj slovní zásoby

autor/zdroj	inspirace Zuzana Janoušková: <i>Materiály pro výuku dětí</i> (přednáška v rámci <i>Metodického kurzu výuky češtiny pro krajany</i>)
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	předškoláci, mladší žáci ZŠ (A1, A2)
časová dotace	20–40 min.
pomůcky	obrazový materiál, krabice od bot
typ interakce	individuální, skupinová
typ kooperace	kooperativní, soutěžní
počet účastníků	1 až 10
jazykové zaměření	mluvení, gramatika – rod podstatných jmen, pády
pedagogický cíl	opakování, přesnost, rozvoj slovní zásoby
popis hry – pravidla	<p>individuálně:</p> <p>_lektor/ka připraví na zem nebo na stůl 4 krabice v základních barvách _každá krabice/kufr označuje jeden rod + číslo (modrá mužský s nápisem TEN, červená ženský s nápisem TA, zelená střední s nápisem TO, žlutá s nápisem TY/TA)</p> <p>_žáci dostávají postupně obrázky předmětů, které je potřeba „zabalit“, a ty pak vhazují do krabic. Při tom říkají: „<i>Beru ten slunečník a balím ho do modrého kufru..., mám ty ponožky a zabalím je do žlutého kufru,</i>“ apod.</p> <p>ve skupině:</p> <p>_lektor/ka rozdělí třídu na dvě skupiny _každá skupina dostane určitý počet fotografií, na který se nejprve nedívá _první skupina obrátí fotky (lektor/ka zapíná stopky) a společně se radí _ve skupině je určen jeden člen, který obrázky postupně vyhazuje do krabic _lektor/lektorka zkontroluje správnost pojmů a z krabice je vyjme, pak pokračuje druhá skupina</p>
způsob vyhodnocení	<p>individuálně:</p> <p>_sbírání bodů v rámci celoročního projektu</p> <p>ve skupině:</p> <p>_za každé správné slovo/rod dostane skupina bod _v případě stejného počtu bodů rozhoduje čas</p>
varianty hry	<p>hra může být i fyzicky aktivní, hlavně u dětí předškolního věku:</p> <p>_děti běží k lektorovi/lektorce, vytáhnou si obrázek a poté běží ke správné krabici/kufru a předmět tam vhodí _po cestě mohou něco přelézt, přeskočit, podlézt apod.</p>
typy pro učitele	_u fyzické varianty pozor na „rozdovádění“ dětí na začátku výuky
podklady pro hru	<p>_fotografie a obrázky různých předmětů (viz obrazová příloha HRA2), které potřebujeme při cestování (oblečení, kosmetika, hry, zábava, doplňky...), ke stažení např. na www.maminkam.cz _jakékoliv různobarevné nádoby</p>

Cestujeme po ČR – mluvení, čtení, reálie

autor/zdroj	inspirováno magnetickými mapami z webu www.woodyland.eu
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	starší žáci ZŠ, SŠ a dospělí (B2, C1, C2)
časová dotace	20–30 min
pomůcky	magnetická mapa ČR, eventuálně jakákoliv mapa ČR plus obrazový materiál
typ interakce	individuální, skupinová (2 a více)
typ kooperace	kooperativní, soutěživá
počet účastníků	1 až 15
jazykové zaměření	mluvení, čtení, reálie
pedagogický cíl	rozvoj slovní zásoby, poznání země původu jazyka
popis hry – pravidla	<p>individuálně:</p> <p>_lektor/ka postaví mapu ČR na tabuli nebo ji položí na stůl</p> <p>_žák/student si vytáhne magnet s jedním z okresů v ČR a přečte si popis</p> <p>_s pomocí indicie na magnetu (město, hora, řeka ...) umístí magnet na mapu</p> <p>_popíše svůj magnet a řekne, proč ho tam umístil, např.: „<i>Mám Plzeň. Plzeň je město. Je na západě. Patří do Plzeňského kraje. Plzeň je známá</i> ...“</p> <p>ve skupině:</p> <p>_každá skupina dostane určitý počet magnetů, žáci se mohou radit a zvolit si jednoho, kdo za ně bude u mapy mluvit</p> <p>_možné je také měřit čas, za jak dlouho skupina společně u tabule všechny magnety na mapu umístí</p>
způsob vyhodnocení	<p>individuálně:</p> <p>_sbírání bodů v rámci celoročního projektu</p> <p>ve skupině:</p> <p>_za každý správně umístěný magnet/obrázek dostane skupina bod</p> <p>_v případě stejného počtu bodů rozhoduje čas</p>
varianty hry	<p>_žáci umísťují do mapy obrázky známých výrobků či značek, např. <i>pardubický perník, plzeňské pivo, karlovarské oplatky...</i></p> <p>_žáci umísťují do mapy fotografie slavných osobností a hledají jejich rodiště či místo působení, např. <i>Tomáš Baťa, Bedřich Smetana...</i></p> <p>_žáci umísťují do mapy obrázky památek UNESCO apod.</p>
typy pro učitele	_této didaktické hře musí předcházet výuka reálií
podklady pro hru	<p>_magnetická mapa např. značky Woodyland nebo jiná větší mapa ČR</p> <p>_obrázky a fotografie známých míst v ČR</p> <p>_tabule s magnety nebo s připínáčky</p>

Letní, nebo zimní dovolená? – mluvení, gramatika

autor/zdroj	Česká škola KuBiK, FFM DE
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	5–7 let (A1, A2)
časová dotace	10–15 min
pomůcky	obrazový materiál, krabice od bot
typ interakce	individuální, skupinová
typ kooperace	kooperativní, soutěžní
počet účastníků	1 až 10
jazykové zaměření	mluvení, gramatika – podstatná jména, pády, přídavná jména, barvy, popis
pedagogický cíl	opakování, přesnost, výslovnost, rozvoj slovní zásoby
popis hry – pravidla	<p>individuálně:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ lektor/ka připraví na zem nebo na stůl dvě odlišné krabice _ jedna krabice označuje LÉTO, druhá ZIMU _ žáci dostávají postupně obrázky oblečení a předmětů, které musí rozdělit, podle toho, zda je použijí na dovolené v létě, nebo v zimě. <p>Lektor/ka je vyzývá k popisu barev a správnému užití přídavných jmen: <i>„To jsou červené plavky. Plavky si vezmu na dovolenou v létě. To je modrá čepice. Čepici si vezmu na dovolenou v zimě,“</i> apod.</p> <p>ve skupině:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ lektor/ka rozdělí třídu na dvě skupiny _ každá skupina dostane jednu krabici, obrázky leží u lektora/ky na stole, nebo na druhé straně třídy _ žáci se postaví za sebe do řady a postupně vybíhají a vybírají z hromady obrázků ty, které patří do jejich krabice _ při kontrole krabic bere lektor/ka postupně obrázky do ruky, všem je ukazuje a žáci společně nahlas opakují, co na nich je
způsob vyhodnocení	<p>individuálně:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ sbírání bodů v rámci celoročního projektu <p>ve skupině:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ lektorka měří čas _ vyhrává ta skupina, která má rychleji ve své krabici všechna slova
varianty hry	_ hru mohou hrát i dospělí začátečníci
typy pro učitele	Hra by měla navazovat na povídání, kam jezdíme na dovolenou, co si bereme s sebou, zda jezdíme raději v létě, nebo v zimě atd.
podklady pro hru	<ul style="list-style-type: none"> _ fotografie oblečení a předmětů, které si bereme na dovolenou v létě a v zimě (plavky, sandále, bazén, kombinéza, lyže, hůlky...) _ dvě krabice od bot polepené motivy, které evokují léto, nebo zimu

Běhací diktát – psaní, poslech, výslovnost

autor/zdroj	inspirace Metodický portál RVP https://wiki.rvp.cz/Sborovna/5Pripravy_na_vyuku
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	10–15 let, mladší dospělí (B1, B2)
časová dotace	15–20 min
pomůcky	psací potřeby, sešit, flip chart/tabule, barevné papíry, lepicí páska, magnety
typ interakce	skupinová
typ kooperace	kooperativní, týmová, soutěžní, strategická
počet účastníků	4 až 10
jazykové zaměření	přesnost, výslovnost – psaní, poslech, mluvení
pedagogický cíl	procvičování opisování podle poslechu, prohloubení spolupráce v kolektivu
popis hry – pravidla	<p>_lektor/ka rozdělí třídu na minimálně dvě skupiny</p> <p>_podle počtu skupin si předem připraví počet barevných papírů a každé skupině přidělí jednu barvu</p> <p>_nejlépe o přestávce nebo před hodinou rozmístí a připevní ve třídě (podle možností školy, ale klidně i na chodbě, ve dvoře apod.) na různých místech a nábytku papírky se slovním spojením, které dohromady tvoří věty, např.: „<i>K cestování – potřebujeme – cestovní pas.</i>“, „<i>Při jízdě vlakem – se nevykláníme – z okna.</i>“, „<i>Na cestu – do USA – nepotřebují Češi – vízum.</i>“</p> <p>_lektor/ka může prozradit, kolik slov/spojení mají věty mít</p> <p>_následně řekne žákům, kolik vět musí každá skupina najít</p> <p>_skupina si zvolí jednoho člena, který sedí na místě nebo stojí u tabule/flip chartu a zapisuje</p> <p>_ostatní běhají po místnosti, a pokud najdou papírek se svou barvou, přečtou si pro sebe slovní spojení, zapamatují si ho a následně běží k zapisovateli a slova mu nadiktují; papírek zůstává na místě</p> <p>_zapisovatel se snaží co nejlépe slova opsat a zároveň už rozmyslet, jak by z nich sestavil větu (velké písmeno a tečka by měly napovědět)</p> <p>_někdo z běžců může pak zůstat u zapisovatele a převzít funkci rádce; pokud si i ostatní myslí, že našli všechna slova, mohou se poradit v týmu</p>
způsob vyhodnocení	Rozhodující pro hodnocení je přesnost opsání textu, správné a smysluplné sestavení věty a rychlost týmu.
varianty hry	<p>_na papírcích, které žáci hledají, mohou být některá slova vynechána a jejich doplnění záleží na skupině</p> <p>_hru můžeme zaměřit i cíleně gramaticky a např. vynechat u slov <i>y</i> a <i>i</i></p> <p>_pokročilé žáky můžeme nejprve nechat ze zadaného lexika vyřadit slova, jež s tématem cestování nesouvisejí</p>
typy pro učitele	<p>_hra vždy třídu rozdovádí, a je tedy dobré pokračovat spíše nějakou volnějším aktivitou, než opět přejdeme k vážnější výuce</p> <p>_tuto hru nehrajeme, pokud se třída vedle nás pokouší napsat test a potřebuje absolutní klid</p> <p>_u všech věkových kategorií je třeba myslet na bezpečnost, proto dobře zvažujeme, kam papírky s texty umístíme</p>
podklady pro hru	_proužky různých barevných papírů s výrazně a čitelně napsanými slovními spojeními na dané téma

Bomba – mluvení	
autor/zdroj	Tik Tak Bum Junior – nakladatelství Piatnik, Rakousko
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	od 10 let (A2, B1, B2, C1)
časová dotace	10–20 min.
pomůcky	hrací bomba, kartičky s obrázky nebo pojmy k tématu
typ interakce	individuální
typ kooperace	soutěžní
počet účastníků	3 a více
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl	rozvoj slovní zásoby, rychlost, spontánnost
popis hry – pravidla	<p>_žáci/studenti se posadí do kruhu, příp. jinak, kdy si budou moci rychle předávat „bombu“</p> <p>_lektor/ka bombu načasuje a spustí</p> <p>_první soutěžící dostane do ruky bombu a musí otočit kartičku s obrázkem na téma cestování (např. <i>pas, hotel, kufr, benzínová pumpa, letiště, průvodce...</i>) a říct rychle česky, co to je</p> <p>_pokud neví, musí bombu držet dále a otočit další kartičku</p> <p>_pokud ví, podá bombu dál</p> <p>_u koho bomba „vybouchne“ (resp. zazvoní), ten dostane trestný bod</p>
způsob vyhodnocení	_žák/student s nejvíce trestnými body, dostane úkol navíc, který vymyslí zbytek třídy
varianty hry	_lektor/ka může určit písmeno a všichni říkají pouze slova k tématu, která začínají na toto písmeno
tipy pro učitele	Tato hra se dá použít na mnoho témat a zakoupená verze obsahuje i předtištěné karty s obrázky na rozvoj obecné slovní zásoby, může se tedy hrát kdykoliv na rozmluvení na začátku hodiny.
podklady pro hru	<p>_hra <i>Tik Tak Bum Junior</i> (viz obrazová příloha HRA6) nebo jiná hra tohoto typu, eventuálně přesýpací hodiny</p> <p>_zalamované kartičky s obrázky (osob, předmětů, měst apod.) spojenými s daným tématem</p>

Kostka je vržena – gramatika, mluvení

autor/zdroj	inspirace Zuzana Janoušková – <i>Materiály pro výuku dětí</i> (přednáška v rámci <i>Metodického kurzu výuky češtiny pro krajany</i>)
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	od 8 let (A2, B1, B2)
časová dotace	10 min.
pomůcky	měkká kostka s transparentními vkládacími kapsami, papírové kartičky
typ interakce	individuální
typ kooperace	soutěžní
počet účastníků	2 a více
jazykové zaměření	mluvení, gramatika – zájmena, osoby, čísla, časování sloves
pedagogický cíl	přesnost, mechanické opakování, rozvoj slovní zásoby
popis hry – pravidla	<p>_lektor/ka umístí do šesti kapes kostky kartičky se zájmeny JÁ, TY, ON/ONA, MY, VY, ONI/ONY/ONA</p> <p>_na hromádku dá kartičky s různými slovesy týkajícími se tématu cestování, např. <i>letět/létat, odbavovat, proclít, jet/jezdit, rezervovat...</i></p> <p>_žáci/studenti si mohou sednout do kruhu kolem stolu nebo zůstat na svých místech; lektor/ka je pak obchází</p> <p>_žáci/studenti hodí kostkou, přečtou nahlas zájmeno a následně si vytáhnou jedno sloveso</p> <p>_tvoří spojení, např. „<i>ty tankuješ, vy navštívíte, oni fotografují</i>“</p>
způsob vyhodnocení	_za každé správné spojení lektor/ka přidělí body, např. v rámci celoročního projektu a jeho hodnocení
varianty hry	<p>_pokročilí studenti mohou doplnit ke spojení zájmeno-sloveso hned celou větu, např.: „<i>Já rezervuji hotel v Praze.</i>“</p> <p>_můžeme vložit také šest ubytovacích zařízení nebo šest dopravních prostředků a studenti pak vymýšlí větu kolem tohoto slova</p> <p>_u pokročilých můžeme rovněž zkombinovat dvě kostky, na jedné házíme osobu, na druhé obrázek se situací apod.</p>
tipy pro učitele	_u začátečníků můžeme pracovat i společně, žáci/studenti pouze po lektorovi opakují nebo nejprve procvičují slovesa z jedné skupiny
podklady pro hru	<p>_vkládací kostka alias kostka s kapsami, např. od Nomiland www.nomiland.cz/kostka-s-kapsami-1 nebo od jiné firmy s didaktickými pomůckami (viz obrazová příloha HRA7)</p> <p>_papírové kartičky se zájmeny a se slovesy na dané téma</p>

Pexeso – mluvení, výslovnost, poslech

autor/zdroj	autor neznámý (pravděpodobně Zdeněk Princ)
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	od 7 let (A1, A2, B1, B2, C1)
časová dotace	10–30 min
pomůcky	zakoupené nebo vyrobené kartičky s několika stejnými motivy
typ interakce	skupinová
typ kooperace	soutěžní, strategická
počet účastníků	3 až 6
jazykové zaměření	mluvení, výslovnost, poslech
pedagogický cíl	rozvoj slovní zásoby, mechanické opakování, stavba vět
popis hry – pravidla	<p>_lektor/ka dobře promíchá kartičky a rozdělí je na stůl</p> <p>_žáci/studenti postupně odkrývají obrázky a nejprve opakují, pak nahlas říkají, co na nich vidí</p> <p>_pokročilejší žáci pak mohou ke každé dvojici, kterou získají, vymyslet i celou větou, např. stopař („<i>V mojí zemi nebereme stopaře</i>“), cestovní kancelář („<i>Dovolenou nikdy nekupuji v cestovní kanceláři.</i>“) etc.</p>
způsob vyhodnocení	_vyhrává ten, kdo má nejvíce stejných kartiček a umí je zároveň i správně pojmenovat
varianty hry	<p>_klasické pexeso se dvěma obrázky se může doplnit i obrázky třetími – ty pak nejsou stejné, ale s podobným motivem, popř. se stejnou barvou pozadí nebo rámečku</p> <p>_žák/student pak musí nejenom najít všechny tři obrázky, které k sobě patří, ale zároveň vymyslet větu, jež všechny tři spojuje – např. kartičky <i>řidičský průkaz – policista – auto</i> by mohly evokovat větu: „<i>Dnes mne kontrolovala policie,</i>“ nebo u pokročilých „<i>Včera mne zastavila cestou z práce silniční kontrola</i>“, „<i>Na dovolené v zahraničí nás často staví policie,</i>“ apod.</p> <p>_i méně pokročilí studenti se mohou např. pomocí pexesa s dopravními značkami poměrně snadno a rychle připravit na řídičské zkoušky v autoškole apod.</p>
typy pro učitele	<p>_u úplných začátečníků si můžeme pomoci i typem pexesa, kdy je jeden obrázek opatřen nápisem v českém jazyce a druhý obrázek nápisem v cizím jazyce skupiny; později můžeme nápisy přelepit</p> <p>_pozor na časovou dotaci – pokud se studenti nesoustředí, může se aktivita hodně protáhnout</p> <p>_vhodné je proto zařadit hru na začátku hodiny, např. pro zopakování předešlého tématu, dokud jsou všichni ještě čilí a hledají rychleji</p>
podklady pro hru	<p>_jakékoliv vyrobené či zakoupené pexeso</p> <p>_pexesa pro všechna témata jsou dostupná např. u nakladatelství Infoa www.infoa.cz/jazykove-hry (viz obrazová příloha HRA8)</p>

Země, město, moře, hora – slovní zásoba

autor/zdroj	neznámý
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	starší žáci ZŠ, SŠ, pokročilí dospělí (B1, B2, C1)
časová dotace	10–30 min.
pomůcky	psací potřeby, papíry, eventuálně flip chart
typ interakce	individuální, skupinová
typ kooperace	kooperativní, soutěživá
počet účastníků	1 až 10
jazykové zaměření	slovní zásoba, psaní, velká malá písmena, vlastní jména místní
pedagogický cíl	prohloubení znalosti reálií, přesnost, rychlost
popis hry – pravidla	<p>individuálně:</p> <p>_lektor/ka připraví předlohu (nejlépe na čtverečkováném papíru) se slovy v pěti sloupcích ZEMĚ – MĚSTO – MOŘE/ŘEKA – HORA/PŘÍRODNÍ ÚKAZ – PAMÁTKA/ZAJÍMAVOST</p> <p>_zvolí jedno písmeno z abecedy a studenti se snaží co nejrychleji vyplnit všech pět sloupců</p> <p>_za každé správné slovo dostanou bod</p> <p>ve skupině:</p> <p>_lektor/ka rozdělí třídu na dvě či více skupin (mohou to být i jen dvojice)</p> <p>_jeden zapisuje a další může vybíhat k mapě a hledat další slova na mapě ČR/Evropy/světa</p>
způsob vyhodnocení	_kdo získá nejméně bodů (ať už jednotlivec nebo skupina), udělá do příště úkol navíc, např. krátký referát o své zemi
varianty hry	_hra se může zaměřit na celý svět, Evropu, nebo pouze na ČR, podle toho, co je právě potřeba probrat
tipy pro učitele	<p>_hra se může upravit pro různá témata</p> <p>_vhodnější je hrát tuto hru spíše na konci hodiny</p> <p>_u méně pokročilých můžeme na začátku hrát i společně u tabule</p>
podklady pro hru	<p>_pro tuto hru je možné stáhnout předlohy, nápady i řešení na internetu, např. na město jméno zvíře věc - Český jazyk - psaní UčiteléUčitelům (www.uciteleucitelum.cz)</p> <p>nebo https://mitkamjit.cz/?clanek=5745</p>

Cestujeme po světě – mluvení, výslovnost, gramatika	
autor/zdroj	H. S.
téma	CESTOVÁNÍ
úroveň	starší žáci ZŠ, SŠ, pokročilí dospělí (A2, B1, B2)
časová dotace	10 min.
pomůcky	fotografie různých měst a známých míst na celém světě, tabule
typ interakce	individuální
typ kooperace	komunikativní, nesoutěžní
počet účastníků	1 až 10
jazykové zaměření	mluvení, výslovnost, gramatika
pedagogický cíl	rozšíření slovní zásoby, vlastní jména místní, podstatná jména, pády, přídavná jména, stupňování, rozdíly
popis hry – pravidla	<p>_lektor/ka rozloží na stole několik fotografií</p> <p>_studenti si jednotlivě dle svého uvážení vyberou dvojici obrázků</p> <p>a připevní je na tabuli tak, aby byl vytvořen nějaký rozdíl nebo stupňování, např.: „<i>Praha je velká, ale New York je větší.</i>“</p> <p>Pak vyzvou dalšího, který pokračuje a vybere si novou dvojici: „<i>Sněžka je vysoká, ale Matterhorn je vyšší,</i>“ atd.</p>
způsob vyhodnocení	_tato hra nemá vítěze, cílem je, aby si každý vybral alespoň jednu dvojici, o které je schopen pohovořit a dát ji do smysluplné souvislosti
varianty hry	<p>_mladší žáky/studenty můžeme rovněž nechat přiřazovat hlavní města ke státům; nejprve sousední země ČR, potom EU atd.</p> <p>_lze se také zaměřit na protiklady: „<i>Paříž je romantická, ale Frankfurt je pragmatický/ není romantický.</i>“</p> <p>_každý si může vybrat jednu fotografii jemu známého místa a snaží se vymyslet co nejvíce přídavných jmen, jež jej charakterizují</p> <p>_ti zdatnější mohou zkusit i na někoho navázat a připevňovat obrázky na tabuli za sebe jako v dominu, např.: „<i>New York je větší, ale Tokio je ještě větší/největší,</i>“ apod.</p>
typy pro učitele	_při výběru míst se můžeme zaměřit pouze na ČR, nebo naopak upřednostnit místa ze země původu našich studentů
podklady pro hru	_zalamované fotografie známých měst a památek

3. Můj den

- Nikola Kaminsky, USA
Kateřina Kwasniaková, Kanada



můj den



Kostky – slovní zásoba

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A0-A1
časová dotace	10-15 minut
pomůcky	Tvrký papír, lepidlo (nebo dvě kostky, které se dají popsat)
typ interakce	Dvojice, ale je možno hrát i ve větší skupině
typ kooperace	Kooperativní, soutěžní mezi skupinami
min/max počet účastníků	Minimum 2 studenti
jazykové zaměření	Slovní zásoba – dny v týdnu (pondělí, úterý, středa, čtvrtek, pátek, víkend) a denní doba (ráno, poledne, dopoledne, odpoledne, večer, noc), předložkové vazby. Mluvení, ale můžeme odpovědi i zapisovat a procvičit tak i psaní.
pedagogický cíl hry	Cílem je procvičování předložkových vazeb spojených se slovní zásobou týkající se dnů v týdnu a částí dne. Jde o automatizaci těchto slovních spojení.
popis průběhu hry (pravidla)	Každá dvojice dostane dvě kostky (ty může učitel předem vyrobit nebo si je studenti mohou vyrobit sami jako součást aktivity). První kostka obsahuje názvy pěti pracovních dní a víkend, druhá kostka určuje denní dobu. První hráč hodí oběma kostkami najednou a podle toho co mu padne a vytvoří otázku. Např. „Co děláš obvykle v pátek dopoledne?“, „Co děláš obvykle o víkendu večer?“ Druhý hráč odpoví, pak hodí kostkami on a zeptá se spoluhráče.
způsob vyhodnocení hry	Buď tato aktivita může být pojata jako pouhé procvičování, nebo můžeme zahrnout i soutěžní aspekt a vyhlásit jako vítěze tu dvojici, která první pokryje buď všechny dny v týdnu, nebo všechny denní doby.
varianty hry	Každý student se může ptát několika dalších studentů, odpovědi zapisovat a v závěru podat celé třídě informace o svém zjištění. Např. <i>Jim v sobotu ráno hraje fotbal a Ema v sobotu večer chodí na koncerty</i> . Svá zjištění mohou kategorizovat např. dle denní doby nebo určitého dne, který se objevuje nejčastěji. Tuto hru můžeme použít i k procvičování minulého nebo budoucího času.
tipy pro učitele	Před začátkem hry zopakovat předložkové vazby ve spojení s dny v týdnu a denní dobou. Pozor na slovosled. Např. <i>V sobotu ráno vs. v sobotu v poledne, v pátek večer vs. večer v pátek</i> atd.
podklady pro hru	Příloha 3.1

Kdy půjdeme na kávu? – jdu + infinitiv, mohu/nemohu

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-B1
časová dotace	10-15 minut
pomůcky	Okopírované rozvrhy A B pro každou dvojici studentů
typ interakce	Dvojice
typ kooperace	Kooperativní, soutěžní mezi dvojicemi
min/max počet účastníků	2-3 studenti
jazykové zaměření	Vazby “jdu + infinitiv”, modální slovesa “mohu/nemohu” - udávání důvodu s pomocí vedlejší věty příčinné (<i>nemohu, protože...</i>), slovesa každodenních aktivit v budoucím čase nebo v přítomném čase vyjadřující budoucnost.
pedagogický cíl hry	Cílem je procvičení konverzace o denním rozvrhu a procvičení jazykových dovedností potřebných k domluvení schůzky.
popis průběhu hry (pravidla)	Každý student dostane rozvrh A nebo rozvrh B. Utvoří dvojice tak, aby v každé dvojici byly oba rozvrhy. Úkolem studentů je domluvit si podle svého rozvrhu schůzku tak, aby vyhovovala oběma zúčastněným. Studenti by si neměli své rozvrhy ukazovat, měli by pouze mluvit o tom, jaký je jejich rozvrh a co kdy dělají. Začne student A, který navrhne první termín, student B odpoví, jestli mu tento termín vyhovuje nebo ne. Když se mu nehodí, navrhne nový termín. Vyhrává dvojice, která si první domluví termín schůzky. Jedinou dobou, kdy mají oba volno současně, je pátek odpoledne. Když dojdou k tomuto poznání, domluví si ještě místo a přesný čas, kdy se sejdou.
Způsob vyhodnocení hry	Vyhrává dvojice, která si první domluví čas a místo schůzky.
varianty hry	Studenti mohou dostat prázdný kalendář a vymyslet si svůj vlastní rozvrh a podle něho si budou domlouvat schůzku. Když budou mít svůj vlastní rozvrh, mohou si domluvit schůzku i s ostatními studenty. Můžeme také vyrobit několik různých variant rozvrhů.
tipy pro učitele	Je nutné zdůraznit, že není povoleno rušit naplánované aktivity nebo měnit svůj rozvrh za účelem schůzky.
podklady pro hru	Příloha 3.2

Puzzle – slovesa – časování sloves

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-B1
časová dotace	5-15 minut
pomůcky	Tvrký papír na okopírování a vytištění kartiček s textem, nůžky na rozstříhání kartiček, studenti mají vlastní psací potřeby
typ interakce	Libovolný, ale nejlepší dvojice nebo trojice
typ kooperace	Kooperační, ale možno i kompetiční
min/max počet účastníků	1 až 5 studentů
jazykové zaměření	Časování sloves v přítomném čase
pedagogický cíl hry	Procvičení a zopakování slovní zásoby a časování sloves
popis průběhu hry (pravidla)	Studenti dostanou nastříhané kartičky a mají za úkol poskládat je dohromady jako puzzle tak, aby zájmena na stranách kartiček se shodovala s tvarem slovesa na okolních kartičkách. Po poskládání mohou napsat věty s těmito slovesy v daném tvaru, popřípadě z nich vytvořit příběh.
způsob vyhodnocení hry	Pokud se hrají klasické puzzle, vyhrává rychlejší student nebo skupina. Pokud se rozhodneme přidat aspekt tvůrčího psaní a vymýšlení příběhu, můžeme nechat studenty hlasovat a zvolit nejbláznivější nebo nejkreativnější příběh.
varianty hry	Když si studenti osvojí princip tohoto skládání, mohou pro spolužáky vytvořit vlastní puzzle. Pokud nejsou k dispozici nastříhané kartičky, lze použít post-its. V tomto případě můžeme hrát s celou třídou a používat na tabuli. Další možnou variantou hry je časování sloves v minulém čase.
typy pro učitele	Je vhodné zmínit, že některá slovesa mají i zvrtný tvar.
podklady pro hru	Příloha 3.3

Logický problém – Co dělají děti v sobotu? – vedlejší věty

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-B2
časová dotace	10–15 minut
pomůcky	Nakopírované pracovní listy, řešení pro učitele
typ interakce	Je možné pracovat individuálně, ve dvojicích nebo i celá třída, je-li skupina málo početná
typ kooperace	Kooperativní, ale i soutěžní, bereme-li v potaz rychlost vypracování problému
min/max počet účastníků	1-6 studentů
jazykové zaměření	Procvičení jazykových jevů spojených s běžnými denními úkony a tvoření vět, zejména pak vedlejších vět přívlastkových
pedagogický cíl hry	Pozorné čtení s důrazem na detail
popis průběhu hry (pravidla)	Každý student nebo každá skupina dostane pracovní list s prázdnou tabulkou a větami poskytujícími informace o čtyřech skupinách sourozenců. Podle poskytnutých informací mají za úkol doplnit do tabulky informace o jejich denních aktivitách.
Způsob vyhodnocení hry	Kontrola může probíhat společně. Vyhrává student, který úkol splnil nejrychleji, ale zároveň správně.
varianty hry	Je možné jednotlivé věty rozstříhat a každému studentovi dát jen jednu část informace. Studenti musí komunikovat navzájem, aby zjistili ostatní informace potřebné k vyplnění tabulky.
tipy pro učitele	Doporučujeme si tuto aktivitu předem vyzkoušet a udělat ji sám před tím, než ji zadáme studentům, abychom zjistili, kde může nastat problém.
podklady pro hru	Příloha 3.4

Co děláme? – slovesa, vazby

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-B1
časová dotace	15–20 minut
pomůcky	Nastříhané kartičky se slovesy a s nimi se pojícími slovy
typ interakce	Je možné pracovat ve dvojicích nebo malých skupinkách
typ kooperace	Kooperativní i soutěžní
min/max počet účastníků	2–10 studentů
jazykové zaměření	Opakování sloves a vazeb s podstatnými jmény
pedagogický cíl hry	Naučení se a zapamatování si slovní zásoby spojené s různými aktivitami
popis průběhu hry (pravidla)	<p><u>Varianta 1</u> Herní kartičky se dají využít několika způsoby. Nejjednodušší formou je spojování známé jako pexeso. Obrátíme kartičky tak, aby slova nebyla vidět. Studenti se ve dvojicích střídají v obracení vždy dvou kartiček a hledají páry sloveso-předmět (popř. příslovecné určení pojící se s daným slovesem). Po získání správné dvojice musí studenti utvořit větu obsahující dané sloveso a předmět. Můžeme zadávat pouze slovesa z jedné tematické skupiny nebo z více. Po dokončení pak studenti ze získaných slov mohou tvořit příběhy.</p>
Způsob vyhodnocení	Vyhrává student, který získá nejvíce párů.
varianty hry	<p><u>Varianta 2</u> Hru můžeme hrát jako hada. Každý student obdrží kartičku s jedním nebo s více slovními spojeními. Učitel začne: “Včera jsem doma uklízel. Myl jsem okna...”. Student toto větu zopakuje a přidá další aktivitu ze své kartičky. Poté se přidá následující student, opakuje větu učitele a spolužáka a přidá svoji aktivitu.</p> <p><u>Varianta 3</u> Studenty rozdělíme na dvě skupiny a každá skupina dostane jeden sloupec slov. Jedna skupina má slovesa a druhá slova s nimi spojená. Skupina A řekne sloveso, skupina B k němu musí najít vhodný předmět.</p> <p><u>Varianta 4</u> Po seznámení se se slovesy z různých oblastí činnosti učitel vyhlásí téma a student musí vyjmenovat co nejvíce sloves z dané oblasti (domov, zahrada...)</p>
tipy pro učitele	Některá slovesa se vyskytují několikrát a pojí se s různými předměty.
podklady pro hru	Příloha 3.5

Co dělá Ema? – čtení, výslovnost, mluvení

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	10–15 minut
pomůcky	Tvrký papír na okopírování a vytištění kartiček s textem a s časovými údaji, který se nachází v příloze, nůžky na rozstříhání kartiček a studenti používají své vlastní psací potřeby
typ interakce	Dvojice, maximálně trojice
typ kooperace	Kooperativní, možno i soutěžní
min/max počet účastníků	Minimálně dva studenti, a pokud je ve třídě málo studentů, je možno hrát i individuálně.
jazykové zaměření	Psaní je určeno pouze pro jazykově zdatnější skupinu. Specifická slovní zásoba k tématu Můj den, specificky zaměřená na slovesa. Použití signálních slov k lepšímu pochopení a orientaci v řasově chronologii textu.
pedagogický cíl hry	Pochopení textu, chronologické seřazení a přesné seřazení děje v čase.
popis průběhu hry (pravidla)	Každá dvojice nebo trojice studentů obdrží vytištěný text s názvem: „Co dělá Ema“. Součástí hry je 13 kartiček, na kterých je uveden konkrétní čas. Čas na kartičce odpovídá času děje popsaného ve větách. Učitel vysvětlí, že text je složen ze třinácti vět v přítomném čase a popisuje průběh dne studentky Emy. Věty jsou náhodně přeházené a nedodržují časovou chronologii. Cílem hry je chronologicky správně sestavit věty popisující části dne a celý jeho průběh. Jazykově zdatnější studenti mohou dostat text zhuštěný v jednom paragrafu. Věty musí přepsat a správně chronologicky sestavit. Jazykově slabší studenti dostanou text ve formě nastříhaných kartiček a věty chronologicky skládat bez přepisování textu.
způsob vyhodnocení hry	Tato hra může být pojata jako procvičování nebo můžeme měřit čas potřebný ke složení textu. Vybraný student poskládaný text předčítá nahlas. Vítězí skupina, která správně a nejrychleji text správně poskládala. Dále učitel může vyzvat studenty, aby v každé větě identifikovali signální slovo, které jim pomohlo správně se orientovat v čase.
varianty hry	Hru je možno obohatit vložím kartiček s časem a požádat studenty, aby ke každé větě přiřadili navíc čas odpovídající daného děje. Jazykově zdatnější studenti mohou čas dopsat rukou přímo do textu.
tipy pro učitele	Učitel by měl předem ověřit za pomoci opakování, zda studenti znají slova použitá v textu. Příložené kartičky s časem mají 24hodinovou formu. Tato forma může být problematická pro studenty v zemích, kde se používá dvanáctihodinový časový model.
podklady pro hru	Příloha 3.6

Křížovka: Dny v týdnu a části dne – čtení, mluvení, výslovnost

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A0 – A1
časová dotace	10 minut
pomůcky	Nakopírované listy s křížovkami, které se nacházejí v příloze. Zde se taky nachází řešení křížovky. Řešení si v úvodu hry ponechá pouze učitel.
typ interakce	Je možné pracovat individuálně nebo maximálně ve dvojicích.
typ kooperace	Kooperativní v případě, že pracujeme ve dvojicích. Jinak jde o kooperaci soutěžní.
min/max počet účastníků	Optimálně dva studenti. Pokud je ve třídě málo studentů, je možno hrát i individuálně.
jazykové zaměření	čtení, mluvení, výslovnost
pedagogický cíl hry	Ověření si, že studenti mají dobře naučenou specifickou slovní zásobu a umí slovíčka správně napsat. Správnost, přesnost a rychlost vyplnění křížovky.
popis průběhu hry (pravidla)	Možnosti, jak křížovku řešit, jsou v podstatě dvě. Při prvním způsobu nejprve student doplňuje všechny známé výrazy ve vodorovném směru a potom pokračuje ve směru svislém. Takto pokračuje až do vyluštění. Druhou variantou luštění křížovky je vyplňování výrazů střídavě z obou směrů vpisování. Student vyplní vždy výraz, který zná.
způsob vyhodnocení hry	Vítězí ten, kdo má křížovku správně vyplněnou jako první. Hotové páry nebo jednotlivci dostanou od učitele řešení a sami si zkontrolují výsledek. Nebo si mohou vyluštěnou křížovku navzájem ukázat a porovnat. Na závěr se učitel může zeptat, která část křížovky byla komplikovaná a proč?
varianty hry	Existuje mnoho webových zdrojů, které učiteli snadno a rychle pomohou vygenerovat křížovky nebo osmisměrky. Webový systém křížovek zhotoví ze stejné slovní zásoby velké množství variant.
tipy pro učitele	Důležitou pomůckou pro úspěšné luštění jsou již doplněná slova, která studentovi pomohou doplnit slova ve směru druhém. (“Kniha švédských křížovek. Jak luštit ... - Turpress”) Proto také je nutné si dát pozor na to, aby se u sporných výrazů neupnul jen na jednu variantu.
podklady pro hru	Příloha 3.7

Deníček: Můj perfektní a můj katastrofální den – slovní zásoba

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 a více
časová dotace	Záleží na zadání aktivity, která se může realizovat 15 minut ve třídě nebo může být zadána jako domácí úkol trvající i několik dnů.
Pomůcky	Papír na vytištění listu s časovým vyznačením části dne, který se nachází v příloze. Studenti musí mít své psací potřeby.
Typ interakce	Práce ve dvojici, aby vymyšlený text byl zajímavější, legrační a více zábavný.
Typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	Minimálně dva studenti. Každá dvojice dostane jednu nebo obě varianty zadání: Můj perfektní a můj katastrofální den.
Jazykové zaměření	Rozšíření slovní zásoby, procvičování sloves v podmiňovacím způsobu (např. já bych šel, já bych dělal), procvičování stupňování přídavných jmen (např. lepší a nejlepší, špatný a nejhorší, nejkrásnější, nejošklivější), procvičování protikladů a další.
Pedagogický cíl hry	Procvičování použití správného rozdělení části dne, hledání nových a méně často používaných slov, procvičování argumentace proč (tohle je tohle pro mne perfektní a proč ono je pro mne katastrofální), atd.
popis průběhu hry (pravidla)	Každá dvojice studentů obdrží vytištěný arch papíru s názvem příslušného typu dne. Dostanou 10 minut na vyplnění listu. Všechny části dne musí být vyplněny. Jsou vyzváni, aby dali volný průchod své fantazii. Co se týče myšlenek, mají spát o svých pocitech, přáních, o svých snech nebo nočních můrách.
Způsob vyhodnocení hry	V této hře by neměli být vítězové v pravém slova smyslu. Podporujeme procvičování slovní zásoby a učitel by měl dát zpětnou vazbu ve formě pochvaly.
Varianty hry	Pokud je studentů ve třídě více, můžeme je rozdělit na dvě skupiny a jedna pracuje na tvorbě perfektního dne a druhá na popisu katastrofálního dne. Tyto skupiny mohou mezi sebou vést argumentační diskusi.
Tipy pro učitele	Studenti mohou doplnit informace o daném dnu. Mohou dopsat datum, den a také místo. Pro jazykově slabší studenty je možné, že zadání vyplní pouze heslovitě a tvorba vět se provede skupinově ve třídě.
Podklady pro hru	Příloha 3.8

Kvarteto: Můj den – čtení, výslovnost, mluvení, vazby

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – A2
časová dotace	Přibližně 25 minut. Pokud hra trvá moc dlouho, učitel ji může přerušit.
Pomůcky	Nakopírované karty pro každou skupinu studentů. Pokud chcete hrát ve více skupinách, je možno sadu karet okopírovat na různé barevné tvrdé papíry.
Typ interakce	Individuální a soutěžení ve dvojicích a ve skupině
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	skupina 3-4 studenti, hraje-li několik skupin, je potřeba další sady karet.
Jazykové zaměření	čtení, mluvení, vazby, výslovnost
pedagogický cíl hry	Procvičování jednoduchých sloves v přítomném čase, v osobě první a druhé, jednotného nebo množného čísla: já – ty, my – vy. Současně musí studenti umět rozpoznat a určit čas.
Popis průběhu hry (pravidla)	<p>Vysvětlíme, že sada karet je tvořena osmi kvartety, která jsou tematicky zaměřena na části dne. Konkrétně jsou v horní části označena časem, např. 6:30. Na každé kartě jsou pod nápisem času krátké věty popisující aktivity, které v daný čas probíhají. Ve větším políčku každé karty je obrázek zobrazující jednu aktivitu z kvarteta v daném čase a její popis.</p> <p>Učitel rozdělí studenty na skupiny. Každá skupina obdrží svoji sadu karet, která obsahuje 32 karet a tvoří celkem 8 kvartet. Studenti si mezi sebou všechny karty rozdělí a navzájem si je nesmí ukazovat. Důležitou podmínkou je, že pokud student požaduje nějakou kartu, musí sám mít alespoň jednu kartu z daného kvarteta. (“Jak se hraje kvarteto – poradíme přehledně a srozumitelně”) Začínající student A osloví jednoho ze svých spolužáků ve skupině (řekněme mu student B) a ptá se ho: „<i>Je 6:30 ráno a zvoní budík. Zdalipak spíš v posteli?</i>“ Student B, pokud má kartu, odpoví: „<i>Ano, spím v posteli</i>“. V tom případě musí kartu s názvem Spím v posteli odevzdat studentovi A. Student A klade další otázku studentovi dle svého výběru. Pokud student B požadovanou kartu nemá, odpoví: „<i>Ne, nespím v posteli</i>“. A student B se dostává na řadu a pokládá svoji vlastní otázku. Hotové kvarteto položí student před sebe na stůl. Hra končí, když jednotliví studenti nashromáždí všechna kvarteta. Vyhrává ten, kdo jich nasbíral nejvíce.</p>
Způsob vyhodnocení hry	Tato aktivita slouží především k procvičování, ale má soutěžní charakter. Vyhrává student, který si snadno nejen zapamatuje, ale který dobře rozumí a umí snadno a zřetelně formulovat otázky.
Varianty hry	Učitel může vzít jedno kvarteto a použít je k hlubšímu procvičování tématům: Co jiného dělám v danou hodinu? Co nedělám? Co dělám během víkendu? Co dělám nejraději, co nesnáším dělat v danou hodinu?
Tipy pro učitele	Učitel studentům pomáhá. Nejdříve se musí ubezpečit, zda všichni správně pochopili pravidla. Tento druh kvarteta patří k nejnáročnějším. Až se hra rozběhne, učitel kontroluje správné skloňování sloves a správné používání osobních zájmen já – ty, my – vy.
Podklady pro hru	Příloha 3.9

Řekni mi, kolik je hodin? – slovní zásoba, hodiny, reálie

téma	Můj den
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A0 – A1
časová dotace	Maximálně 15 minut
pomůcky	Tvrdý papír na vtištění grafické předlohy, barevná hrací figurka pro každého hráče a jedna hrací kostka pro skupinu.
typ interakce	Je možné si připravit rozšířenou verzi hry, která by mohla být pro 6 studentů.
typ kooperace	Jde o soutěžní typ kooperace
min/max počet účastníků	2-6
jazykové zaměření	Tato hra je zaměřena na procvičování slovní zásoby čísel, konkrétně od nuly do dvaceti čtyř. Studenti, kteří znají pouze dvanáctihodinový časový systém, si navíc procvičují slovní zásobu denní doby. Můžeme vysvětlit 24hodinový systém a rozšířit tak jejich slovní zásobu. Jaký systém se používá v České republice?
pedagogický cíl hry	Cílem této hry je procvičování čísel spojených s určováním času, tj. 0-24. A k tomu procvičování slov čtvrt, půl a tři čtvrtě. Student musí správně a nahlas přečíst čas vytištěný na políčku, na které má vstoupit se svou figurkou. Ostatní spolužáci kontrolují, zda byl čas určen a řečen správně. Sami proto musí umět správně číst a vyslovovat čas.
popis průběhu hry (pravidla)	Ten, komu padne na začátku nejvyšší počet bodů, začíná hru. Je povoleno, aby na jednom políčku stálo více figurek. Na každém políčku hry je vytištěn čas. Úkolem každého studenta je projít se svou figurkou od startu do cíle a komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Student hodí kostkou a počítá, na které políčko by měl vstoupit. Když políčko najde, musí správně a nahlas přečíst čas vytištěný na políčku, na které má vstoupit se svou figurkou. Ostatní spolužáci ho kontrolují. Ten, kdo neodpoví správně, musí čekat do příštího kola. V příštím kole pozastavený student opět hází kostkou a má možnost dostat se na políčko s časem, který může znát lépe, řekne ho správně a pokračuje k cíli. První student v cíli vyhrává a ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou s figurkami do cíle.
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává student, který má nejlepší slovní zásobu, umí nejlépe určit čas a svoji figurku dovedl do cíle jako první. Po ukončení soutěže můžeme se studenty diskutovat, která číslovka nebo, který čas je pro ně těžký, komplikovaný.
varianty hry	V příloze jsou k dispozici tři různé varianty této hry. Nejjednodušší varianta je ta, kde čas postupuje chronologicky od rána do půlnoci. Druhá varianta bere v úvahu, že někteří studenti znají a používají pouze dvanáctihodinový časový systém. Třetí variantou jsou náhodně vybrané časy ve čtyřicetihodinovém systému. Použití variant záleží na jazykových dovednostech studentů.
tipy pro učitele	Hra může být relativně komplikovaná a studenti mohou mít těžkosti s výslovností. Učitel by měl hodně času věnovat pozitivnímu povzbuzování. Je dobré si dávat pozor, aby spolužáci mezi sebou netvořili klany a aby hra probíhala férově a spravedlivě.
podklady pro hru	Příloha 3.10

4. Oblečení

-

Jitka Hejlová, USA
Blanka Hradecká, Itálie



Oblečení




Vymění se všichni, kdo ... - poslech, mluvení, výslovnost

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1-A2
časová dotace	15-20 minut
pomůcky	židle nebo polštáře (podle počtu hráčů)
typ interakce	skupinová aktivita
typ kooperace	kooperativní/soutěžní
min/max počet účastníků	min 5
jazykové zaměření	poslech, mluvení, výslovnost
pedagogický cíl hry	Jde o opakování slovní zásoby na téma “oblečení” a vhodných adjektiv, procvičení konstrukce “mít na sobě + ak” a “nosit + ak”
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Žáci sedí na židlích v kruhu, učitel stojí uprostřed.</p> <p>Učitel říká jednoduché věty týkající se oblečení. Pokud dané tvrzení pro žáka platí, musí se zvednout ze své židle a najít si nějakou jinou volnou židli.</p> <p>Učitel například říká: “Vymění se všichni, kteří mají na sobě černé ponožky.”</p> <p>Vstanou Mariella, David a Agnieszka a vzájemně si vymění místa. Zato Giacomo toto kolo zůstává sedět, protože má pruhované ponožky.</p> <p>Učitel potom může kontrolovat a doptávat se: “Giacomo, máš na sobě černé ponožky?”</p> <p>G: “Ne, mám na sobě pruhované ponožky.”</p> <p>Učitel případně může trénovat i věty se slovesem “nosit” (“Vymění se všichni, kteří nosí pyžamo, když je online výuka.”) nebo hrou trénovat porozumění úplně jiným konstrukcím u tématu oblečení (Vymění se všichni, kteří mají rádi elegantní oblečení. /...kteří nakupují oblečení na internetu).</p>
způsob vyhodnocení hry	<p>Jak dát zpětnou vazbu? Vítězové? Zopakování klíčových momentů? ...</p> <p>Hra poskytne cenné “statistické informace” o třídě a skvěle se hodí k rozpoutání diskuse.</p> <p>Učitel se může na závěr ptát: “Co jsme zjistili? Má vaše třída ráda barevná trička?” - “Ano, protože každý má jinou barvu. Jenom Edita a Vladimír mají bílé tričko.”</p>
varianty hry	U pokročilejších žáků může po několika tréninkových kolech učitel předat štafetu některému žákovi, který vymýšlí další věty. Cílem hráče uprostřed je dostat se na židli (v tom případě má za úkol říkat věty, které platí i pro něj). Kdo z hráčů se nestihne posadit, zůstává uprostřed a vymýšlí další větu pro ostatní.
tipy pro učitele	Pokud hráči sami říkají věty, může docházet k jazykovým nepřesnostem. Učitel může hru sledovat a zapisovat si chyby, ale nenarušuje tím dynamiku hry.
podklady pro hru	Možné věty: Vymění se všichni, kdo ...

“Oblečení” aneb co to je? A co to není? - slovní zásoba, gramatika, výslovnost

(inspirováno aktivitou ze série Český krok za krokem)

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1/A2
časová dotace	15-20 minut
pomůcky	online kvíz v Learning Apps (https://learningapps.org/watch?v=padq5kgbt22)
typ interakce	dvojice, skupinová, popř. student-učitel
typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	2-10 (ale lze i více)
jazykové zaměření	slovní zásoba, gramatika, výslovnost
pedagogický cíl hry	Jde nám především o dril slovní zásoby na téma oblečení . Zároveň procvičujeme strukturu to je/jsou vs. to není/nejsou a častá adjektiva užívaná, když je řeč o oblečení (elegantní, tmavý, sportovní, pruhořaný atd..).
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel spustí on-line kvíz a promítá ho žákům. Všichni společně si přečtou zadání, které se zobrazí před začátkem kvízu, a ujasní si princip aktivity. Tohle je oblečení:  Ale jaké je to oblečení? a) tričko? -> Ne, to určitě není tričko. b) ponožky? -> Ne, to opravdu nejsou ponožky. c) šaty? -> Ano, je to tak! To jsou šaty. A teď vy. Říkáte, co to je a co to není. Pozor: někdy je oblečení plurál. -> To je/není tričko. ALE To jsou/nejsou kalhoty. Potom už žáci na jednotlivých slidech postupně správně komentují, “co to je” a “co to není”. Nepředpokládá se předchozí znalost slovní zásoby. Žáci význam odvozují i na základě přidruženého adjektiva (např. sice neznám slovo “sako”, ale rozumím adjektivu “elegantní”, takže si nakonec správně tipnu, že na fotce je opravdu “elegantní sako”). Pokročilejší žáci mohou svou promluvu libovolně obohatit: “Myslím, že to jsou žluté kraťasy, protože to určitě není tmavý kabát.”
způsob vyhodnocení hry	Učitel průběžně kontroluje výslovnost a zaznamenává si problematické kolokace. Po skončení kvízu může náročnější slovní zásobu spolu se žáky znovu zopakovat a ověřit, že správně pochopili význam jednotlivých slov. Pokud je to možné, využívá učitel jako příklad to, co studenti skutečně mají na sobě nebo u sebe. “Adriane, máte teplou bundu, nebo teplý kabát? (...) Aha, máte kabát. Ten je dlouhý a elegantní. Bunda je naopak krátká a sportovní.” Na závěr mohou studenti dostat přehled právě naučené slovní zásoby.
varianty hry	Pokud to úroveň žáků a jejich technické vybavení umožňují (např. žáci mají u sebe mobily, tablety, počítače s internetem), může aktivita probíhat i ve dvojicích (aplikace umí sama zaznamenat chybnou odpověď). V tom případě učitel pouze dohlíží na zdárný průběh aktivity, opravuje výslovnost a na závěr se postará o shrnutí.
tipy pro učitele	Učitel by měl pozorně dohlížet na výslovnost a na správné užívání singuláru a plurálu.
podklady pro hru	https://learningapps.org/watch?v=padq5kgbt22

Hvězdná proměna – mluvení, poslech, reálie

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2, B1, B2
časová dotace	60 minut
pomůcky	https://www.zalando.cz/damske-obleceni
typ interakce	individuální/dvojice + celá třída...
typ kooperace	kooperativní/soutěžní
min/max počet účastníků	2-10
jazykové zaměření	mluvení, poslech, reálie
pedagogický cíl hry	Jde nám o komplexní procvičení slovní zásoby a jazykových struktur souvisejících s tématem oblečení (např. líbí se mi, sluší ti...), práci v autentickém českém jazykovém prostředí (e-shop) a samostatný, plynulý mluvený projev.
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Žáci mají za úkol navrhnout kompletní proměnu spolužáka. Každý žák má za úkol navrhnout proměnu jiného spolužáka a zároveň někdo navrhne proměnu pro něj. Za tímto účelem se žáci buď mohou rozdělit do dvojic (Elena navrhuje proměnu Patrikovi a Patrik Eleně), nebo – což je časově náročnější, ale pro dynamiku skupiny příznivější – navrhuje každý žák proměnu spolužákovi “po kruhu” (Elena Patrikovi, Patrik Wilfriedovi, Wilfried Paole... Oscar Eleně).</p> <p>Nejdříve se každý žák v roli stylisty zeptá svého modela/modelky na několik otázek ohledně jeho/jejího vkusu. (Co chceš na svém vzhledu/stylu změnit? Co se ti na tvém stylu naopak líbí? Jaké oblečení se ti líbí? Jakou barvu nikdy nenosiš? Máš rád-a extravagantní oblečení? Máš radši barevné, nebo konzervativní oblečení?)</p> <p>Coby stylisty potom nemusí plně nutně respektovat přání modela/modelky, ale informace slouží pro orientaci. Každý stylisty se následně podívá na e-shop s oblečením v češtině (např. https://www.zalando.cz/damy-domovska-stranka/) a vyhledá oblečení a doplňky, které by svému partnerovi doporučil. (Je možné určit taky nějaký rozpočet, který nesmí překročit.) Udělá screenshoty daného zboží a připraví prezentaci pro svého modela/modelku. Výběr oblečení musí vždy náležitě odůvodnit.</p> <p>Následně stylisty představuje proměnu spolužáka před třídou a vysvětluje, proč zvolil zrovna toto oblečení/doplňky. “Vím, že Ester je nespokojená, protože vypadá hodně mladě. Takže jsem pro ni vybral tuto retro bundu. V této retro bundě bude vypadat jako babička.” Model/modelka nakonec výběr oblečení a doplňků okomentuje. Řekne, co se mu/jí líbí a co ne. Ostatní žáci mohou průběžně/nakonec hlasovat o nejlepší proměně.</p>
způsob vyhodnocení hry	Učitel se drží stranou a nechává studenty po většinu času pracovat samostatně. Zasáhne pouze, pokud je to otázka života a smrti, otázka záměny “líbí se mi” za “vadí mi”, a “čočky” za “kočku”. Stejně tak na konci nechává žáky, aby svou proměnu samostatně prezentovali. Komentář podá až po skončení žakovy prezentace. Je možné hlasovat “o nejlepší proměnu”.
varianty hry	Proměny je taky možné zastřesit nějakým společným tématem. (Jedeme na chatu. Jdeme na galavečer filmového festivalu v Karlových Varech. Jdeme na koncert Heleny Vondráčkové. ONLINE VARIANTA: https://jamboard.google.com/d/1RmPPkkSwFVUBmGqSOM-aCXiZmDiLFM_LvEk2p3-wmMo/edit?usp=sharing)
tipy pro učitele	Aktivita se může protáhnout.
podklady pro hru	návrh dotazníku: česká mutace e-shopu Zalando: https://www.zalando.cz/damy-domovska-stranka/

Šatník Nory Fridrichové – čtení, slovní zásoba, mluvení, reálie

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B1-B2
časová dotace	45 minut
pomůcky	připravený pracovní list: <u>Čtení Šatník Nory Fridrichové</u>
typ interakce	individuální/dvojice/učitel-celá třída
typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	min 1
jazykové zaměření	čtení, slovní zásoba, mluvení, reálie
pedagogický cíl hry	Jde nám o představení projektu Šatník reportérky Nory Fridrichové, práci s adaptovaným českým textem, nácvik čtení s porozuměním a v nejlepší případě i o rozpoutání živé a plodné diskuse na téma.
popis průběhu hry (pravidla)	Žáci dostanou připravený pracovní list. Učitel moderuje aktivity před čtením (podrobnosti viz pracovní list), následně studenti samostatně čtou text, snaží se najít vhodnou definici ke zvýrazněným slovům (cvičení 1) a vyhledat v textu odpovědi na zadané otázky (cvičení 2). Své odpovědi následně žáci porovnávají ve dvojicích. Celá třída pak za pomoci učitele zkontroluje obě cvičení. Přeloží si zvýrazněné pojmy a upřesní správné odpovědi na otázky. Po čtení následuje společná diskuse týkající se otázek v pracovním listu.
způsob vyhodnocení hry	Učitel nechává žáky pracovat co nejvíc samostatně. Taky odpovědi na otázky k textu nejprve žáci porovnávají mezi sebou, teprve v závěru dojde ke společné kontrole. V závěrečné debatě nejde o akurátnost, ale o to, aby žáci měli možnost vyjádřit svůj názor. Učitel neopravuje drobnosti, pozornost je zaměřena na celkový smysl sdělení.
varianty hry	
típy pro učitele	
podklady pro hru	Příloha 4.1

Ta mikina je moje! - poslech, slovní zásoba, psaní, gramatika

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2
časová dotace	45 minut
pomůcky	
typ interakce	individuální/dvojice/učitel-celá třída
typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	1
jazykové zaměření	poslech, slovní zásoba, psaní, gramatika
pedagogický cíl hry	Jde nám o procvičení slovní zásoby a jazykových struktur souvisejících s tématem oblečení, aktivitu jde více či méně zaměřit taky na zopakování konstrukcí s dativem (sluší mi, líbí se mi, zdá se mi...), posesivních zájmen nebo tématu "rodina".
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Žáci dostanou připravený pracovní list.</p> <p>Učitel se studenty projde aktivity před poslechem a představí jim slovní zásobu potřebnou pro následné poslechové cvičení. Zopakují se jména členů rodiny, včetně domácích forem (máma, táta, brácha, ségra...) a imperfektivní a perfektivní formy vybraných sloves (podrobnosti viz pracovní list).</p> <p>Učitel se ptá žáků, jestli mají stejný vkus jako jejich maminka, bratr... a tematicky je připraví na poslechové cvičení. Následně žáci dvakrát poslouchají dialog Adély a Michala, odpovídají na zadané otázky (cvičení 1) a doplňují chybějící slova do replik (cvičení 2).</p> <p>Své odpovědi následně žáci porovnávají ve dvojicích. V rámci celé třídy pak za pomoci učitele zkontrolují a upřesní správné odpovědi na otázky. Po čtení následuje společná diskuse na základě uvedených otázek a žáci libovolně dokončují vybrané věty z dialogu.</p>
způsob vyhodnocení hry	<p>Učitel nechává žáky pracovat co nejvíce samostatně.</p> <p>Taky odpovědi na otázky k textu nejprve žáci porovnávají mezi sebou, teprve v závěru dojde ke společné kontrole.</p> <p>V závěrečné debatě nejde o akurátnost, ale o to, aby žáci měli možnost vyjádřit svůj názor. Učitel neopravuje drobnosti, pozornost je zaměřena na celkový smysl sdělení.</p>
varianty hry	
typy pro učitele	
podklady pro hru	Zadání: <u>Poslech_Ta mikina je moje!</u> <u>Příloha 4.2</u>

3 indicie – mluvení, poslech, psaní, opakování slovní zásoby

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1-B1
časová dotace	15-25 minut (podle počtu hráčů)
pomůcky	názvy oblečení na kartičkách
typ interakce	individuální/celá třída
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	2-8 hráčů (může být i víc)
jazykové zaměření	mluvení, poslech, psaní, opakování slovní zásoby
pedagogický cíl hry	jde nám o procvičení slovní zásoby a zároveň mluvení a porozumění.
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Každý žák dostane/si vylosuje nějaký druh oblečení. Jeho úkolem je dané oblečení popsat pomocí 3 indicií. První indicie je nejtěžší = nejobecnější a třetí indicie je nejkonkrétnější. Pro popis slova čepice můžu použít třeba tyto indicie:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Nenosím to každý den. b) Potřebuju to v létě i v zimě. c) Donald Trump a Andrej Babiš nosí na hlavě červenou. <p>Poté, co si všichni promyslí/napišou své indicie, začíná mluvit první žák Roman a všichni ostatní si vezmou papír, napíší pod sebe čísla 1, 2, 3 a bedlivě poslouchají. Žák Roman řekne svou první indicii (“Nenosím to každý den.”), ostatní žáci si zapíší svůj aktuální tip (Žák Filip si myslí, že to jsou 1. plavky; žačka Frederika si myslí, že to je 1. oblek...), žák Roman potom pokračuje s druhou indicí: “Potřebuju to v létě i v zimě.”, ostatní žáci upraví svůj tip (žák Filip si teď myslí, že to je spíš 2. čepice, ale žákyně Frederika si dál myslí, že je to 2. oblek). Roman nakonec řekne svou poslední indicii: “ Donald Trump a Andrej Babiš nosí na hlavě červenou.” Ostatní žáci si napíší svůj poslední tip (Filip si dál myslí, že to je 3. čepice a Frederika taky mění svůj tip na 3. čepice). Roman prozradí, že jeho kus oblečení byla opravdu čepice. Žáci získají tolik bodů, kolikrát si správně tipli (Filip má 2 body, Frederika 1 bod). Učitel body zapíše na tabuli a může začít další kolo. Tentokrát říká indicie Ximena.</p> <p>Když se všichni žáci ve vysvětlování vystřídají, spočítají se získané body a absolutní vítěz získá poukázku na nákup odborně-naučné publikace Krteček a kalhotky.</p>
způsob vyhodnocení hry	Pokud chybná formulace příliš nenarušuje porozumění, učitel dává žákovi zpětnou vazbu vždy až na konci kola.
varianty hry	Při menším počtu hráčů se dá počet indicií se rozšířit.
typy pro učitele	

Otázky, samé otázky – mluvení, poslech, gramatika, slovní zásoba

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1/A2
časová dotace	15-20 minut
pomůcky	kartičky s otázkami https://wordwall.net/resource/26592025
typ interakce	individuální/dvojice
typ kooperace	kooperativní/soutěžní
min/max počet účastníků	1-10
jazykové zaměření	mluvení, poslech, gramatika, slovní zásoba
pedagogický cíl hry	jde nám o procvičení konstrukcí s dativem a témat spjatých s oblečením
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Otázky připravené v online cvičení lze použít na mnoho způsobů. Nejjednodušeji je můžeme použít tak, že jeden žák čte otázku a jiný žák na ni odpovídá. Na základě otázek se může rozproudit spontánní debata.</p> <p>Další možností je, že žáci pracují ve dvojicích nebo menších skupinkách. Žák Andrew si přečte potichu otázku (ostatním hráči ji nevidí) a odpoví na ni: “Ne, nehodí se mi to, protože ve středu dopoledne mám kurz na univerzitě.”</p> <p>Ostatní žáci potom hádají, jaká asi byla původní otázka: např. “Hodí se ti jít ve středu dopoledne k zubaři?” Své tipy si můžou zapisovat. Nakonec Andrew prozradí, že původní otázka zněla “Hodí se ti jít ve středu dopoledne nakupovat oblečení?” Pokud někdo otázku uhodne správně nebo skoro správně, může získat bod. Potom se hráči vystřídají.</p>
způsob vyhodnocení hry	
varianty hry	
tipy pro učitele	
podklady pro hru	https://wordwall.net/resource/26592025

Šaty dělají člověka – mluvení, poslech, výslovnost

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – B1
časová dotace	20 minut
pomůcky	fotografie: 4 fotky slavných osobností (počet podle počtu skupin)
typ interakce	skupinová práce
typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	4-20
jazykové zaměření	mluvení, poslech (posloucháme prezentaci konkurenční skupiny), výslovnost
pedagogický cíl hry	jde nám o spolupráci, procvičování slovní zásoby, slovních obrátů, logické uvažování a využití korelace mezi životním stylem a způsobem oblékání
popis průběhu hry (pravidla)	Studenti se rozdělí do 4 skupin, každá skupina dostane, popřípadě si vylosuje, jednu fotografii. Na fotografiích jsou zobrazeny (známé či neznámé) osobnosti, nejlépe naprosto stylově odlišné jedna od druhé. Liší se od sebe oblečením, a tím pádem i způsobem života. Každá skupina má časový limit 5 minut na přípravu, během kterých se dohodnou, jak se jejich osobnost obléká a co má právě teď na sobě, k jaké příležitosti se takto oblékla, kam se chystá, podle oblečení zkusíme odhadnout, jaké má osobnost zájmy, jaký má životní styl, zda je to člověk spíše sportovní, milovník přírody, extravagantní či žije v luxusu. Po uplynutí této doby na přípravu každá skupina představí svoji osobnost ostatním. Otevře se prostor i pro komentář “konkurentů” a závěrečnou diskuzi.
způsob vyhodnocení hry	Nejde nám ani o soutěžení ani o konkurenci, výstupem je představení osobností jednotlivými skupinami a případný komentář dalších skupin a učitele.
varianty hry	Hra je myšlena pro dospělé studenty i pro mládež. Dá se uvažovat o verzi pro děti: místo osobností by se mohly využít pohádkové postavy.
tipy pro učitele	Problémem by mohlo být nedodržení časové dotace. Je na vyučujícím, aby si pohlídal nepřesáhnutí časového limitu, k čemuž by v zápalu diskuze mohlo snadno dojít.
podklady pro hru	Příloha 4.3

Domino – slovní zásoba, logické myšlení

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	15-20 min
pomůcky	<u>Konstrukce s dativem – video</u> Sady dominových karet k vytištění a vystřížení
typ interakce	menší skupinky, lze i ve dvojicích
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	min 2, max 4
jazykové zaměření	rozvoj slovní zásoby, opakování slov, logické myšlení
pedagogický cíl hry	jde nám o dril, zapamatování si nové slovní zásoby na základě vizuálního spojení slova s jeho obrazovým ztvárněním a na základě opětovného opakování
popis průběhu hry (pravidla)	Žáci pracují ve dvojicích nebo malých skupinách. Jde o jednoduché skládání domina: žáci spojují obrázek oblečení a příslušné pojmenování. Hráči na střídačku přikládají kameny na jeden či druhý konec řady. A to tak, aby spolu sousedil vždy daný obrázek se správným textem. Cílem hry je zbavit se všech kamenů. Domino s lehkostí rozvíjí slovní zásobu i logické myšlení. Důležitou roli mají i rychlost a postřeh.
způsob vyhodnocení hry	Před položením nového kamene musí žák dané slovo nejen správně najít a přiřadit, ale i přečíst (vhodná je kontrola ze strany vyučujícího), ostatní žáci díky tomu slovo slyší a fixují si správnou výslovnost.
varianty hry	Trochu náročnější variantou by mohlo být nejen správné přiřazování slova k obrázku, ale vymýšlení kratších vět s daným slovem.
typy pro učitele	Při početnější třídě studentů vznikne více skupin (je totiž nutné, aby skupiny zůstaly málo početné), tím může dojít k vytvoření hlučného a chaotického prostředí.
podklady pro hru	Příloha 4.4 Vlastní domino je možné si vyrobit zde: https://www.toolsforeducators.cominoes/

Mini módní přehlídka – mluvení, gramatika

téma	OBLEČENÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-B1
časová dotace	asi 40-60 minut: liší se podle počtu studentů a podle toho, jak moc je to bude bavit
pomůcky	velká hromada různých kusů oblečení
typ interakce	společná akce všech studentů
typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	min 4 max 10, 15 i 20
jazykové zaměření	mluvení, gramatika – užití akuzativu/výslovnost, popř. i psaní
pedagogický cíl hry	jde nám o plynulost, schopnost pohotově reagovat a umět volit vhodná slova, umět improvizovat a odbourat strach z nejistoty a neúspěchu
popis průběhu hry (pravidla)	Žáci, kteří mají chuť si zahrát na modelky a modely, si z hromady oblečení vyberou každý svůj model, třeba i nevšední nebo jakkoli bizarní a jdou si ho obléct. Poté postupně jeden po druhém vchází a proměňují se po přehlídkovém mole. Jeden žák je moderátor a snaží se komentovat daný model (např. “A zde vidíme lehčí variantu předchozího modelu, jedná se o ..., materiál čistý satén, barevně naprosto sladěný s... vyniká i vhodná volba doplňků...atd.”) Zde je již potřeba dostatečná slovní zásoba a slovní vybavenost a obratnost. Komentuje samozřejmě i publikum (zbytek studentů) a mohou i kritizovat volbu toho či onoho oděvu. V roli moderátora se studenti postupně střídají (žák, který předvedl model, zůstává na pódiu a chystá se komentovat moderovat vystoupení dalšího spolužáka), aby měli všichni možnost mluvit.
způsob vyhodnocení hry	Nejde o soutěž, spíše o zábavu. Výstupem by mohla být jakási písemná reportáž z módní přehlídky (třeba za domácí úkol).
varianty hry	Jistou variantou hry by mohlo být například možné zadání tématu přehlídky (oděvy na určité roční období, oděvy jen společenské atd.)
tipy pro učitele	
podklady pro hru	

5. Počasí - Stanislav Havel, Srbsko
Klára Jíchová, Rumunsko



počasí



Meteorologické pexeso – slovní zásoba, mluvení, psaní

téma	Počasí
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-B2
časová dotace	20-60 minut dle zařazení rozvíjejících aktivit
pomůcky	Sada karet s obrázky a sada karet s pojmy – viz podklady, fakultativně psací potřeby, papír/sešit a pastelky
typ interakce	Dle velikosti skupiny individuální nebo dvojice/trojice
typ kooperace	V rámci dvojic/trojic kooperativní, ve vztahu k ostatním soutěžní
min/max počet účastníků	2-15
jazykové zaměření	slovní zásoba, mluvení, psaní
pedagogický cíl hry	Upevnit si znalost základních substantiv týkajících se počasí; tvořit jednoduché věty s novými slovy, tvořit příběh s novými slovy
popis průběhu hry (pravidla)	Lektor si vytiskne a vystřihá dvě sady kartiček – sadu s obrázky a sadu s pojmy. a) Obrázky na kartičkách pojmenovat, fakultativně s malými dětmi – i vystřihat, případně vybarvit obrázky b) Klasická hra pexeso, kdy jednotlivci nebo kooperující dvojice/trojice hledají správné dvojice obrázků + pojem. Lektor se průběžně ujišťuje, že je pojmem rozuměno. c) Každý soutěžní tým nebo jednotlivec formuluje věty obsahující jednotlivá slova, která získal v pexesu, tj. jednu větu na každé slovo; a to ústně nebo písemně. Pokud by některý tým v pexesu nezískal dostatek karet, je možné začít novou hru a karty nově rozlosovat, aby byly rozděleny ve spravedlivém poměru. d) Každý soutěžní tým nebo jednotlivec má za úkol vymyslet krátký příběh, ve kterém se vyskytnou všechna jeho slova, a to ústně nebo písemně. Pokud tým nebo jednotlivec získá karet velké množství, je možné počet zredukovat losem.
způsob vyhodnocení hry	U každé aktivity v reflexi zdůrazníme to, co se podařilo – schopné hledače dvojic, zajímavé věty (můžeme je napsat na tabuli), zdařilé příběhy (ty můžeme dále zpracovat – připravit si nahrávku, lepší grafické zpracování.)
varianty hry	Namísto pexesa hrajeme pexetrio, třetí sadu karet tvoří věty, v nichž lze slova použít.
typy pro učitele	Pro aktivitu 3 a 4 potřebujeme, aby měly týmy podobný počet karet. Pokud tomu tak není, zhodnotíme předchozí aktivitu, uzavřeme ji a karty nově rozdistribujeme losem.
podklady pro hru	Příloha 5.1 a Příloha 5.2

Zkompletuj větu – slovní zásoba, čtení

Téma	POČASÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-B2
časová dotace	10–20 min.
pomůcky	Sada karet s nekompletními větami, sada karet s obrázky a pojmy
typ interakce	Individuální nebo ve dvojicích
typ kooperace	Kooperativní ve dvojicích/malých skupinách
min/max počet účastníků	1-15
jazykové zaměření	slovní zásoba, čtení
pedagogický cíl hry	Upevnit si znalost základních substantiv týkajících se počasí; tvořit jednoduché věty s novými slovy
popis průběhu hry (pravidla)	Každý hráč nebo skupinka obdrží několik vět s vynechaným slovem. Zároveň na stůl vyložíme karty se slovy, které do vět na vynechaná místa patří. Postupujeme po kruhu – každý hráč má možnost vybrat vhodné chybějící slovo do jedné své věty. Pokud se mu to podaří, vybere vhodné slovo a použije ho ve správném pádu, získává bod a předává slovo dalšímu hráči po kruhu. V opačném případě kartu se slovem i kartu s větou pokládá na stůl a někdo další je může použít, až bude na tahu.
způsob vyhodnocení hry	Lektor vyzdvihne a na tabuli napíše věty, které byly pro žáky těžší.
varianty hry	Namísto karet se slovy nabídneme pouze obrázky daných slov. Anebo nerozdáme karty s větami žákům hned na začátku, ale při každém tahu si svou novou větu losují.
tipy pro učitele	Lektor pečlivě rozmyslí, kolik a jak velkých skupin utvoří a kolik karet do hry vloží.
podklady pro hru	Příloha 5.1 a Příloha 5.3

Co si vezmeš s sebou? - mluvení

Téma	POČASÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B1-C2
časová dotace	20 min.
pomůcky	Karty s předpovědí počasí, karty se zadáním situace (složka Sada karet, co si vezmeš s sebou)
typ interakce	Skupina
typ kooperace	Kooperativní
min/max počet účastníků	2-15
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl hry	Rozvoj slovní zásoby, odvaha tvořit věty
popis průběhu hry (pravidla)	Hrají jednotlivci nebo malé skupiny, dobrovolník vylosuje zadání pro první kolo hry, např. „Jdeš na procházku do lesa.“ Každý, kdo je na tahu, si vylosuje svou předpověď počasí a musí říct, jak bude a co si s sebou vezme. Pro další kolo se losuje nové zadání.
způsob vyhodnocení hry	Lektor ocení a zapíše zajímavé odpovědi.
varianty hry	Vylosuje se zadání i předpověď počasí. První hráč pak říká např. Jdu do lesa na procházku, prší a vezmu si deštník. Druhý to celé zopakuje a přidá další slovo atd.
tipy pro učitele	Použitá slovní zásoba je pro žáky složitá, je vhodné předsadit aktivity, při kterých si ji osvojí.
podklady pro hru	Příloha 5.4

Kdo jsi? - mluvení

téma	POČASÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B1-C2
časová dotace	5-20 minut
pomůcky	1 židle
typ interakce	Skupina
typ kooperace	Kooperativní
min/max počet účastníků	2-15
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl hry	Ztráta ostychu z mluvení, konkrétně formulace krátkých otázek, procvičování slovní zásoby na téma počasí
popis průběhu hry (pravidla)	Dobrovolník se posadí na vybranou židli/křeslo, v duchu si myslí, kdo z tématu počasí je (slunce, déšť, mlha, vítr...). Ostatní mu postupně kladou otázky, on smí odpovídat pouze ano/ne.
způsob vyhodnocení hry	Lektor píše zdařilé otázky na tabuli, chválí je.
varianty hry	Hra probíhá písemně. Každý účastník individuálně nebo ve dvojici píše „kdo jsem?“, aniž by zmínil své jméno. Na závěr se texty čtou a ostatní mohou hádat.
tipy pro učitele	Je vhodné, aby žáci obsáhli předem potřebnou slovní zásobu.
podklady pro hru	Příloha 5.1

Jaro, léto, podzim, zima – čtení, psaní

téma	POČASÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B1-C1
časová dotace	20-30 minut
pomůcky	Pracovní list JARO
typ interakce	Individuální
typ kooperace	Individuální
min/max počet účastníků	Libovolný
jazykové zaměření	čtení, psaní
pedagogický cíl hry	Formulace psaného textu, tvůrčí psaní
popis průběhu hry (pravidla)	Každý žák dostane pracovní list, na kterém je návodný obrázek jara a pod ním řada vět, z nichž většina souvisí s jarním počasím. Nejprve má žák vybrat a označit věty, které k českému jaru patří, a pak napsat krátký text o jaru, přičemž může nebo nemusí použít označené věty.
způsob vyhodnocení hry	Autoři čtou své texty, ostatní na každém textu vyzdvihnou jeho klady, lektor napíše zdařilé věty na tabuli.
varianty hry	Podobný pracovní list si připravíme i na další roční období.
tipy pro učitele	Úskalí – Žáci nepochopí, že mohou fráze různě dotvářet a vymýšlet své nové věty. Místo toho jen opíšou dané fráze.
podklady pro hru	Příloha 5.5

Pořekadla – rozvoj slovní zásoby, reálie

Téma	POČASÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B2-C2
časová dotace	15-30 min
pomůcky	Karty pořekadla
typ interakce	individuální/dvojice/skupiny/...
typ kooperace	kooperativní/soutěžní
min/max počet účastníků	1-10
jazykové zaměření	rozvoj slovní zásoby, reálie
pedagogický cíl hry	Jde nám o rozvoj slovní zásoby a rozvoj schopnosti přemýšlet o českých reáliích, původu a významu pořekadel
popis průběhu hry (pravidla)	Lektor připraví zelené karty se začátky vět/pořekadel/přísluví týkajících se počasí a modré věty s jejich konci. Všechny karty se vyloží na stůl. Jednotlivec nebo malá skupinka, která je na řadě, má za úkol spárovat vhodnou dvojici a vysvětlit nebo odhadnout význam. Pokračujeme tak dlouho, dokud nespojíme poslední dvojici. Karty je možné využít i na samostatnou práci, v tom případě je třeba ponechat si jednu kopii se sadou karet nerozstříhanou, bude sloužit k samokontrolě.
způsob vyhodnocení hry	Zopakování pořekadel, které studenti považují za nejpotřebnější, nejzajímavější, nejnepochoitelnější.
varianty hry	Jednodušší varianta hry – dvojice, které k sobě patří, spojuje shodná grafická značka. Úkolem pak zůstává dvojici najít a vysvětlit/odhadnout význam. Použijeme sadu karet pořekadla s grafickou značkou
tipy pro učitele	S méně pokročilými studenty je vhodné zařadit jednodušší variantu hry; hru je možné zařazovat opakovaně.
podklady pro hru	Příloha 5.6 a Příloha 5.7

Najdi 10 rozdílů – mluvení, slovní zásoba

Téma	POČASÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-B2
časová dotace	10-20 min
pomůcky	Dva podobné obrázky
typ interakce	Individuální nebo dvojice
typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	1-15
jazykové zaměření	mluvení, slovní zásoba
pedagogický cíl hry	zopakování slovní zásoby
popis průběhu hry (pravidla)	Každý hráč obdrží dva podobné obrázky, má za úkol najít, čím se liší (může to být na čas, kdo první najde všech 10 rozdílů). Potom rozdílů popisujeme.
způsob vyhodnocení hry	Všechny nalezené rozdílů společně zapisujeme na tabuli, můžeme se zeptat, kdo našel a pojmenoval vše.
varianty hry	Rozdílů můžeme popsat písemně, např. jako domácí úkol.
typy pro učitele	Nedostatečná znalost slovní zásoby
podklady pro hru	Příloha 5.8

Banátská košava – rozvoj slovní zásoby, mluvení, psaní, gramatika

téma	Počasí
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B1-C1
časová dotace	20-60 minut
pomůcky	Tabule, křídly, psací potřeby, sada obrázků z pexesa
typ interakce	Dle velikosti skupiny, individuální, dvojice, trojice
typ kooperace	Ve dvojicích žáci vymýšlí věty, potřeba zvládnutí základních koordinačních manévrů.
min/max počet účastníků	6-15
jazykové zaměření	rozvoj slovní zásoby, mluvení, psaní, gramatika
pedagogický cíl hry	Zopakovat si základní termíny týkající se počasí, tvořit věty o počasí. Naučit se spolupracovat ve dvojicích. Oživení výuky pohybovou hrou
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Učitel seznámí žáky s pravidly hry, rozdá hráči či dvojicím po jednom obrázku z pexesa</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Učitel nechá žákům vytvořit si dvojice, v případě nerovnoměrného rozložení sil zasáhne a pomůže dvojici utvořit nebo určí jednotlivce b) Každá dvojice si vezme jednu kartičku z pexesa od učitele c) Žáci se rozmístí po třídě, dvojice se chytou za ruce d) Začíná se na učitelův znak nebo pokyn e) Každá dvojice má cíl chytit druhou dvojici a následuje klasická hra „střížba“ kámen, nůžky, papír. Po které vítěz tvoří větu na soupeřovu kartičku. Věta musí obsahovat alespoň 5 slov. Jestliže se to podaří, vítězná dvojice (jednotlivce) běží zapsat svoji větu na tabuli, kde má již jeho tým přidělenou kolonku. f) Každá dvojice, která třikrát po sobě prohraje „střížbu“ si u učitele vymění svoji kartičku z pexesa. g) Hra je časově omezena podle učitelových hodiněk
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává dvojice, která napíše nejvíce vět, popřípadě má nejvíce slov ve větách. Speciální ocenění si zaslouží nejlépe utvořené věty. Popřípadě nejlépe gramaticky napsané.
varianty hry	Můžeme dvojice během hry měnit, udělat z dvojice trojici a jednotlivce. Pokud děti znají z obrázků pexesa pranostiky mohou tvořit právě pranostiky.
tipy pro učitele	Učitel musí dbát na bezpečnost hry. Každá fyzická aktivita výuku většinou osvěží.
podklady pro hru	Příloha 5.1

Počasí všemi smysly – mluvení, slovní zásoba, význam slov

Téma	POČASÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B2-C2
časová dotace	50-60 min
pomůcky	Karty s obrázky počasí, slovesa, tabulka se slovy vidím, slyším, cítím
typ interakce	Individuální nebo dvojice
typ kooperace	Kooperativní
min/max počet účastníků	2-16
jazykové zaměření	mluvení, slovní zásoba, význam slov
pedagogický cíl hry	Zopakování slovní zásoby, vytvořit báseň
popis průběhu hry (pravidla)	<p>a) Učitel určí pravidla hry, rozdělí hráče do dvojic, popřípadě určí jednotlivce</p> <p>b) Učitel čte se žáky slovesa ke hře a upřesňují si význam slov, kdo přesně určí první význam slovesa, dostane bod</p> <p>c) Učitel ukazuje obrázky se symboly počasí, a kdo první řekne správně, co je na obrázku, dostane bod</p> <p>d) Učitel dá každé dvojici / jednotlivci tabulku se slovy cítím, slyším, vidím a žáci určují z obrázků počasí, co mohou slyšet, vidět nebo cítit.</p> <p>e) Žáci tvoří věty z tabulky z bodu 4. Například. Slyším bouřku, déšť.... Vidím mrak, slunce měsíc....</p> <p>f) Na závěr si žáci zkusí napsat báseň na počasí.</p>
způsob vyhodnocení hry	Za správné odpovědi v bodech 2 a 3 žáci dostanou bod, a komu se podaří napsat báseň, má bodů pět.
varianty hry	Můžeme kartičky různě poschovávat po třídě či škole a děti mají za úkol nejdříve kartičky najít a pak vše následuje podle našeho pořadí.
tipy pro učitele	Některá slovesa vyžadují opravdu dobrou znalost jazyka. Tento úkol je lepší pro menší počet žáků, ideální počet je šest až osm.
podklady pro hru	Příloha 5.9 a Příloha 5.10

Banátská předpověď počasí – mluvení, slovní zásoba, přednes

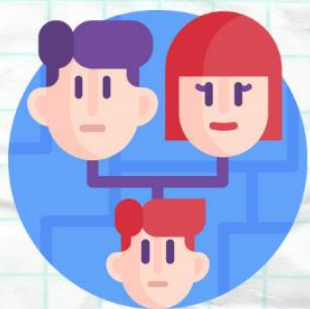
Téma	POČASÍ
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B1-C2
časová dotace	20-30 min
pomůcky	Mapa Banátu, nůžky, propiska
typ interakce	Dvojice, trojice
typ kooperace	Kooperativní
min/max počet účastníků	2-18
jazykové zaměření	mluvení, slovní zásoba, přednes
pedagogický cíl hry	Naučení se meteorologických pojmů, spolupráce ve skupině při vytváření předpovědi počasí, přednes předpovědi počasí
popis průběhu hry (pravidla)	<p>a) Učitel rozdá žákům papír s meteorologickými pojmy, které si spolu vysvětlí. Učitel může podle úrovně skupiny použít jednodušší nebo složitější pojmy. Učitel také žákům přednese jednu ukázkovou předpověď počasí.</p> <p>b) Učitel půjčí žákům mapu Banátu a ti se pokusí vytvořit aktuální předpověď počasí.</p> <p>c) Poté učitel zadá datum, pro které skupiny vytvoří předpověď počasí.</p> <p>d) Žáci nebo vybraný zástupce skupiny přednáší počasí na datum, které určil učitel.</p>
způsob vyhodnocení hry	Hodnotí se nejlepší, nejzajímavější a nevtipnější předpověď počasí.
varianty hry	Žáci si mohou zvolit den, na který přichystají předpověď počasí.
típy pro učitele	Žáci si mohou takto lehce procvičit budoucí, přítomný a minulý čas. Učitel by měl dát pozor na charakter žáků a respektovat to, že někdo má problém s vystupováním před kolektivem.
podklady pro hru	Mapa Banátu, Příloha 5.11

Meteorologická osmisměrka – slovní zásoba, mluvení, psaní

téma	Počasí
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2-C2
časová dotace	20-40
pomůcky	Osmisměrka, propiska
typ interakce	Jednotlivci nebo dvojice
typ kooperace	Spolupracují dvojice
min/max počet účastníků	2-15
jazykové zaměření	slovní zásoba, mluvení, psaní
pedagogický cíl hry	Upevnit si znalost základních substantiv týkajících se počasí; tvořit jednoduché věty s novými slovy, tvořit příběh s novými slovy
popis průběhu hry (pravidla)	<p>a) Učitel se na začátku zopakuje se studenty základní slovíčka týkající se počasí</p> <p>b) Rozdá dětem osmisměrku, ve které mají najít 16 slov o počasí</p> <p>c) Žáci mají za úkol napsat na každé nalezené slovo jednu větu</p>
způsob vyhodnocení hry	Za každé nalezené slovo dostává žák bod, za každou dobře napsanou větu body tři.
varianty hry	Utvořené věty se mohou napsat v různých časech.
typy pro učitele	Velice oblíbená hra u českých krajanů v Srbsku.
podklady pro hru	Příloha 5.12

6. Rodina

- Matvey Didenko, ČR
Alexandra Zubkova, Rusko



Rodina



Neověřená fakta – poslech, psaní

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – A2
časová dotace	10 minut
pomůcky	Obrázky
typ interakce	Individuální
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	1–20
jazykové zaměření	poslech, psaní
pedagogický cíl hry	Přesnost.
popis průběhu hry (pravidla)	Podle obrázku studenti sestavují věty, ve kterých je nesprávný fakt. Dál každý student čte svou větu, ostatní by měli ji opravit.
způsob vyhodnocení hry	Kdo najde víc nepřesností, zvítězí.
varianty hry	-
tipy pro učitele	Obrázek není zajímavý
podklady pro hru	<p>Příloha 6.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otec čte knihu. - Otec čte noviny. • Na obrázku je kočka. - Na obrázku není kočka, je tady pes. • Máma je klidná, drží v ruce šálek čaje. - Máma je rozčilována, drží v ruce pánev. • Sestra tahá bratra za vlasy. - Bratr tahá sestru za vlasy, a sestra ho kousne.

Neočekávaná historka – psaní, gramatika

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – B1
časová dotace	15–20 minut
pomůcky	Papír
typ interakce	Individuální nebo dvojice
typ kooperace	Kooperativní a Soutěžní
min/max počet účastníků	2–20 a více
jazykové zaměření	psaní, gramatika
pedagogický cíl hry	Souvislost
popis průběhu hry (pravidla)	Každý student má list papíru. Nahoře student píše někoho z rodiny, např. otec, dále zahne kus papíru a předává list dalšímu studentu. Potom studenty píšou ještě někoho z rodiny, např. máma a stejně zahnou kus papíru a předávají list dalšímu studentu. Následovně studenty by měli napsat, co se stalo, kde a kdy, co a kdo řekl. Měly by to opakovat tolikrát, dokud papír se neskončí. Nakonec každý přečte neočekávanou historku. Následuje gramatická kontrola, studenti by měli opravit sami gramatické chyby.
způsob vyhodnocení hry	Zopakování klíčových momentů, on-line vítězové
varianty hry	Při on-line výuce můžeme rozdělit studenty do místnosti v páru a střídat každý pár minimálně šestkrát. Studenti píšou věty spolu a posílají učiteli, který dává historku dohromady. Vyhraje historka, která se zalíbí největšímu počtu účastníků.
tipy pro učitele	Počkat na odpověď, pomoci s odpovědí.
podklady pro hru	Napomáhající otázky. Co se stalo? Kdy a kde lidé se setkali? Co bylo začátkem dialogu? Co řekl/a potom? Co odpověděli? Proč někdo byl našťvaný? Čemu se usmál/a? Jak to dopadlo?

Náhodné titulky – mluvení

téma	Rodina																					
úroveň (úrovně) dle SERRJ	B1																					
časová dotace	10–15 minut																					
pomůcky	Kostka nebo online spinner																					
typ interakce	Dvojice nebo skupiny																					
typ kooperace	Kooperativní																					
min/max počet účastníků	2–14																					
jazykové zaměření	mluvení																					
pedagogický cíl hry	Plynulost																					
popis průběhu hry (pravidla)	Studenti náhodně (díky číslovkám na kostce nebo spinneru) dostávají titulky a měli by vymyslet historie.																					
způsob vyhodnocení hry	Zopakování klíčových momentů																					
varianty hry	Pokračování. Studenti si zopakují gramatiku, můžou sami opravovat chyby dalšímu páru.																					
tipy pro učitele	Pokud studenti nemůžou nic vymyslet, dá se zvolit jiný titulek.																					
podklady pro hru	<p><u>Spinner</u> Příklad spinneru: náhodná čísla 4, 1, 5 tj. Titulek: Otec a dcera v Paříži mluví s čarodějnici.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>1. Babička a vnučka</td> <td>1. v Paříži</td> <td>1. dělají sněhuláka</td> </tr> <tr> <td>2. Máma a syn</td> <td>2. ve vesmíru</td> <td>2. uspořádají turnaj</td> </tr> <tr> <td>3. Strýc a synovec</td> <td>3. na pláži</td> <td>3. hrají poker</td> </tr> <tr> <td>4. Otec a dcera</td> <td>4. na vánočním trhu</td> <td>4. píšou dopis prezidentovi</td> </tr> <tr> <td>5. Neteř a teta</td> <td>5. na křižovatce</td> <td>5. mluví s čarodějnici</td> </tr> <tr> <td>6. Prarodiče</td> <td>6. na internetu</td> <td>6. uklízí</td> </tr> <tr> <td>7. Švagr a tchyně</td> <td>7. na stém patře mrakodrapu</td> <td>7. touží po dovolené</td> </tr> </table>	1. Babička a vnučka	1. v Paříži	1. dělají sněhuláka	2. Máma a syn	2. ve vesmíru	2. uspořádají turnaj	3. Strýc a synovec	3. na pláži	3. hrají poker	4. Otec a dcera	4. na vánočním trhu	4. píšou dopis prezidentovi	5. Neteř a teta	5. na křižovatce	5. mluví s čarodějnici	6. Prarodiče	6. na internetu	6. uklízí	7. Švagr a tchyně	7. na stém patře mrakodrapu	7. touží po dovolené
1. Babička a vnučka	1. v Paříži	1. dělají sněhuláka																				
2. Máma a syn	2. ve vesmíru	2. uspořádají turnaj																				
3. Strýc a synovec	3. na pláži	3. hrají poker																				
4. Otec a dcera	4. na vánočním trhu	4. píšou dopis prezidentovi																				
5. Neteř a teta	5. na křižovatce	5. mluví s čarodějnici																				
6. Prarodiče	6. na internetu	6. uklízí																				
7. Švagr a tchyně	7. na stém patře mrakodrapu	7. touží po dovolené																				

Opačné věty – mluvení, lexika

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 až B1
časová dotace	5 až 10 minut
pomůcky	Napsat věty
typ interakce	Všichni studenti, individuální
typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	Není důležité
jazykové zaměření	mluvení a lexika
pedagogický cíl hry	Přesnost
popis průběhu hry (pravidla)	Student (každý po sobě) čte větu a jeho úkolem najít antonymum ke každému slovu.
způsob vyhodnocení hry	Zopakování klíčových momentů.
varianty hry	Napsat věty a rozdělit studenty do skupin. Která skupina splní úkol nejrychleji – vyhrává. Je možné procvičit také jednotné a množné číslo, minulý čas. Některé věty mohou být dost vtipné 😊
tipy pro učitele	Pomocť poslednímu studentovi v řadě zopakovat novou větu.
podklady pro hru	<p>Příklad: Mám dobrého manžela. - Nemám hroznou manželku.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Můj bratr se rozvedl. - Jeho sestra se rozvedla. 2. Babička má krásnou malou vnučku. - Dědeček nemá ošklivého velkého vnuka. 3. Náš tatínek často navštěvuje tetu, která bydlí v Berlínu. - Vaše máma zřídka hostí strýce, který bydlí v Londýnu. 4. Petra je šťastná maminka. - Petr není nešťastný otec. 5. O dceru se stará milá babička. - Nepříjemný dědeček ignoruje vnuka.

Pantomima – mluvení

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	15 až 20 minut
pomůcky	
typ interakce	individuální
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	15
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl hry	Souvislost
popis průběhu hry (pravidla)	Student by měl si představit jednoho člena rodiny, pak ukázat svoje postavu a také popsat to, co ukazuje. Je důležité, aby studenti občas opakovali slova. Zvítězí ten, kdo odhadne víc napoprvé.
způsob vyhodnocení hry	Vítězové
varianty hry	-
tipy pro učitele	Učitel může dát “slovo”, pokud studentu je těžko vybrat někoho z rodiny.
podklady pro hru	<p style="text-align: center;">Rodina:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. matka 2. otec 3. rodiče 4. syn 5. dcera 6. děti 7. sestra 8. bratr 9. babička 10. dědeček 11. prarodiče: prababička, pradědeček 12. vnuk 13. vnučka 14. teta 15. strýc 16. neteř 17. synovec 18. bratranec 19. švagr, švagrová 20. tchán, tchyně

Roztrhaný text – poslech, práce s textem

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 až A2
časová dotace	10 minut
pomůcky	Připravený text
typ interakce	Individuální nebo v páru
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	Není důležité
jazykové zaměření	poslech, práce s textem
pedagogický cíl hry	Uslyšet text, dát věty do přesného textu
popis průběhu hry (pravidla)	Rozdělíme text na kousky na papíru nebo on-line na Jambordu. Pak učitel čte text jenom jednou, studenti by měli sestavit správný text. Text lze rozdělit na věty.
způsob vyhodnocení hry	Vítězové
varianty hry	-
tipy pro učitele	Aktivitty před textem. Napsat první a poslední větu.
podklady pro hru	<ul style="list-style-type: none"> • Ahoj! Jmenuju se Klára. Já mám čtyřicet pět let. Pracuju na chemické fakultě Ostravské univerzity. • Moje rodina není malá. • To je můj manžel, moje starší dcera, moje mladší dcera, můj syn a já. • Bydlíme v domě na venkově nedaleko Ostravy. • Můj manžel se jmenuje Jaroslav, má padesát let a pracuje ve velké firmě jako právník. • Starší dcera Lucie je už dospělá a má svou rodinu, bydlí se svým manželem Janem v Plzni. • Má dvacet pět let. Je učitelka češtiny. • Mladší dcera Helena studuje matematiku na univerzitě a můj syn má dva roky a chodí do školky. • Také mám maminku a tatínka. Jmenují se Václav a Ludmila. • Rodiče žijí v Opavě, kde mají velkou chatu. • Už nepracují, jsou v důchodu.

Portrét rodiny – mluvení

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – B1
časová dotace	15–20 minut
pomůcky	Papír, «nakreslené» obrázky rodin
typ interakce	individuální
typ kooperace	kooperativní
min/max počet účastníků	1–15
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl hry	plynulost
popis průběhu hry (pravidla)	Studenti malují obrázek své rodiny. Pak učitel je sbírá a míchá, dále náhodně rozdává studentům. Každý student by měl popsat obrázek, říct domněnky a odhadnout “malíře”. Vyhrává ten, kdo odhad víc faktů.
způsob vyhodnocení hry	Zopakování klíčových momentů
varianty hry	Pokud student nechce kreslit nebo neumí, může napsat své domněnky o předem připravené rodině na obrázku.
typy pro učitele	Připravené obrázky, pokud student nechce kreslit a otázky, jestli je těžko popsat.
podklady pro hru	<p>Příloha 6.2 Pokud obrázek je dost jednoduchý, můžeme položit otázky.</p> <p>Kde se nachází rodina, co dělá? Kdo je nejlepší, nejšťastnější a nejsilnější, proč? Dostávají děti nějaký trest v této rodině? Kdo zůstává doma, když rodina jde na procházku?</p>

Křížovka – psaní

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	10 minut
pomůcky	Křížovka
typ interakce	Individuální, dvojice, skupiny
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	1 až 20
jazykové zaměření	psaní
pedagogický cíl hry	přesnost
popis průběhu hry (pravidla)	Vyluštit členy rodiny.
způsob vyhodnocení hry	Vítězové
varianty hry	Student by měl popsat někoho z rodiny.
típy pro učitele	
podklady pro hru	Příloha 6.3

Slavná rodina – mluvení, slovní zásoba

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 až B1
časová dotace	15 minut
pomůcky	Rodokmen
typ interakce	Skupinová hra
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	Není důležité
jazykové zaměření	mluvení, slovní zásoba
pedagogický cíl hry	Rozšíření slovní zásoby.
popis průběhu hry (pravidla)	Vybereme si nějakou slavnou rodinu, kterou znají všichni studenti ve třídě. Může se jednat o nějakou rodinu ze seriálu nebo filmu. Následně najdeme nějaký diagram s touto rodinou, na kterém jsou zobrazení všichni. Diagram vytiskneme. Rozdáme jej jako worksheet. Vymyslíme nějaké otázky, aby je studenti mohli používat. Za použití těchto otázek studenti mohou doplňovat do worksheetu slovní zásobu, která souvisí s tématem rodina. Jakmile studentům dojdou jednoduchá slova a budou doplňovat slova, jako jsou sourozenci, neteř, synovec atd. hra se bude stávat více a více složitá. Pokud studenti dobře rozumí tématu a disponují vhodnou slovní zásobou, můžeme kupříkladu diskutovat o takových záležitostech, jako jsou rozvod a nevlastní rodiče.
způsob vyhodnocení hry	Následné použití nově naučených slov.
varianty hry	-
tipy pro učitele	Vybrat si rodinu, která má hodně členů. Směřovat studenty.
podklady pro hru	Příloha 6.4 Příkladem může sloužit například hra na základě animovaného seriálu Simpsonové. Otázky mohou znít: „Bart je Homerův...?“ „Bart a Lisa jsou Homerovy?“

„Tenis“ se slovní zásobou – slovní zásoba

téma	Rodina
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	10 minut
pomůcky	Míč nebo libovolná věc, kterou budou studenti házet
typ interakce	Skupiny
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	1 až 20
jazykové zaměření	slovní zásoba
pedagogický cíl hry	Rozšíření slovní zásoby
popis průběhu hry (pravidla)	Jeden člen týmu vybere jedno slovo nebo větu, která obsahuje co nejvíce slov z tématu rodina. Následně hodí míč jinému týmu, který musí také říct větu. Tato věta musí obsahovat slova opačného významu nebo být stejně dlouhá a smysluplná. Toto pokračuje, dokud jeden člen z týmu neudělá příliš dlouhou pauzu nebo nebude mít co říct. V tomto případě druhý tým dostává bod.
způsob vyhodnocení hry	Vítězové
varianty hry	Říkat slova nebo celé věty.
typy pro učitele	Sledovat průběh hry, napomáhat studentům. Směřovat průběh hry.
podklady pro hru	Míč, základní seznam slov, která musí zaznít.

7. Svátky a oslavy

-

Růžena Henkrichová, Rusko
Pavčina Kassa, Japonsko



Svátky a oslavy



Bingo – mluvení, čtení, reálie

téma	Svátky a oslavy – Vánoce
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – A2
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	nakopírované tikety binga pro všechny studenty (jedna sada nastříhaných obrázků na úvodní opakování)
typ interakce	individuální / dvojice / menší skupiny
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	Libovolný
jazykové zaměření	mluvení, čtení, reálie
pedagogický cíl hry	jde nám o drilové nacvičení slovní zásoby spojené s tématem Vánoc
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Každý student dostane svůj tiket. Nastříhané karty s obrázky, případně karty s odpovídajícími slovy, jsou v obálce (klobouku, misce atd.) u učitele.</p> <p>Učitel předvede postup hry. Ukáže svůj tiket, vytáhne z obálky obrázek a řekne, co na něm je (např. stromeček). Pokud má stromeček na svém tiketu, označí ho křížkem. Pokud ne, řekne: Nemám a tahá další obrázek. Vysvětlí: Bingo jsou tři křížky vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.</p> <p>Učitel s obálkou obchází studenty. Ti postupně vytahují obrázky, dívají se na ně tak, aby soused nic neviděl, a řeknou, co je na obrázku: cukroví.</p> <p>Student, který má obrázek na tiketu, ho označí křížkem. Cílem je získat tři označené obrázky vodorovně, svisle nebo úhlopříčně – to je malé bingo. Pokud ho student dosáhne, zakřičí bingo. Potom přečte slova, která tvoří jeho bingo.</p> <p>Hraje se ale dál a dalším cílem je dosáhnout velkého binga, tedy mít označené všechny obrázky na tiketu. Student, kterému se to povede jako prvnímu, vyhrává. Musí přečíst všechna slova na svém tiketu.</p>
způsob vyhodnocení hry	Za označené bingo učitel rozdává body (nebo jinou odměnu jako puntíky, bonbony, razítka atd.). Vyhrává ten, kdo má nejvíce bodů.
varianty hry	Učitel dá do pytlíku místo obrázků kartičky se slovy. Studenti si vytahují kartičku se slovy a hledají k ní odpovídající obrázek na svém tiketu.
typy pro učitele	vytvoření binga v Excelu nebo na https://www.toolsforeducators.com/bingo/ , tikety binga (čtverce 3x3, 4x4 nebo 5x5)
podklady pro hru	Příloha 7.1

Desková hra – mluvení, čtení, reálie

téma	Svátky a oslavy – Vánoce
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – B2
časová dotace	10-15 minut
pomůcky	desková hra (nakopírovat pro dvojice nebo pro skupiny), hrací kostky a figurky (lze nahradit mincemi)
typ interakce	desková hra (nakopírovat pro dvojice nebo pro skupiny), hrací kostky a figurky (lze nahradit mincemi)
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	Libovolný
jazykové zaměření	mluvení, čtení, reálie
pedagogický cíl hry	jde nám o procvičení slovní zásoby spojené s tématem Vánoc a procvičení slovesných tvarů
popis průběhu hry (pravidla)	Figurky studentů se umístí na pole Start. Student hodí kostkou a posune svou figurku po poli podle čísla na kostce. Odpovídá na otázku na daném políčku. Nezná-li odpověď, vrátí se na předešlé políčko. Další student hází kostkou a odpovídá na otázku uvedenou na daném políčku. Vyhrává ten, kdo dojde první do cíle.
způsob vyhodnocení hry	Za správnou odpověď zůstává student na svém políčku. V případě nesprávné odpovědi se přesune na předešlé políčko.
varianty hry	
típy pro učitele	vytvoření deskové hry v Excelu nebo na https://www.toolsforeducators.com/boardgames
podklady pro hru	Příloha 7.2

Karetní hra – Tvoření vět – mluvení, čtení, reálie

téma	Svátky a oslavy – Oslavy
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – C1
časová dotace	10-15 minut
pomůcky	kartičky se slovesy, kostka s osobními zájmeny, kostka s druhy vět, kostka s časovými údaji
typ interakce	dvojice / menší skupiny
typ kooperace	soutěžní / kooperativní
min/max počet účastníků	libovolný
jazykové zaměření	mluvení, čtení, reálie
pedagogický cíl hry	jde nám o tvoření vět a procvičení sloves v přítomném, budoucím a minulém čase (podle úrovně studentů)
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel se ujistí, že studenti znají slovesa uvedená na kartičkách. Učitel určí, v jakém čase se budou věty se slovesy tvořit. Kartičky se slovesy jsou otočené textem dolů, první student sejme kartu a přečte text. Hodí kostkou s osobními zájmeny. Vytvoří větu s osobním zájmenem, které padlo na kostce. Za správnou odpověď dostane student 1 bod. Na řadě je další student a otáčí další kartu.
způsob vyhodnocení hry	Za správně vytvořenou větu je jeden bod, jsou-li použity dvě kostky, dostává student 2 body, při použití 3 kostek získává 3 body (při splnění všech tří požadavků uvedených na kostkách).
varianty hry	<p>Varianta 1: Zvládají-li studenti hru s kostkou s osobními zájmeny, je možné přidat kostku s druhy vět a tvořit věty v přítomném čase. V této variantě musí studenti znát rozkazovací způsob. Při použití dvou kostek a správně vytvořené větě získává student 2 body.</p> <p>Varianta 2: V dalším variantě je možné přidat kostku s časovými údaji, kdy se tvoří věty v přítomném, minulém a budoucím čase – tato varianta je vhodná pro pokročilejší studenty.</p> <p>Varianta 3: Je možné vytvořit kostky s jinými parametry, např. druhy vět v kombinaci s kladnou a zápornou odpovědí nebo s modálními slovesy. Studenti mohou být rozděleni do skupin a soutěžit jako tým, tj. společně vytváří větu. Tato varianta pomáhá slabším nebo tišším studentům se postupně zapojovat do hry.</p>
tipy pro učitele	tvoření kostek na https://www.toolsforeducators.com/dice/
podklady pro hru	

Trixeso – mluvení, čtení, reálie

téma	Svátky a oslavy – Svátky v ČR
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1-B2
časová dotace	10-15 minut
pomůcky	rozstříhané kartičky na trixeso, papír, tužka
typ interakce	individuální / dvojice / menší skupiny
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	libovolný
jazykové zaměření	psaní, čtení, reálie
pedagogický cíl hry	Jde nám o procvičení slovní zásoby, o tvoření vět, procvičení dat a názvu měsíců.
popis průběhu hry (pravidla)	Cílem hry hledání trojice slov stejné tematiky: název svátku + symbol / bližší popis svátku + datum svátku.
způsob vyhodnocení hry	pochvala / body za správně vytvořenou větu; vyhrává ten, kdo má nejvíce sestavených a napsaných vět / bodů. Student přečte napsané věty. u varianty 3 / 4 - vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce trojic / dvojic.
varianty hry	<p>Varianta 1: Student hledá tři kartičky, které k sobě tematicky patří. Z kartiček sestaví větu/věty a napíše na papír. Při vyhodnocování věty přečte. (úroveň B1-B2)</p> <p>Varianta 2: Student hledá dvě kartičky (název svátku + datum svátku, ostatní kartičky jsou vyřazené), ze kterých sestaví větu a napíše na papír (např. První jarní den se slaví 20. března). Při vyhodnocování student věty přečte. (úroveň A1-A2)</p> <p>Varianta 3: Kartičky se zamíchají lícem dolů a rozmístí se po stole. Úkolem je najít trojici karet, které k sobě tematicky patří. Student otáčí najednou tři karty. Při nalezení tří karet přečte text na kartičkách. Varianta 4: Vyřadíme jednu skupinu karet (např. symbol / bližší popis svátku). Zbylé karty se zamíchají lícem dolů a rozmístí se po stole. Úkolem je najít dvojici karet, které k sobě tematicky patří. Student otáčí dvě karty najednou. Při nalezení dvou karet přečte text na kartičkách.</p> <p>Karty je možné doplnit obrázky.</p>
tipy pro učitele	vytvoření karet v Excelu
podklady pro hru	

Vyjmenovávačka – mluvení, reálie

téma	Svátky a oslavy – Svátky v ČR
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – B1
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	
typ interakce	individuální / dvojice / menší skupiny
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	libovolný
jazykové zaměření	mluvení, reálie
pedagogický cíl hry	jde nám o procvičení slovní zásoby a gramatiky
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel zadá začátek věty a přidá první slovo. Další student zopakuje celou větu i s prvním slovem a přidá další slovo atd. (např. Narozeniny slavíme v restauraci, doma, na zahradě...) Kdo se splete, vypadne ze hry.
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává ten, kdo vydrží nejdéle správně zopakovávat věty a přidávat další slovo.
varianty hry	
tipy pro učitele	vytvoření karet v Excelu
podklady pro hru	https://www.czechstepbystep.cz/jazykove-hry-a-aktivity

Drilovačka – mluvení, psaní, reálie

téma	Svátky a oslavy – Svátky v ČR
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – B2
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	kartičky se slovy s tématikou Velikonoc
typ interakce	individuální / dvojice / menší skupiny
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	libovolný
jazykové zaměření	psaní, mluvení, reálie
pedagogický cíl hry	jde nám o procvičení slovní zásoby a gramatiky – přídavná jména, tvoření vět
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel si připraví kartičky se slovy s tématikou Velikonoc. Stoupne si před studenty a ukazuje jednotlivé kartičky. Ujistí se, že studenti znají význam slov. Učitel ukáže všem studentům první kartičku a studenti musí zapsat na papír vhodná přídavná jména v 1. pádě k tomuto slovu. Bod získává ten, kdo vymyslí nejvíce vhodných přídavných jmen. Učitel pak pokračuje s dalšími kartičkami až do jejich vyčerpání.
způsob vyhodnocení hry	Body za vhodná přídavná jména. Ve variantě hry s vytvořením věty se dává bod za správně vytvořenou větu.
varianty hry	Studenti vytvoří větu s daným slovem z kartičky a vhodným přídavným jménem. Text na kartičkách může být nahrazen obrázky.
tipy pro učitele	vytvoření karet v Excelu
podklady pro hru	https://www.czechstepbystep.cz/jazykove-hry-a-aktivity

Slovesa – gramatika

téma	Svátky a oslavy
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – B1
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	Kartičky se slovesy
typ interakce	individuální/skupiny
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	Libovolný
jazykové zaměření	gramatika
pedagogický cíl hry	Opakování sloves, drilové cvičení
popis průběhu hry (pravidla)	Student musí vytvořit větu dle zadání a doplnit například časový údaj (o Vánocích, o Velikonocích, v létě, v zimě – lze procvičovat také lokál). Lze doplnit k lístečkům: PÍT ŠAMPAŇSKÉ, DÍVAT SE NA OHŇOSTROJ, KOLEDOVAT, PÉCT, BERÁNKA, PÉCT VÁNOČKU, VEČERĚT KAPRA A SMAŽENÝ SALÁT, ZPÍVAT/POSLOUCHAT KOLEDY
způsob vyhodnocení hry	Za každou správně vytvořenou větu student získává body. Vyhrává ten, kdo má nejvíce bodů.
varianty hry	Studenti dostanou do dvojic (trojic) stejné sady lístečků a jejich úkolem je lístečky rozdělit podle svátků, kdy je slavíme. Případně mohou doplnit další tradice. Soutěží se na čas. Skupina, která má, jako první hotovo ukončí hru. Následně se všem započítávají správné odpovědi, resp. další odpovědi (aktivity), které vymysleli. Vítězí skupina s nejvíce body.
tipy pro učitele	
podklady pro hru	Příloha 7.3

Člověče, nezlob se – gramatika, slovní zásoba

téma	Svátky a oslavy
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – A2
časová dotace	20-30 minut
pomůcky	Hra, kostka, figurka pro každého studenta
typ interakce	skupinová
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	libovolný
jazykové zaměření	gramatika, slovní zásoba
pedagogický cíl hry	Dril, přesnost
popis průběhu hry (pravidla)	Hráči házejí kostkou. Jejich úkolem je nazvat věc, která je na obrázku. Dále se dát procvičovat akuzativ, např.: Na obrázku vidím koho/co Veselého Santa Klause/ kapra /. Vidím dárek.
způsob vyhodnocení hry	pochvala
varianty hry	
tipy pro učitele	
podklady pro hru	https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/vocabulary/christmas/christmas-board-game/62290

Vánoce, Velikonoce, Silvestr, státní svátek – mluvení, čtení, reálie, konverzace

téma	Svátky a oslavy
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – B1
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	Pracovní list, kde jsou uvedena 4 slova Vánoce, Velikonoce, Silvestr, státní svátek
typ interakce	individuální/skupiny
typ kooperace	soutěžní
min/max počet účastníků	libovolný
jazykové zaměření	mluvení, čtení, reálie, konverzace
pedagogický cíl hry	drilový nácvik slovní zásoby / opakování zásoby spojené s tématem Vánoc, Velikonoc, Silvestra, státních svátků, vědomostní hra
popis průběhu hry (pravidla)	Každý student dostane svůj pracovní list. Učitel vysvětlí a předvede postup hry. Ukáže svůj pracovní list a zadá, jaké slovní druhy budou studenti používat podstatná jména, přídavná jména, slovesa. Studenti píšou do svého pracovního listu slovní zásobu. Každý student přečte, co nepsal.
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává ten, kdo má nejvíce bodů.
varianty hry	Tuto hru použít pro celou skupinu, v tom případě každý student vyplní pouze jedno políčko pod 4 řádky, list přeloží a pošle ho dál. Učitel uvidí, jakou slovní zásobu mají.
tipy pro učitele	
podklady pro hru	

Hra s kartičkami – Osobnosti – mluvení, gramatika, reálie

téma	Svátky a oslavy
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – B2
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	Kartičky
typ interakce	Skupinová
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	Libovolný
jazykové zaměření	mluvení, gramatika, reálie
pedagogický cíl hry	Opakování vědomostí z oblastí reálií
popis průběhu hry (pravidla)	Každý student si vylosuje kartičku z pytlíku s osobností spojenou se státními svátky. Učitel studentům vysvětlí, že se jedná o osobnost spojenou s českými dějinami. Student by měl osobnost na obrázku poznat, pokud ne, učitel mu napoví. Poté si stoupne a ostatní studenti mu zadávají otázku, zda je politik, herec, zpěvák. Poté, co studenti poznají, o koho se jedná, učitel zadá otázky, co studenti o dané osobnosti vědí, s jakým státním svátkem je spojen a kdy je svátek slaví.
způsob vyhodnocení hry	kdo uhodne svátek/osobnost, získává bod
varianty hry	Studenti losují obrázky, které se vážou k těm svátkům a hádají ten svátek: studenti dávají otázky – je to svátek, který slavíme v létě? Je to svátek spojený se založením Československa?
tipy pro učitele	
podklady pro hru	Příloha 7.4

Časová osa – reálie, datum

téma	Oslavy a svátky
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – B1
časová dotace	15-20 minut
pomůcky	Lístečky s daty a státními svátky
typ interakce	Párová
typ kooperace	Kooperativní
min/max počet účastníků	Minimum 2 osoby
jazykové zaměření	reálie, datum
pedagogický cíl hry	
popis průběhu hry (pravidla)	Hráči dostanou do dvojic/menších skupin lístečky s daty a názvy státních slavy. Úkolem je seřadit data chronologicky a přiřadit k nim správný svátek obchází třídu a kontroluje správnost řešení. Následně pracuje dvojice formou otázek, jeden se ptá a druhý odpovídá. Např.: Kdy slavíme Nový rok? Jaký svátek slavíme? Společná kontrola všech odpovědí.
způsob vyhodnocení hry	Společná kontrola úkolu.
varianty hry	
típy pro učitele	
podklady pro hru	

8. Škola a práce - Tereza Pletichová, Velká Británie
Lenka Slade, Velká Británie



Škola a práce



Plnění úkolů (Na táborák) - text, čtení, mluvení	
téma	Škola a povolání – škola
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1/A2 (7–10 let)
časová dotace	Středně dlouhá aktivita - 30 minut
pomůcky	K přípravě hry budeme potřebovat proužky papíru, na které napíšeme, nebo nakreslíme různé pokyny. Dále budeme potřebovat víko od krabice nebo misku.
typ interakce	Typ interakce může být individuální, párový, či skupinový určený podle jazykové schopnosti žáků.
typ kooperace	Typ kooperace může mít kooperativní i soutěživý element.
min/max počet účastníků	Minimální počet žáků jsou dva. Maximální počet není omezen, může hrát celá třída.
jazykové zaměření	text, čtení, mluvení
pedagogický cíl hry	Cílem je procvičení, opakování a prohloubení získaných vědomostí. Dalším cílem je získání sebevědomí při použití daného jazyka před ostatními spolužáky.
popis průběhu hry (pravidla)	Na proužky papíru si připravíme zásobu úkolů. Žáci sedí v kruhu, uprostřed je „táborák“ - miska nebo víko krabice, vedle máme „polínka“ na přikládání do ohně – proužky s úkoly. Děti se střídají postupně po kruhu. Ten, kdo je na řadě, vezme jedno „polínko“, přečte nahlas úkol a splní ho. Jestliže splní úkol, hodí polínko do ohně. Pokud ho nesplní, vrátí polínko zpět. Hra skončí, když všechna „polínka shoří“
způsob vyhodnocení hry	Vítěz je každý, kdo splní úkol. Ve zpětné vazbě je možné uplatnit diskuzi o tom, co žákům šlo, co jim naopak dělalo problémy a proč. Můžeme si vysvětlit slovíčka z textu, kterým děti nerozuměly, nebo je nemohly přečíst.
varianty hry	Pro mladší žáky můžeme zvolit obrázky místo psaného textu. Hra může být přizpůsobená na různé téma, dle potřeby.
tipy pro učitele	Musíme si dávat pozor na dostatečné množství úkolů podle množství žáků, na dostatečnou slovní zásobu, na obtížnost úkolů. Je dobré dětem připomínat, že oheň pálí a nesmí se ho dotknout – divadelní interakce.
podklady pro hru	Příloha 8.1

Kde se co ve škole nachází – slovní zásoba, směrové pojmy, mluvení, popis

téma	Škola a povolání – škola
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1/A2 (7–10 let)
časová dotace	Středně dlouhá - 15–20 minut
pomůcky	Předem si předkreslíme, nebo vytiskneme obrys školy. Dále potřebujeme obrázky školních místností a lepidlo.
typ interakce	Aktivita je vhodná pro individuální práci.
typ kooperace	Aktivita je vhodná k podpoře kooperace.
min/max počet účastníků	Aktivita je vhodná pro individuální hodinu, tzn. pro jednoho žáka, ale také pro celou třídu s maximálním počtem 10 žáků.
jazykové zaměření	slovní zásoba, směrové pojmy, mluvení, popis
pedagogický cíl hry	Cíl je přesnost, opakování a obohacení slovní zásoby.
popis průběhu hry (pravidla)	Na velký papír předkreslíme budovu školy a vyznačíme místnosti. Žáci mají před sebou obrázky školních místností. Dle instrukcí učitele pak obrázky lepí do nakreslené budovy školy. (<i>např. Tělocvična se nachází vpravo dole</i>). Diskuze: <i>K čemu jednotlivé místnosti slouží? Co v nich můžeš najít?</i>
způsob vyhodnocení hry	Ve zpětné vazbě si zopakujeme a ucelíme jednotlivé školní místnosti, a kde se nachází. Každý popíše jednu vybranou školní místnost (třída je vedle ředitelny atd.)
varianty hry	Pro začátečníky můžeme k místnostem napsat název, k němuž student přiřadí pouze obrázek, bez příslovcí.
tipy pro učitele	Musíme si dávat pozor na dostatečné množství úkolů podle množství žáků, na dostatečnou slovní zásobu, na obtížnost úkolů.
podklady pro hru	Příloha 8.2

Exkurze po škole – čtení, psaní, mluvení, slovní zásoba

téma	Škola a povolání – škola
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1/A2 (děti 7–11 let)
časová dotace	Středně dlouhá aktivita - 30 minut
pomůcky	Předem si vypracujeme a vytiskneme pracovní listy.
typ interakce	Typ interakce může být individuální, párový, či skupinový určený podle jazykové schopnosti žáků.
typ kooperace	Typ kooperace může mít kooperativní i soutěživý element.
min/max počet účastníků	Aktivita je vhodná pro libovolný počet žáků, ale jelikož se musí odehrávat ve škole, tak přirozeně je vhodná pro větší počet účastníků, tzn. minimální počet je 5 žáků a maximální počet je 15 žáků.
jazykové zaměření	čtení, psaní, mluvení, slovní zásoba
pedagogický cíl hry	Cíl je rozvoj orientace, seznámení se základy bezpečného chování.
popis průběhu hry (pravidla)	S žáky se projdeme po škole. Do pracovního listu zaznamenají, jaké místnosti a prostory ve škole jsou. <i>Jak se v těchto prostorách bezpečně chováme?</i>
způsob vyhodnocení hry	Kontrola pracovního listu může být individuální, ve dvojici, či ve skupině. Děti mezi sebou debatují o místnostech, které zaškrtnou v pracovním listu.
varianty hry	Pro mladší žáky můžeme zvolit obrázky místo psaného textu.
tipy pro učitele	Je zapotřebí dbát na obtížnost úkolů. Dále na bezpečnost dětí při exkurzi po škole.
podklady pro hru	Příloha 8.3

Co vidím kolem sebe – slovní zásoba, psaní a výslovnost

téma	Škola a povolání – škola
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1/A2 (děti 7–10 let).
časová dotace	Krátká aktivita - 10 minut
pomůcky	K přípravě aktivity budeme potřebovat tužky a lepící poznámkové papírky.
typ interakce	Typ interakce může být individuální, párový, či skupinový určený podle jazykové schopnosti žáků.
typ kooperace	Typ kooperace může mít kooperativní i soutěživý element.
min/max počet účastníků	Aktivita je vhodná pro individuální hodinu, tzn. pro jednoho žáka, ale také pro celou třídu s maximálním počtem 10 žáků.
jazykové zaměření	slovní zásoba, psaní a výslovnost
pedagogický cíl hry	Cílem je přesnost a rychlost.
popis průběhu hry (pravidla)	Přípevnění kartiček na věci – aktivita, během které jsou žáci vyzváni, aby popsali a pojmenovali podstatnými jmény co nejvíc věcí, jež vidí kolem sebe.
způsob vyhodnocení hry	Za každou správně popsanou kartičku dostane skupina bod, vyhrává skupina s nejvyšším počtem bodů. Děti správnou odpověď čtou nahlas.
varianty hry	Pokročilejší studenti mohou k předmětům doplnit i přídavná jména, samozřejmě v adekvátním tvaru. Učitel může také před hodinou kartičky na předmětech zaměnit a úkolem studentů bude vrátit je do původního stavu.
tipy pro učitele	Dbejte ve skupinové práci na to, aby se vystřídal všichni studenti.
podklady pro hru	Podklady pro tuto aktivitu nejsou.

Noviny – čtení, psaní, a výslovnosti, slovní zásoba, gramatika

téma	Škola
úroveň (úrovně) dle SERRJ	Úroveň A2/B2 (děti 10–14 let)
časová dotace	Dlouhá aktivita – 45 minut
pomůcky	Připravíme si novinové články na téma škola, které si předem přečteme a podtrhneme námi vybraná čtyři slova. Také budeme potřebovat slovníky. Můžeme přinést náhradní psací potřeby a papíry, pokud je potřeba.
typ interakce	Typ této interakce je skupinový, ale může se upravit na práci ve dvojicích, či pro jednotlivce.
typ kooperace	Aktivita je založena na kooperativní práci žáků.
min/max počet účastníků	Minimální počet účastníků je jeden žák. Maximální počet není omezen.
jazykové zaměření	čtení, psaní, a výslovnosti, slovní zásoba, gramatika
pedagogický cíl hry	Žáci poznávají a chápou smysl gramatických jevů, jež zvládají použít v praxi. Dokáží vyhledat potřebné informace a utvořit vlastní kontext. Žákům se zvyšuje sebevědomí spojené s jejich rostoucí jazykovou kompetencí. Cílem této aktivity je podpořit kreativní myšlení a aktivní spolupráci mezi žáky.
popis průběhu hry (pravidla)	Žáky rozdělíme na menší skupinky a každá skupina dostane jeden novinový článek. Každý novinový článek bude mít předem podtržená čtyři slova. Žáci budou mít za úkol si nejprve článek přečíst a poté napsat minimálně pět souvislých, na sebe navazujících vět na téma škola s použitím podtržených slov. Jazykově zdatnější žáci mohou napsat deset až více vět. Pokud žáci nějakému slovu nerozumí, mohou si ho vyhledat ve slovníku. Žáci mohou podtržená slova dát do jiného tvaru podle potřeby.
způsob vyhodnocení hry	Žáci svojí práci přečtou ostatním. Způsobem vyhodnocení může být diskuze ve formě sebereflexe. Žáci hodnotí, co jim šlo a na čem naopak potřebují více pracovat.
varianty hry	Žáci, kteří jsou jazykově zdatnější, si mohou zahrát na novináře a vytvořit si vlastní článek (mohou pracovat i ve skupině). Tato varianta je vhodná k použití jako domácí úkol, protože je časově náročnější. Mladší žáci naopak mohou nakreslit komiks, nebo mohou seřadit rozstříhaný text uvedeného článku do správného pořadí, či jen přiřadit k článkům správné názvy.
tipy pro učitele	Problém může nastat, když novinový článek obsahuje množství nespisovných slov. Je vhodné se zamyslet nad cílovou skupinou, proto je potřeba si článek předem přečíst a zkontrolovat jeho vhodnost.
podklady pro hru	Příloha 8.4

Nesmyslov po způsobu časopisu Sluníčko – slovní zásoba, výslovnost

téma	Škola a povolání – povolání
úroveň (úrovně) dle SERRJ	Úroveň A1/A2 (děti 4-7 let)
časová dotace	Krátká aktivita – 15 minut.
pomůcky	Budeme potřebovat vyhledat, či vytvořit obrázky ke zvolenému tématu.
typ interakce	Žáci mohou pracovat samostatně, či ve skupinkách.
typ kooperace	Aktivita může mít kooperativní či soutěžní ráz.
min/max počet účastníků	Počet žáků není omezen. Žáci mohou pracovat samostatně, či v malých skupinkách.
jazykové zaměření	slovní zásoba, výslovnost
pedagogický cíl hry	Žáci jsou schopni se aktivně zapojit a v daném obrázku dokáží najít nesrovnalosti, které se v každodenním životě nevyskytují. Tyto nesrovnalosti zvládnou vyjádřit v daném jazyce a opravit je. V případě použití jako skupinové aktivity, žáci zvládají komunikovat v týmu. Jsou schopni pochopit instrukce a uplatnit je v řešení.
popis průběhu hry (pravidla)	Cílem této aktivity je najít co nejvíce chyb v obrázku, který mají žáci k dispozici. Žáci pak mohou říci proč si myslí, že je to špatně a říci, jak to má být správně.
způsob vyhodnocení hry	Společná kontrola nalezených chyb v obrázku a následná diskuze.
varianty hry	Aktivita se dá použít jako omalovánka.
tipy pro učitele	Je potřeba si dát pozor, aby obrázky byly rozpoznatelné.
podklady pro hru	Příloha 8.5

Hádej, kdo jsem – výslovnost, gramatika

téma	Škola a povolání – povolání
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1/B2 (8–12 let)
časová dotace	Časová dotace je středně dlouhá - 15 až 20 minut.
pomůcky	Je potřeba si předem připravit kartičky s různými názvy povolání (zalaminované) a připevnit je na gumičku, či delší stužku tak, aby si žák zvládl připevnit kartičku na čelo.
typ interakce	Typ interakce je párový, či skupinový podle počtu žáků.
typ kooperace	Typ kooperace je soutěžní.
min/max počet účastníků	Hru hrají minimálně dva žáci, maximální počet není omezen. Žáci mohou pracovat samostatně, či v malých skupinkách podle potřeby.
jazykové zaměření	výslovnost, gramatika
pedagogický cíl hry	Žáci dokáží tvořit otázky s cílem získání potřebných informací. Žáci se vzájemně učí jeden od druhého zábavnou formou a tímto způsobem si mohou zvětšit sebejistotu při sebe vyjadřování.
popis průběhu hry (pravidla)	Každý žák dostane kartičku s názvem povolání, kterou si upevní na čelo. Žáci nesmí vidět, co je na jejich vlastní kartičce napsáno. Žáci pokládají ostatním otázky s cílem uhodnout své přidělené povolání. Žáci odpovídají jen ano, nebo ne.
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává ten, kdo první uhodne čím/kým je. Dalším vyhodnocením hry může být diskuze o správnosti tvoření otázek.
varianty hry	Hru je možno hrát v různých obměnách. Mohou se utvořit menší týmy, kde má jeden z týmu členku s povoláním a ptá se jen členů svého týmu. Vyhrává tým, jehož hráč uhádne povolání na své kartičce jako první. Mladší děti mohou mít místo psané kartičky obrázek. Způsob nápovědy se může změnit například na pantomimu.
tipy pro učitele	Tato varianta hry byla zvolena pro žáky okolo 10 let, kteří zvládají respektovat pravidla a překřikují se. V případě potřeby můžeme zvolit variantu menších skupinek, kde se žáci mohou lépe slyšet. Také žákům můžeme poskytnout asistenci s tvořením otázek. Musíme si dát pozor, aby zadaná slova byla čitelná.
podklady pro hru	Příloha 8.6

Kostky – slovní zásoba, komunikace, psaní, čtení

téma	Škola a povolání – povolání
úroveň (úrovně) dle SERRJ	Úroveň A1/A2 (děti 4–7 let)
časová dotace	Krátká aktivita – 15 minut.
pomůcky	Vyrobíme si dvě kostky tak, aby každá strana každé kostky měla jiný obrázek. Obrázky mohou představovat název povolání, pracovní nástroje a pomůcky, aby se daly spojit do páru.
typ interakce	Hra je vhodná pro interakci v malých skupinkách.
typ kooperace	Hra je vhodná k podpoře kooperace.
min/max počet účastníků	Minimální počet žáků jsou dva. Maximální počet není omezen, může hrát celá třída.
jazykové zaměření	slovní zásoba, komunikace, psaní, čtení
pedagogický cíl hry	Žáci rozumí základním pokynům a dokáží třídít informace na základě jejich pochopení. Žáci jsou schopni aktivně pracovat v malých skupinkách.
popis průběhu hry (pravidla)	Žáci hází kostkami a říkají, zda k sobě obrázky patří, nebo ne a proč. Slova mohou doplnit do vět podle vzoru: To je / používá
způsob vyhodnocení hry	Jako vyhodnocení hry je možné vytisknout kontrolní list se správně spojenými obrázky.
varianty hry	Hru je možné upravit pro různé věkové kategorie. Starší žáci mohou ke dvojicím tvořit věty a popsat, kde, kdo pracuje a co dělá (použit správný tvar slovesa). V tomto případě se může úměrně prodloužit časová dotace. Další obměnou může být větší množství kostek, kdy žáci místo párů hledají trojice. Žáci také mohou hrát proti sobě v týmech.
tipy pro učitele	Problém může nastat, když se žákům nepodaří najít dvojice ve vymezeném čase. Musíme si dávat pozor na výběr obrázků, aby nebyly matoucí. Například, když by jeden druh náradí šlo spojit s několika obrázky s povoláním. Dalším nevýhodou by mohla být nekvalitní kostka, která by sťažovala rotování kostky. Například papírová kostka se rychle rozpadne, proto je vhodnější obrázky nalepit na dřevěnou, nebo plastovou kostku. V případě, že hraje více skupin najednou, si musíme dávat pozor na správné množství kostek.
podklady pro hru	Příloha 8.7

Jenga věž – slovní zásoba, výslovnost, poslech

téma	Škola a povolání – povolání
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2/B1 (10–12 let)
časová dotace	Delší aktivita – 30/40 minut.
pomůcky	Nejprve je potřeba si označit Jenga barevným kódem. Dále si vytvoříme karty s otázkami podle zvoleného kódu. Počet otázek musí být stejný, jako počet označených dřívěk v každé barvě (např. 12 červeně označených dřívěk a 12 červených karet).
typ interakce	Žáci mohou pracovat v párech, či v menších skupinkách.
typ kooperace	Hra je soutěžního rázu, ale může být i zaměřena na kooperaci.
min/max počet účastníků	2-4, může být více skupin po 2-4 hráčích
jazykové zaměření	slovní zásoba, výslovnost, poslech
pedagogický cíl hry	Žáci jsou schopni naslouchat a porozumět ostatním žákům a vhodně reagovat. Dále se zvládnou zapojit do diskuze, případně si obhájit svůj názor. Dokáží využít znalostí z všedního života.
popis průběhu hry (pravidla)	Postavíme věž tak, aby barvy byly promíchané. Ke hře položíme připravené karty s úkoly, rozdělené podle barev, aby nebyly vidět otázky. Hráči postupně vytahují dřívka a plní úkoly podle barevného kódu do té doby, než se věž zborší. Každé vytažené dřívko se uloží zpět na věž a zodpovězená karta se vrací naspod balíčku karet podle barvy. Vyhrává ten, kdo splnil více úkolů (pokud hraje více jednotlivých hráčů); nebo tým, kterému se podařilo vytáhnout a vrátit dřívka, aniž by věž spadla.
způsob vyhodnocení hry	Zpětná vazba k odpovědím na vylosované otázky je poskytována v průběhu hry. Způsobem vyhodnocení na konci hry může také být diskuze o tom, co žákům šlo a co jim připadalo těžké, případně zopakování klíčových momentů.
varianty hry	Tematický okruh se dá změnit podle probírané látky. Množství otázek (například můžeme zvolit tři typy otázek, místo čtyř) a jejich složitost se může upravit podle věku a jazykové schopnosti žáků. Můžeme si zavést systém na označení již zodpovězených otázek, pokud nechceme vytvářet jednotlivé karty. V tomto případě pokládá otázky vyučující.
typy pro učitele	Při této hře si musíme dát pozor na stabilitu podkladu, na kterém je hra umístěna, aby se hra nezborčila předčasně. Musíme si dávat pozor, aby úkoly byly vhodné pro jazykovou úroveň žáků a aby nedošlo k zahlcení žáků příliš velkým množstvím nových slov.
podklady pro hru	Příloha 8.8

Závod popletených slov – gramatika, slovosled, čtení, psaní

téma	Škola a povolání – povolání
úroveň (úrovně) dle SERRJ	Úroveň A1/A2 (děti 9–11 let)
časová dotace	Krátká aktivita – 10 minut
pomůcky	Pomůcky vytvoříme tak, že napíšeme 5 stejných vět pro každý tým – na téma práce. Pro každou větu použijeme jinou barvu. Rozstříháme všechny věty na jednotlivá slova a slova vložíme do krabičky, či sáčku.
typ interakce	Typ interakce může být individuální, párový, či skupinový určený podle jazykové schopnosti žáků.
typ kooperace	Tato aktivita může být kooperativního, či soutěžního rázu.
min/max počet účastníků	Tato aktivita se může použít jak pro jednotlivce, tak pro práci ve skupinách. Maximální počet žáků není omezen.
jazykové zaměření	gramatika, slovosled, čtení, psaní
pedagogický cíl hry	Žák se nebojí požádat o radu, využívá vědomostí získaných v předchozí výuce a je schopen tyto vědomosti správně, či s minimální pomocí aplikovat. Žák se dokáže aktivně zapojit při práci ve skupině. Žák dokáže procvičované znalosti uplatnit při komunikaci s ostatními.
popis průběhu hry (pravidla)	Každý tým, dostane jednu krabičku, či sáček a musí věty uspořádat do správného pořadí. Kdo skončí první a má všechny věty správně, vyhrává.
způsob vyhodnocení hry	Jako vyhodnocení aktivity můžeme zvolit reflexi, kde žáci sami hodnotí, v čem se zlepšili a jaké vědomosti by si potřebovali ještě procvičit. Žáci, kteří měli všechny věty správně, mohou pomoci žákům, kteří měli ve větách chyby a společně tyto chyby opravit.
varianty hry	Věty můžeme měnit podle probíraného učiva.
tipy pro učitele	Složitost a množství vět určujeme podle jazykové schopnosti našich žáků. Musíme si dát pozor, aby byla aktivita vyvážená, aby děti motivovala, a přitom nebyla příliš těžká. Tato aktivita je zaměřena na bilingvní děti, proto se práce s chybou může lišit od studentů cizinců.
podklady pro hru	Příloha 8.9

9. U doktora - Kateřina Galagina, Ukrajina
Petra Zlámaná, Ukrajina



U doktora



Člověče, nezlob se – slovní zásoba	
Téma	U DOKTORA. Hra „Kam půjdeš, když...“.
Úroveň	A2-B1
Časová dotace	20-35 min
Pomůcky	Hra, kostka, hrací figurka (pro každého účastníka)
Typ interakce	Skupina
Typ kooperace	soutěžní
Min/max počet účastníků	2-6
Jazykové zaměření	slovní zásoba
Pedagogický cíl hry	Dril, plynulost, přesnost
Popis průběhu hry (pravidla)	Hráči házejí kostkou. Jejich úkolem je odpovědět na otázky, které jsou přiřazeny příslušnému políčku na hrací desce. Odpověď začíná slovy „Kam půjdeš, když...“. Pokud hráč úkol nesplní, vrací se na předchozí políčko.
Způsob vyhodnocení hry	Vítězí hráč, který se dostane jako první do cíle.
Varianty hry	-
Tipy pro učitele	-
Podklady pro hru	https://www.flippity.net/bg.php?k=19D1MGH0gkIRo8IY2N6-dfVCDtH0QR3zsCRotWujHY9A

Domino – slovní zásoba	
Téma	U DOKTORA, Části lidského těla
Úroveň	A2
Časová dotace	5-15 min
Pomůcky	Kartičky pro hry
Typ interakce	Skupina, dvojice
Typ kooperace	soutěžní
Min/max počet účastníků	3–6
Jazykové zaměření	slovní zásoba
Pedagogický cíl hry	přesnost
Popis průběhu hry (pravidla)	Začínající hráč vybere kostku „Start“ a položí ji doprostřed stolu. Hráči vyberou ze svých kostek takovou, která má na jedné straně stejný obrázek nebo stejné slovo. Tyto kostky přiloží na konec řady tak, aby se strany se stejným významem dotýkaly a udělaly „hada“. Hráč, který nemá kostku, kterou je možné přiložit k řadě, řekne „dál“. Partie končí, když jeden hráč přiloží k řadě svou poslední kostku. (“Domino – HREJSI”)
Způsob vyhodnocení hry	Jestli nikdo z hráčů nemá kostku/kostky, udělaly „hada“ správně.
Varianty hry	-
Tipy pro učitele	Je možné mít několik sad kostek.
Podklady pro hru	Příloha 9.1 www.toolsforeducators.com

Kam patří – poslech, čtení	
Téma	U DOKTORA, nemoc a symptom
Úroveň	A1-A2
Časová dotace	10 min
Pomůcky	soubor kartiček s názvy nemocí a symptomů
Typ interakce	Individuální/skupiny
Typ kooperace	Soutěžní
Min/max počet účastníků	minimálně 1 hráč nebo 2 skupiny hráčů
Jazykové zaměření	poslech, čtení
Pedagogický cíl hry	Přesnost slovní zásoby, rozvoj logického myšlení
Popis průběhu hry (pravidla)	Učitel vytáhne kartičku s názvem příslušné nemoci nebo symptomu. Účastníci musejí správně rozdělit kartičky do skupin – NEMOC nebo SYMPTOM, do kterých patří. Ten, kdo to udělá správně, dostane bod. Pokud to nezvládne, získává bod učitel. Učitel vybere nemoc a účastníci k ní přiřazují sady symptomů.
Způsob vyhodnocení hry	Opakování nejtěžších slov, jejich zapsání do slovníku.
Varianty hry	Účastníci pracují s kartičkami tak, aby našli název nemoci ke každému symptomu. Hledání páru. Je možné další procvičení: studenti tvoří věty nebo otázky se slovy. Učitel vybere nemoc a studenti k nim přiřazují sady symptomů a potom každý popíše, že má jednu z nemocí, jaké má symptomy a ostatní můžou hádat.
Tipy pro učitele	Hra se hodí pro starší studenty nebo dospělé, měli by chápat rozdíly mezi nemocemi a symptomy.
Podklady pro hru	Příloha 9.2 Předpokladem je předchozí znalost rozdílů mezi nemocemi a symptomy. Online můžete najít tady: https://wordwall.net/cs/resource/25840779

Trpělivý pacient – mluvení, výslovnost, poslech	
Téma	U DOKTORA, nemoci a symptomy
Úroveň	A1-B1
Časová dotace	20 min
Pomůcky	soubor kartiček s názvy nemocí
Typ interakce	Dvojice/Skupiny
Typ kooperace	soutěžní
Min/max počet účastníků	minimálně 1 hráč, víc než 4 se dá rozdělit na dvojice
Jazykové zaměření	mluvení, výslovnost, poslech
Pedagogický cíl hry	Simulovat konverzační situaci u lékaře
Popis průběhu hry (pravidla)	Účastník si vytáhne kartičku s názvem příslušné nemoci. Učitel představuje lékaře a pokládá otázky na to, jak se účastník cítí. Účastník musí popsat symptomy nemoci a říct, co ho bolí. Na základě poskytnutých symptomů učitel identifikuje nemoc. Pokud účastník popíše symptomy správně, získává bod. Pokud to nezvládne, získává bod učitel. Hru můžeme hrát naopak – učitel si vytáhne nemoc, studenti se ptají a učitel odpovídá ANO/NE.
Způsob vyhodnocení hry	Opakování nejtěžších slov, zapsání je do svého slovníku
Varianty hry	Hru může hrát i dvojice či skupina dětí. Mohou se i podělit o role lékař – pacient.
Tipy pro učitele	-
Podklady pro hru	Předpokladem je předchozí znalost názvů nemocí a jejich symptomů.

Tabulka na tabuli – gramatika, psaní

Téma	U DOKTORA
Úroveň	A1-A2
Časová dotace	5-10 min
Pomůcky	Tabulka Bolí koho? co?
Typ interakce	individuální
Typ kooperace	kooperativní
Min/max počet účastníků	1–6 hráčů
Jazykové zaměření	gramatika, psaní
Pedagogický cíl hry	přesnost
Popis průběhu hry (pravidla)	<p>Učitel předem namaluje na tabuli tabulku Bolí koho? co?</p> <p>K procvičování Akuzativu osobních zájmen. Do tabulky napíše některé tvary, např. formu zájmena já. Pokud jsou studenti slabší, může některé těžší tvary vyplnit.</p> <p>"Poté vyzve studenty, aby postupně po řadě chodili k tabuli a doplňovali chybějící tvary (každý jeden, nebo vše, co znají)."</p> <p>("Jazykové hry a aktivity – CzechStepByStep")</p> <p>Učitel během této aktivity sedí vzadu, neradí a nekomentuje. Studenti si předávají fixu a chodí k tabuli tak dlouho, dokud mohou něco zaplnit nebo opravit. Poté finálně opraví učitel.</p> <p>("Jazykové hry a aktivity – CzechStepByStep")</p>
Způsob vyhodnocení hry	Zopakování opravených forem zájmen v akuzativu.
Varianty hry	Studenti mohou psát formy online, jestli to je online hodina. Učitel může nabízet různá jména studentů místo zájmen, nebo členy rodiny.
Tipy pro učitele	-
Podklady pro hru	Předpokladem je předchozí znalost forem zájmen a podstatných jmen v akuzativu.

Křížovka – psaní

téma	U doktora
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1
časová dotace	Minimum 10 minut
pomůcky	Vytištěná křížovka (s řešením na druhé straně – kontrola pravopisu), případně schéma lidského těla bez popisu jednotlivých částí.
typ interakce	individuální/párová
typ kooperace	nápomoc učitele
min/max počet účastníků	bez omezení
jazykové zaměření	psaní
pedagogický cíl hry	Procvičování/opakování slovní zásoby na dané téma
popis průběhu hry (pravidla)	Učitel rozdá listy s křížovkou, studenti odhadují, jaké je zvolené téma a kde tuto slovní zásobu můžeme využít. Učitel gestem (případně napíše na tabuli) vysvětlí, co znamená vodorovně/svisle. Žáci sami/ve dvojici doplní křížovku. Následuje společná kontrola. V dalším kroku studenti dostanou obrázek lidského těla a doplní k němu názvy jednotlivých částí.
způsob vyhodnocení hry	Společná kontrola vyplněné křížovky, doplnění jednotlivých názvů částí těla k obrázku bez popisků.
varianty hry	Lze také využít obrázky z křížovky k jejich popisu (je to žena, má krátké černé vlasy a modré oči... - a studenti hádají, o který obrázek se jedná). Lze využít i k nácviku gramatiky: akuzativ osobních zájmen – vazba „co ho/ji bolí“. Např. kluka na obrázku jedna bolí ucho, ženu na obrázku deset bolí loket...atd.
tipy pro učitele	
podklady pro hru	Příloha 9.3 www.toolsforeducators.com

Najděte rozdíly – mluvení

téma	U doktora
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – B1
časová dotace	10 min. a více
pomůcky	okopírované obrázky A + B
typ interakce	párová
typ kooperace	kooperace ve dvojici
min/max počet účastníků	min. 2
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl hry	Rozvoj řečových dovedností, opakování slovní zásoby. Cílem je najít všechny rozdíly mezi dvěma obrázky a popsat je s využitím slovní zásoby a vazeb spojených s daným tématem.
popis průběhu hry (pravidla)	Studenti dostanou do dvojice obrázky – každý jeden, vzájemně své obrázky nevidí. Pomocí otázek a popisu zjišťují, jaké jsou mezi obrázky rozdíly. Následně každá dvojice prezentuje vždy jeden rozdíl přede všemi.
způsob vyhodnocení hry	Nalezení a popsání rozdílů na obrázcích A + B
varianty hry	Studenti v páru dostanou jen obrázek A, který slovně popíší. Učitel jim poté obrázek vymění za obrázek B a studenti mají zapsat rozdíly, které si zapamatovali. S obrázky lze pracovat i dále – napsat/popsat příběh pacienta atd.
tipy pro učitele	Učitel si může zapisovat během odpovědí problematické/chybné konstrukce a poté je zařadit do další aktivity v téže/následující hodině.
podklady pro hru	Příloha 9.4 zdroj obrázků pinterest.com / shutterstock.com

Kostky - mluvení

téma	U doktora
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2
časová dotace	10 min.
pomůcky	kostky s obrázky/textem/číslly
typ interakce	individuální
typ kooperace	kooperace soutěžní
min/max počet účastníků	min. 2
jazykové zaměření	mluvení
pedagogický cíl hry	rozvoj řečových dovedností, opakování slovní zásoby
popis průběhu hry (pravidla)	Každá skupina potřebuje kostku (nebo dvě) se slovní zásobou vyjádřenou na kostce, kostku s otázkami nebo s číselnými hodnotami, tužku a kus papíru. Jeden žák hodí kostkou (kostkami) se všemi slovíčky a kostkou s čísly/ s otázkou. Studenti se snaží vytvořit větu s určeným počtem slov nebo odpovědět na otázku danou druhou kostkou. Za každé správně použité slovo by skupina získala body. Za nesprávně formulované věty lze body odečítat
způsob vyhodnocení hry	Vítězí student s největším počtem bodů za vytvořené věty.
varianty hry	Vytvořte textové kostky se stanovenými otázkami nebo ještě lépe, jen s jejich začátkem 'Už jste někdy...?' / Co budete...?' / 'Kdy jste naposledy ...?'
típy pro učitele	
podklady pro hru	Příloha 9.5 https://www.toolsforeducators.com

Chňapačka – poslech

Téma	U doktora
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – děti
časová dotace	variabilní, od 10 min.
Pomůcky	nastříhané lístky se slovy, obrázky, text písni s vynechanými slovy
typ interakce	párová/skupinová
typ kooperace	kooperace soutěžní
min/max počet účastníků	min.2
jazykové zaměření	poslech
pedagogický cíl hry	Procvičení a upevnění slovní zásoby.
popis průběhu hry (pravidla)	Studenti si nejprve zopakují slovní zásobu – spojí obrázky se slovy. Následuje poslech, studenti chňapají“ podle po kartičkách se slovy, která slyší. Lze hrát ve dvojici/menší skupině
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává student s největším počtem kartiček. V ideálním případě následuje další procvičení: studenti tvoří věty, otázky se slovy, popisují obrázky atd.
varianty hry	Lze hrát bez poslechu, jen s kartičkami se slovní zásobou/obrázkem, učitel vyslovuje slova, studenti se snaží co nejrychleji dané slovo/obrázek najít a vzít si. V případě poslechu může následovat i zpěv písničky s doplněnými slovy.
tipy pro učitele	
podklady pro hru	Příloha 9.6 https://pisnicky-akordy.cz/pavel-novak/doktora-se-nebojime https://www.youtube.com/watch?v=5YTLkP66-Yc

Zdravý životní styl – mluvení, slovní zásoba

téma	U doktora
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2/B1
časová dotace	10–20 min.
pomůcky	Seznam slov, slovních spojení a vytištěná pyramida
typ interakce	párová a skupinová
typ kooperace	skupinová kooperace
min/max počet účastníků	min. 2
jazykové zaměření	Opakování slovní zásoby, rozvoj produktivních řečových dovedností.
pedagogický cíl hry	Schopnost samostatné argumentace.
popis průběhu hry (pravidla)	Studenti ve dvojici/v malé skupině dostanou pyramidu a téma: zdravé/nezdravé potraviny nebo „zdravé“/„nezdravé“ aktivity; je třeba dojít ke společnému kompromisu a najít argumenty pro obhájení svého řešení. Následně si dvě dvojice/skupinky ukáží svou pyramidu a hledají shody/rozdíly, opět argumentují. Cílem je i v této skupině najít společné řešení.
způsob vyhodnocení hry	Společná pyramida, na níž se dvojice/skupina/třída shodne.
varianty hry	Skupiny mohou nejprve vystoupit se svými řešeními a následuje společná debata o tom, zda a proč ostatní souhlasí, či nesouhlasí s jejich pyramidami. Nebo se páry/menší skupinky následně spojí a musí představit jednu společnou kompromisní pyramidu.
typy pro učitele	Musí obcházet studenty a být dvojicím/skupinkám při jejich argumentaci nápomocen.
podklady pro hru	Příloha 9.7

10. Volný čas - Pavlína Týřová, Velká Británie
Eva Stloukalová, Velká Británie



Volný čas



Karetní nápady – podstatná jména

téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – C2
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	Balíček hracích karet, kartičky s podstatnými jmény
typ interakce	Skupina
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	2-6
jazykové zaměření	podstatná jména
pedagogický cíl hry	Dril
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Máme hrací karty s hodnotami 7, 8, 9, 10, spodek, svršek, král a eso. Každá hodnota je spojena s jedním pádem:</p> <p>Hodnota 7 = 1. pád (kdo, co), Hodnota 8 = 2. pád (bez koho, čeho) Hodnota 9 = 3. pád (dám komu, čemu), Hodnota 10 = 4. pád (vidím koho, co) Hodnota spodek = 5. pád (oslovujeme, voláme) Hodnota svršek = 6. pád (o kom, o čem), Hodnota král = 7. pád (s kým, s čím)</p> <p>Hrací karty se zamíchají a dají se doprostřed stolu obrazem dolů. Kartičky s podstatnými jmény se zamíchají a dají se vedle hracích karet nápisem dolů. Hráči se posadí do kruhu, první hráč vezme vrchní kartičku s podstatným jménem. Hráč po jeho levici si vezme vrchní hrací kartu, obrátí ji obrazem vzhůru a řekne zvolené podstatné jméno v daném pádě. Pokud odpoví správně, kartu si nechá. Pokud odpoví špatně, kartu dá hráči po jeho pravici. Pokud je karta eso, hráč neodpovídá a kartu dá hráči po jeho levici. Hra pokračuje, dokud jsou ve stohu nějaké karty.</p>
způsob vyhodnocení hry	Vítězí hráč s nejvíce kartami.
varianty hry	Pokud nemáme k dispozici hrací karty německého typu (srdce, kule, listy, žaludy), lze použít i hrací karty francouzského typu (srdce, kára, piky, kříže). Musíme však odebrat karty všech barev v hodnotách 2 až 6 a místo hodnoty spodek, svršek, král a eso použijeme hodnotu J, Q, K a.
tipy pro učitele	Kontrolujte, jestli hráči říkají zvolené slovo ve správném pádu.
podklady pro hru	Karty s přiřazenými pády k jednotlivým hodnotám karet, kartičky s podstatnými jmény

Karetní rody – podstatná jména	
téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – C2
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	Balíček hracích karet (německý typ – srdce, kule, listy, žaludy), balíček karet s podstatnými jmény
typ interakce	Skupina
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	2–6
jazykové zaměření	podstatná jména
pedagogický cíl hry	dril
popis průběhu hry (pravidla)	<p>Máme hrací karty se čtyřmi barvami. Tři z těchto barev jsou spojeny s rody:</p> <p>Barva kule = mužský rod (ten)</p> <p>Barva srdce = ženský rod (ta)</p> <p>Barva zelený = střední rod (to)</p> <p>Hrací karty se zamíchají a dají se doprostřed stolu obrazem dolů. Hráči se posadí do kruhu a první hráč si vezme vrchní hrací kartu z balíčku karet podstatných jmen, obrátí ji obrazem nahoru. Dále si vytáhne kartu ze stohu balíčku hracích karet a řekne podstatné jméno daného rodu v jednotném čísle podle barvy karty. Pokud odpoví správně, kartu si nechá. Pokud odpoví špatně, kartu dá hráči po jeho pravici. Pokud barva jsou žaludy, hráč řekne “množné”, pokud současné číslo je “jednotné”, nebo řekne “jednotné”, pokud současné číslo je “množné”, kartu si nechá a pokračuje hráč po jeho levici. Všechny slova se od té chvíle říkají v novém čísle. Hra pokračuje, dokud jsou ve stohu nějaké karty</p>
způsob vyhodnocení hry	Vítězí hráč s nejvíce kartami.
varianty hry	Pokud nemáme k dispozici hrací karty německého typu (srdce, kule, listy, žaludy), lze použít i hrací karty francouzského typu (srdce, kára, piky, kříže).
tipy pro učitele	Kontrolujte, jestli hráči říkají zvolené slovo ve správném rodu a čísle.
podklady pro hru	Kartička s přiřazenými rody k jednotlivým barvám karet, kartičky s podstatnými jmény

Druhovo slovní fotbal – podstatná jména, slovesa

téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – C2
časová dotace	5-10 minut
pomůcky	Kartička s podstatnými jmény a slovesy
typ interakce	Skupina
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	2-30
jazykové zaměření	podstatná jména, slovesa
pedagogický cíl hry	dril
popis průběhu hry (pravidla)	První hráč řekne libovolné slovo prvního slovního druhu (podstatné jméno). Hráč po jeho levici řekne slovo pátého slovního druhu (sloveso) začínající na koncové písmeno předchozího slova. Takto se postupně střídají oba slovní druhy (podstatné jméno a sloveso). Pokud někdo neví slovo pro daný slovní druh (podstatné jméno), může říci slovo slovního druhu následujícího (sloveso).
způsob vyhodnocení hry	Zhodnotit, který slovní druh dělal největší problémy.
varianty hry	Pokud někdo neví slovo pro daný slovní druh, místo následujícího slovního druhu řekne slovo druhu předchozího a od té chvíle se postupuje přes oba slovní druhy pozadu.
typy pro učitele	Kontrolujte, jestli hráči dodržují správní pořadí slovních druhů a jestli říkají slova daného slovního druhu.
podklady pro hru	Kartičky s podstatnými jmény a slovesy

Popletená písmena – slovní zásoba, čtení

téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – C2
časová dotace	10-15 minut
pomůcky	Kartičky s obrázky a se slovy, která mají špatně seřazená písmena.
typ interakce	Skupina
typ kooperace	Kooperativní
min/max počet účastníků	2-10
jazykové zaměření	slovní zásoba, čtení
pedagogický cíl hry	dril
popis průběhu hry (pravidla)	Úkolem hráče je zkontrolovat slova na kartičkách, které mají zpřeházená písmena, a tudíž nedávají smysl. Ke konci hry hráči slova přečtou nahlas.
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává hráč, který přečte nejvíce slov správně.
varianty hry	Podobně lze připravit seznam slov, kde jsou některá písmena vynechaná. Úkolem hráčů je doplnit je tak, aby slova dávala smysl (h_upač_ka, _e_i_ace). Pro lepší orientaci hráčů je vhodné, aby se slovíčka týkala jednoho tematického celku a byla doplněna obrázky.
tipy pro učitele	Kontrolujte, jestli hráči čtou slova správně.
podklady pro hru	Kartičky s obrázky a jednotlivými slovy, která mají zpřeházená písmena.

Párové souhlásky u podstatných jmen a sloves

téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A2 – C2
časová dotace	15 minut
pomůcky	2 vystřižené sedmiúhelníky s párovými souhláskami, obrázkové kartičky se slovesy a podstatnými jmény
typ interakce	Skupina
typ kooperace	Kooperativní
min/max počet účastníků	2-4
jazykové zaměření	párové souhlásky
pedagogický cíl hry	dril
popis průběhu hry (pravidla)	Nejprve zamícháme obrázkové kartičky se slovními spojeními skládajících se z podstatných jmen a sloves. Úkolem hráčů je složit sedmiúhelník (tím se učí výčet párových souhlásek) a pak ke každé jeho straně přiřadit obrázkovou kartu se slovním spojením (složeného z podstatného jména a slovesa) k odpovídající párové souhlásce.
způsob vyhodnocení hry	Vyhrává hráč, který přiřadí nejvíce slovních spojení ke správným párovým souhláskám.
varianty hry	Můžeme soutěžit, kdo např. najde a napíše více slovních spojení obsahujících párové souhlásky “bp” a v dalším kole “vf”.
tipy pro učitele	Kontrolujte, jestli hráči volí správné párové souhlásky.
podklady pro hru	Dva vystřižené sedmiúhelníky s párovými souhláskami, obrázkové kartičky se slovními spojeními skládajících se z podstatných jmen a sloves.

Poznej, co dělám? - slovní zásoba, fonetika

téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – A2 pro děti ve věku 6-8 let
časová dotace	10 minut
pomůcky	obrazové karty (flash cards) 6–10 ks volnočasové aktivity
typ interakce	Skupinová
typ kooperace	soutěžní, interakční, hry k rozvoji řeči, hry se slovy
min/max počet účastníků	neomezeno
jazykové zaměření	slovní zásoba, fonetika
pedagogický cíl hry	<p>k učení: poznává smysl a cíl učení, má pozitivní vztah k učení komunikativní: naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, zeptá se na informaci, odpoví na položenou otázku, účinně tak komunikuje s okolním světem.</p> <p>sociální a personální: přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají; vytváří si pozitivní představu o sobě samém, která podporuje jeho sebedůvěru a samostatný rozvoj. (“4 Klíčové kompetence – revize ICT v RVP ZV”)</p> <p>občanské: respektuje přesvědčení druhých lidí, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí (“1 2 3 9. 4 Klíčové kompetence Výstupy Učivo Průřezová ...”)</p>
popis průběhu hry (pravidla)	1. Připravte si 6 až 10 obrazových karet s tematikou volného času. 2. Žákům vysvětlíte postup: Vytvořte dva týmy. Uprostřed třídy zvednu kartičku tak, aby ji viděl pouze jeden tým. Napodobujte činnost, která je vyobrazena na kartičce. Druhý tým musí uhodnout, co to je.
způsob vyhodnocení hry	Která skupina uhádne víc, aktivit vyhrává.
varianty hry	Použijte jakékoli téma slovní zásoby nebo gramatiky, které lze předvádět pantomimou.
tipy pro učitele	Znalost slovní zásoby, vyvážené skupiny
podklady pro hru	Příloha 10.1

Židlovaná – slovní zásoba

téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 pro děti ve věku 6-8 let
časová dotace	15-20 minut
pomůcky	sady obrázků znázorňující slovíčka, stejný obrázek 3-4x, židle v kruhu v počtu o jednu míň, než je počet žáků + učitel
typ interakce	Skupinová
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	Neomezeno
jazykové zaměření	slovní zásoba
pedagogický cíl hry	k učení: má pozitivní vztah k učení, zaznamená vlastní pokrok k řešení problémů: nebojí se opakovaně zeptat na radu komunikativní: naslouchá promluvám druhých, porozumí jim a reaguje na ně sociální a personální: účinně spolupracuje ve skupině občanské: je si vědom svých práv a povinností při dodržování pravidel hry, respektuje práva ostatních pracovní: využívá znalosti a zkušenosti
popis průběhu hry (pravidla)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Připravte obrázky probírané slovní zásoby. 2. Židle uspořádejte do kruhu v počtu o jednu míň, než je počet hráčů. 3. Na židle připravte karty s obrázky slov k procvičení. 4. Žákům vysvětlíte postup: Posad' se na židli. Ukaž všem svůj obrázek. Pojmenuj ho. V kruhu opakujeme slova podle obrázků. 3. Po představení všech obrázků (max. 4-6 různých, které se na kartách opakují 3 – 4x podle počtu dětí) začněte hru. Postavte se doprostřed kruhu, zatímco žáci sedí na židličkách s obrázky slovní zásoby. 4. Vyvolejte jedno slovo z karet. Žáci sedící na tomto obrázku si musí vyměnit svá místa, nikdo nesmí zůstat na své původní židli. Zkuste rychle obsadit jednu z uvolněných židlí. Tím na jednoho z žáků zůstává místo bez židle uprostřed kruhu. Tento žák říká další slovo z karet.
způsob vyhodnocení hry	Zážitková hra pro paměť
varianty hry	Použijte jakékoli téma slovní zásoby podle probírané/procvičované lekce.
typy pro učitele	Neradí hru ukončují a s novou slovní zásobou se k ní opakovaně rádi vrací. Dbát na bezpečnost, děti hra může rozdovádět.
podklady pro hru	Příloha 10.2

Kouzelný klobouk – mluvení, výslovnost, otázky	
téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – B1 děti
časová dotace	Asi 5 minut na každý předmět
pomůcky	Klobouk (pytlík, krabička), předměty vztahující se k tématu
typ interakce	Individuální, dvojice, skupiny
typ kooperace	kooperativní/soutěžní
min/max počet účastníků	2 a více
jazykové zaměření	mluvení, výslovnost, otázky
pedagogický cíl hry	Žák aktivizuje danou slovní zásobu – vybaví si zapamatovanou slovní zásobu a foneticky ji správně vysloví; pracuje s ní vzhledem ke stavbě věty a jejímu obsahovému významu. Žák správně formuluje otázky.
popis průběhu hry (pravidla)	1. Připravíme si kouzelný klobouk, do kterého umístíme 1 věc, vztahující se k tématu (věc si můžete pouze myslet, ale u dětí je lepší věc vidět) 2. Úkolem žáků je přijít na to, o jakou věc se jedná. Smí však pokládat pouze takové otázky, na něž může vyučující odpovědět ano či ne. 3. Žák, který danou věc uhádne, získává bod nebo si může nechat danou věc do konce hry před sebou na lavici či koberci.
způsob vyhodnocení hry	Hodnocení v průběhu, na závěr můžeme okomentovat či si popsat všechny věci, na které jsme v průběhu hry narazili.
varianty hry	Použijte jakékoli téma slovní zásoby podle probírané/ procvičované lekce. Vlastníkem klobouku může být jeden z žáků.
tipy pro učitele	Problém – nedostatečná slovní zásoba, inspirace kloboukem kouzelníka Pokustóna z pohádky Bob a Bobek – motivace pro děti
podklady pro hru	Příloha 10.3

Pexeso – slovní zásoba, interakce, poslech

téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	Neomezeno
časová dotace	15-20 minut
pomůcky	Kartičky pexesa
typ interakce	Individuální, dvojice, skupiny
typ kooperace	Soutěžní
min/max počet účastníků	Max 15, případně více skupin
jazykové zaměření	slovní zásoba, interakce, poslech
pedagogický cíl hry	k učení: má pozitivní vztah k učení, rozvoj paměti a postřehu k řešení problémů: nebojí se opakovaně zeptat na radu komunikativní: naslouchá promluvám druhých, porozumí jim a reaguje na ně sociální a personální: účinně spolupracuje ve skupině občanské: je si vědom svých práv a povinností při dodržování pravidel hry, respektuje práva ostatních pracovní: využívá znalostí a zkušeností
popis průběhu hry (pravidla)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kartičky se promíchají a rozdají na stůl do čtverce rubovou stranou navrch. 2. Hráč, který začíná, otočí libovolné dvě karty lícem navrch. Obrázky na kartě pojmenuje. 3. Pokud jsou karty shodné, hráč je odebere ze čtverce a položí k sobě na hromádku. Ostatní karty zůstávají ležet na svých původních místech. 4. Pokaždé, když někdo odhalí dvojici shodných karet, otáčí ihned další dvojici karet. 5. Hraje se tak dlouho, dokud nejsou odhaleny všechny dvojice.
způsob vyhodnocení hry	Vítězí ten, kdo má po skončení hry nejvíc párů kartiček.
varianty hry	S rozstříhanými pexesy lze hrát i jiné hry než klasické pexeso, např.: tripexeso, pexeso ve dvojicích, běhací pexeso.
tipy pro učitele	Pokud pexesa stříhají děti, je třeba dávat pozor při manipulaci s nůžkami.
podklady pro hru	Příloha 10.4

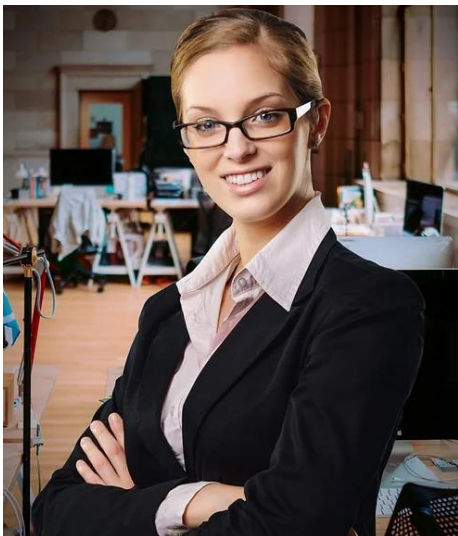
Osmisměrka – slovní zásoba, fonetika, poslech

téma	Volný čas
úroveň (úrovně) dle SERRJ	A1 – A2
časová dotace	10 minut
pomůcky	List s osmisměrkou
typ interakce	Individuální
typ kooperace	Hry se slovy
min/max počet účastníků	Neomezeno
jazykové zaměření	slovní zásoba, fonetika, poslech
pedagogický cíl hry	<p>k učení: poznává smysl a cíl učení, má pozitivní vztah k učení, orientuje se v textu, dlouhodobě si pamatuje</p> <p>komunikativní: naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, zeptá se na informaci, odpoví na položenou otázku, účinně tak komunikuje s okolním světem.</p> <p>"sociální a personální: vytváří si pozitivní představu o sobě samém, která podporuje jeho sebedůvěru a samostatný rozvoj." ("18 Finance I – základy podvojného účetnictví Metodický list")</p> <p>občanské: respektuje přesvědčení druhých lidí, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí ("1 2 3 9. 4 Klíčové kompetence Výstupy Učivo Průřezová ...")</p>
popis průběhu hry (pravidla)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Připravte si list s osmisměrkou 2. úkolem je vyškrtat z pole písmen níže zadaná slova
způsob vyhodnocení hry	Cílem je najít a zaznačit všechna slova.
varianty hry	Můžeme předložit žákům osmisměrku bez klíče a jejich úkolem bude najít 12 slov týkajících se volného času.
tipy pro učitele	Osmisměrku lze řešit na začátku hodiny jako „warm-up“ aktivita nebo na konci jako opakování klíčové slovní zásoby. Křížovky slouží k upevnění pojmů a mohou být i součástí výkladu nebo testu, přílohou školního časopisu i distanční výuky. ("Slova, slůvka, slovíčka – osmisměrky a křížovky – itfitness.cz")
podklady pro hru	Příloha 10.5

Přílohy

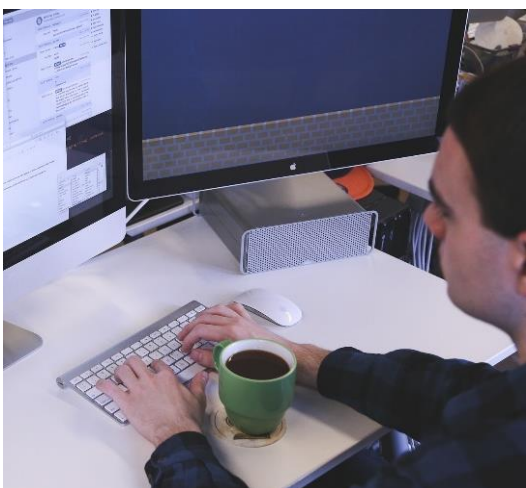
Příloha 1.1

Hledám pronájem!
Hledáš pronájem v Praze. Bydlíš sám/sama. Maximální cena: 15 000 Kč (včetně poplatků).
Jaká je adresa?
Kolik je nájem za měsíc?
Kolik jsou poplatky za měsíc?
Kolik je kauce?
Je to dům nebo byt? Je zařízený?
Dispozice (garsonka, 1+kk, 2+1...)
Od kdy je k dispozici?
Pozitiva:
Negativa:
Alternativa:
Hledáš pronájem bytu v Brně pro 4 osoby (2 dospělí, 2 děti). Maximální cena: 20 000 Kč (včetně poplatků)



Eliška Krásnohorská, projektová manažerka, 30 let:

Líbí se mi elegance a ráda chodím do restaurací a barů. Moje ideální bydlení je byt v historickém domě v centru Prahy, žádný panelák! Nemusí být velký, ale ani malý: stačí jeden pokoj, obývací a malá kuchyně nebo jenom kuchyňský kout, protože stejně moc nevařím. Často pracuju z domova, a tak dobrý pracovní stůl a kancelářská židle je nutnost! Chtěla bych balkon nebo terasu, která má výhled na centrum Prahy, na grilování a posezení s přáteli. Stylová kavárna nedaleko nebo přímo v domě je velké plus!



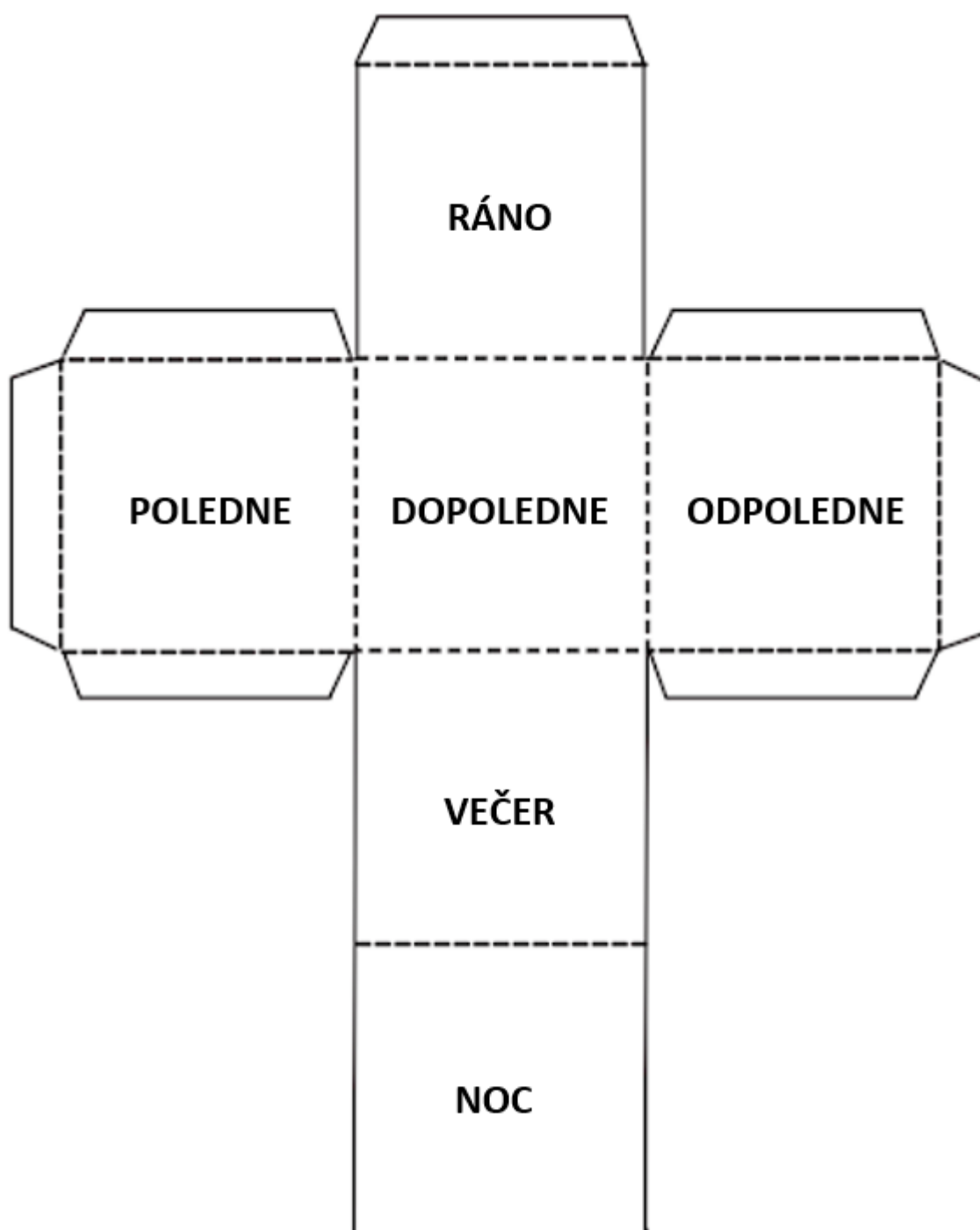
Jan Šmít, letový dispečer, 29 let:

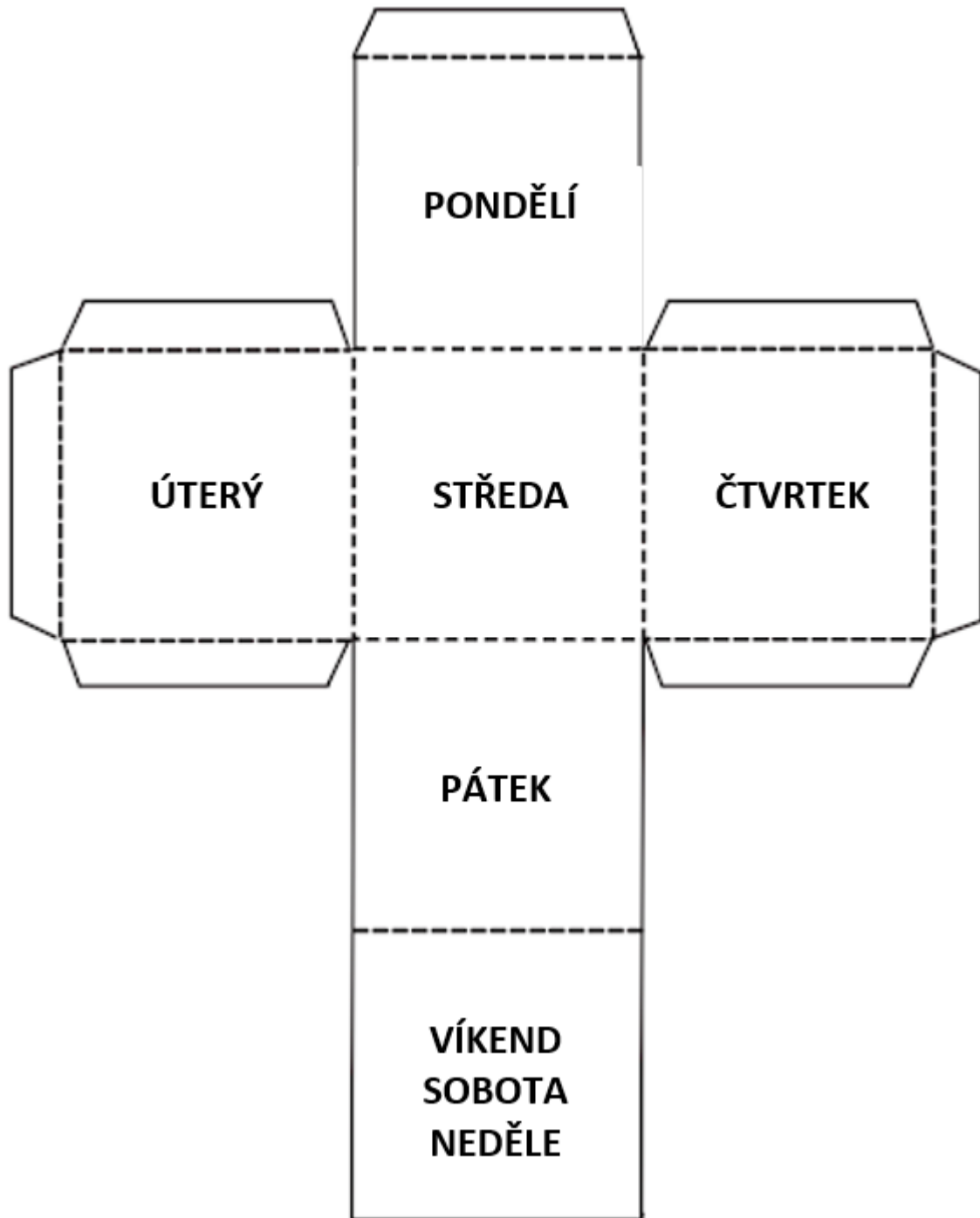
Pracuju na letišti Václava Havla, moje ideální bydlení je tedy byt blízko letiště. Může být obyčejný, ale ať je po rekonstrukci, má dobrou koupelnu a hlavně pořádnou sprchu! Jsem sám a nevadí mi bydlet v paneláku na sídlišti, stejně často nejsem doma, protože ve volném čase jezdím na výlety po celé České republice i do zahraničí. Potřebuju žít blízko parku, protože každé ráno chodím běhat. Do práce jezdím na kole, ale potřebuju taky parkovací místo pro své auto!



Martina Nováková, překladatelka, 37 let:











Jsem vdaná a mám dvě malé děti, dceru (2 roky) a syna (5 let). Já i manžel pracujeme z domova, milujeme přírodu, do restaurací a barů moc nechodíme, máme 2 kočky a plánujeme si pořídit psa, takže bydlení snů je určitě domeček na venkově! Chceme chalupu blízko nebo uprostřed lesa, nejlépe na Šumavě. Důležité jsou dva dětské pokoje, pěkná zahrada a velká kuchyň, protože tam trávíme hodně času a manžel rád a dobře vaří. A já ráda pečou, takže potřebuju troubu!

















Příloha 3.2

Rozvrh A

	DOPOLEDNE	ODPOLEDNE	VEČER
PONDĚLÍ			
ÚTERÝ			
STŘEDA			
ČTVRTEK			
PÁTEK			
SOBOTA			
NEDĚLE			

Rozvrh B

	DOPOLEDNE	ODPOLEDNE	VEČER
PONDĚLÍ			
ÚTERÝ			
STŘEDA			
ČTVRTEK			
PÁTEK			
SOBOTA			
NEDĚLE			

Příloha 3.3

on	já	ty	pracuješ	my	on	on	varíme
vstává	ona	vy	nakupujete	on	oni	telefonuje	sportuje
spí	já	ona	lyžuješ	ty	my	tancují	večeříš
vy	čtu	vy	píše	oni	pracujete	plaveme	spravuje
pracujete	ty	ona	grilují	on	my	oni	snídáte
my	obědváš	já	myje	ty	hledám	otvírají	peču
oblékáme	on	on	krmiš	maluje	on	ona	venčí

Pracovní list**Logický problém – Co dělají děti v sobotu?**

V jednom malém městečku žijí čtyři rodiny a každá z nich má dvě děti. Děti spolu chodí přes týden do školy, ale o víkendu má každá rodina svůj vlastní program. Podle informací zjistěte, co dělají jaké děti v sobotu, a doplňte tabulku.

1. Děti, které odpoledne čtou, dopoledne uklízí.
2. Děti Novákovy obědvají v rodinné pizzerii.
3. Doma obědvají děti, které odpoledne plavou.
4. Děti Procházkovy večeří s rodinou a neobědvají doma.
5. U babičky obědvají děti, které chodí dopoledne na procházku.
6. Urbanovy děti se v sobotu dopoledne učí a odpoledne plavou.
7. Děti, které odpoledne spí, odpoledne tancují a večer chodí do kina.
8. Jedny děti obědvají v restauraci U Švejka a odpoledne nelyžují.
9. Děti, které dopoledne uklízí, chodí večer do divadla.
10. Svobodovy děti odpoledne čtou.
11. Novákovy děti se nedívají večer na televizi.

Co dělají děti v sobotu?

	Děti Novákovy	Děti Svobodovy	Děti Urbanovy	Děti Procházkovy
Kde děti obědvají?				
Co dělají v sobotu odpoledne?				
Co dělají v sobotu dopoledne?				

Co dělají večer?				
-------------------------	--	--	--	--

Řešení**Logický problém – Co dělají děti v sobotu?**

	Děti Novákovy	Děti Svobodovy	Děti Urbanovy	Děti Procházkovy
Kde děti obědvají?	v rodinné pizzerii	v restauraci U Švejka	doma	u babičky
Co dělají v sobotu odpoledne?	tancují	čtou	plavou	lyžují
Co dělají v sobotu dopoledne?	spí	uklízí	učí se	chodí na procházku
Co dělají večer?	chodí do kina	chodí do divadla	dívají se na televizi	večeří s rodinou

Domácí práce

vysávat	koberce
utírat	prach
vytírat	podlahu
mýt	nádobí
utírat	nádobí
leštit	stříbro
vyklízet	sklep
mýt	okna
vymetat	pavučiny
prát	prádlo
vařit	večeři
žehlit	košile
uklízet	dům

Zahrada

sekat	trávník
vytrhávat	plevel
plít	záhon
zalévat	květiny
stříhat	keře
prořezávat	stromy
sklízet	úrodu
zametát	chodník
zrýt	záhon
sázet	zeleninu
sít	semena
přesazovat	rostliny
odklízet	sníh
pěstovat	ovoce
natírat	plot
hrabat	listí

Škola

učit se	dějepis
číst	knihy
psát	úkoly
počítat	rovnice
chodit	na konzultace
obědvat	v jídelně
dávat	pozor
dělat si	poznámky
psát	na počítači
mazat	tabuli
poslouchat	přednášku

Volný čas

cvičit	jógu
posilovat	v posilovně
chodit	do divadla
jít	na koncert
navštívit	výstavu
plést	svetr
malovat	obrazy
lyžovat	na horách
hrát	tenis
cvičit	na piano
jezdit	na kole
plavat	v bazénu
venčit	psa
krmit	ptáky
scházet se	s kamarády

Péče o tělo

mýt si	ruce
čistit si	zuby
česat si	vlasý
stříhat si	nehty
chodit	na kosmetiku
sprchovat se	v koupelně
vysoušet si	vlasý
lakovat si	nehty
holit si	vousy

Ema stele svoji postel. Ema pracuje po škole v kavárně. Ema je unavená, sprchuje se a jde spát. Ema vstává a češe si vlasy. Ema po práci nakupuje na internetu nový kabát. Ema odchází do školy. Ema večerí salát. Je půlnoc. Ema před spaním telefonuje s kamarádkou. Zvoní budík. Ema umývá špinavé nádobí po celém dni. Ema se snídá a teple se obléká. Ema se dívá v televizi na večerní zprávy.

Zvoní budík.
Ema vstává a češe si vlasy.
Ema stele svoji postel.
Ema snídá a teple se obléká.
Ema odchází do školy.
Ema pracuje po škole v kavárně.
Ema po práci nakupuje na internetu nový kabát.
Ema večerí salát.
Ema umývá špinavé nádobí po celém dni.
Ema se dívá v televizi na večerní zprávy.
Ema před spaním telefonuje s kamarádkou.
Ema je unavená, sprchuje se a jde spát.
Je půlnoc.

6:30	6:35
6:45	7:45
8:00	
15:00	18:00
18:30	19:00
20:00	21:30
22:30	00:00

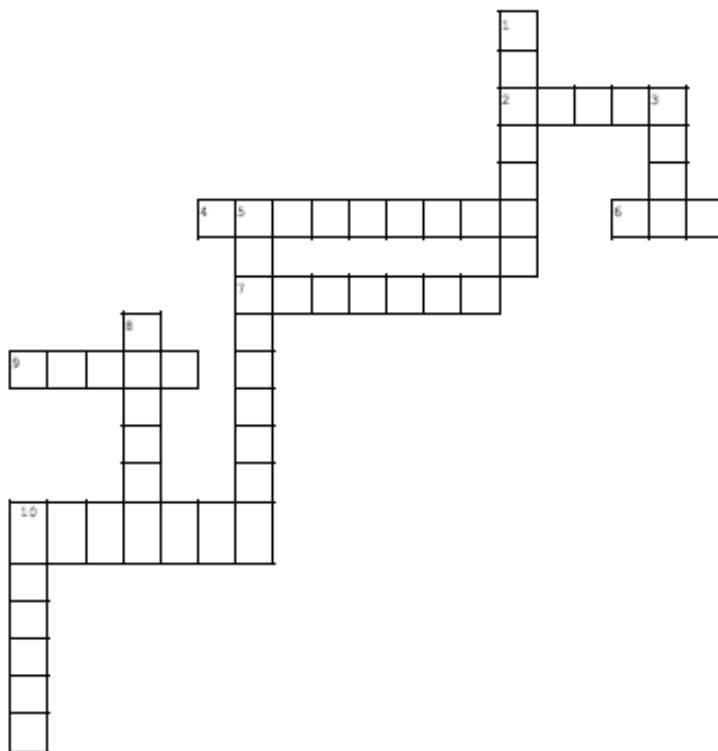
Příloha 3.7

Slova a jejich popis: Dny v týdnu a části dne

Pondělí	První školní den
Čtvrtek	Den uprostřed týdne
Pátek	Poslední školní den
Neděle	Jedeme s rodiči na výlet
Ráno	Vstávám z postele
Dopoledne	Mám vyučování
Poledne	Obědvám s kamarády ze třídy
Odpoledne	Jdu do kroužku kreslení, plavání
Večer	Dívám se na pohádku v televizi
Noc	Venku je už tma
Půlnoc	Začíná nový den

Křížovka – varianta 1

Dny v týdnu a části dne

**Vodorovně**

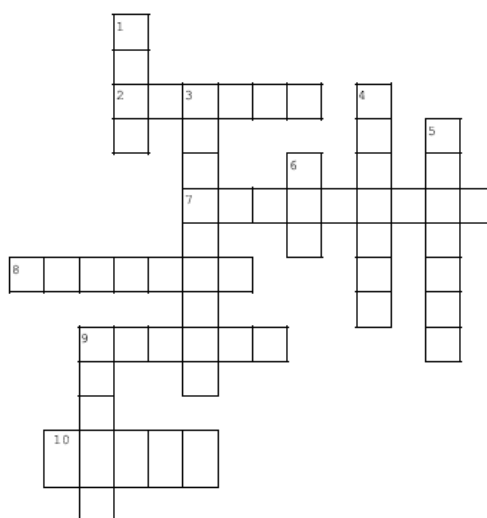
- Dívám se na pohádku v televizi
- Mám vyučování
- Venku je už tma
- První školní den
- Poslední školní den
- Obědvám s kamarády ze třídy

Svisle

- Den uprostřed týdne
- Vstávám z postele
- Jdu do kroužku kreslení, plavání
- Jedeme s rodiči na výlet
- Začíná nový den

Křížovka – varianta 2

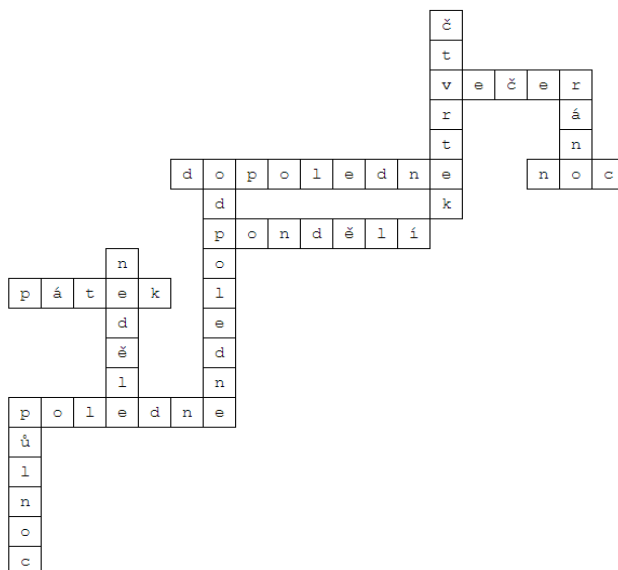
Dny v týdnu a části dne

**Vodorovně**

2. Jedeme s rodiči na výlet
7. Jdu do kroužku kreslení, plavání
8. Den uprostřed týdne
9. Začíná nový den
10. Dívám se na pohádku v televizi

Svisle

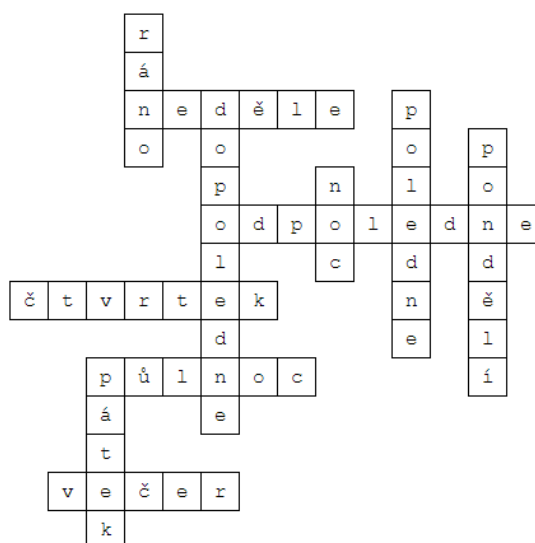
1. Vstávám z postele
3. Mám vyučování
4. Obědvám s kamarády ze třídy
5. První školní den
6. Venku je už tma
9. Poslední školní den

Řešení – varianty 1**Vodorovně**

2. Dívám se na pohádku v televizi
4. Mám vyučování
6. Venku je už tma
7. První školní den
9. Poslední školní den
10. Obědvám s kamarády ze třídy

Svisle

1. Den uprostřed týdne
3. Vstávám z postele
5. Jdu do kroužku kreslení, plavání
8. Jedeme s rodiči na výlet
10. Začíná nový den

Řešení – varianta 2**Vodorovně**

2. Jedeme s rodiči na výlet
7. Jdu do kroužku kreslení, plavání
8. Den uprostřed týdne
9. Začíná nový den
10. Dívám se na pohádku v televizi

Svisle

1. Vstávám z postele
3. Mám vyučování
4. Obědvám s kamarády ze třídy
5. První školní den
6. Venku je už tma
9. Poslední školní den

Můj perfektní den

7:00

10:00

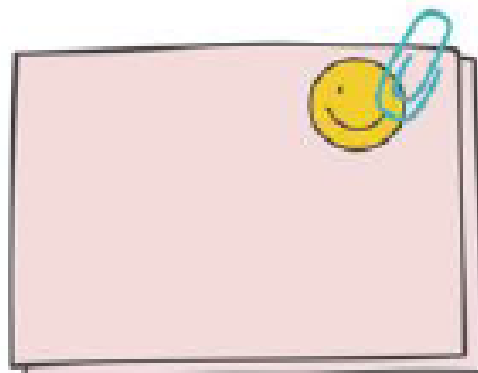
12:00

14:00

16:00

18:00

21:00



www.MieuxEnseigner.cz

Můj katastrofální den

7:00 _____

16:00 _____

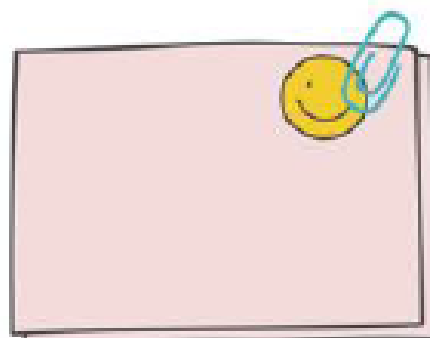
10:00 _____

18:00 _____

12:00 _____


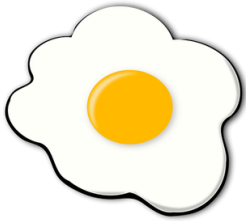
21:00 _____

14:00 _____

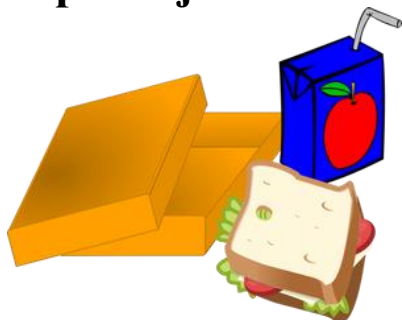


www.MieuxEnseigner.ca

<p>6:30 Čistím si zuby Spím v posteli Snídám vajíčka</p>	<p>6:30 Zvoní budík Spím v posteli Snídám vajíčka</p>
<p>Zvoní budík</p> 	<p>Čistím si zuby</p> 

<p>6:30 Zvoní budík Čistím si zuby Snídám vajíčka</p>	<p>6:30 Zvoní budík Čistím si zuby Spím v posteli</p>
<p>Spím v posteli</p> 	<p>Snídám vajíčka</p> 
<p>8:00 Beru si školní batoh Jedu autobusem Vidím spolužáky</p>	<p>8:00 Připravuji si svačinu Jedu autobusem Vidím spolužáky</p>

Připravuji si svačinu



Beru si školní batoh



8:00

**Připravuji si svačinu
Beru si školní batoh
Vidím spolužáky**

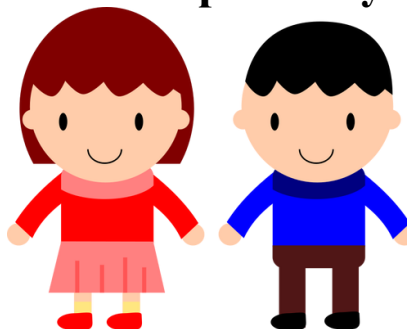
Jedu autobusem



8:00

**Připravuji si svačinu
Beru si školní batoh
Jedu autobusem**

Vidím spolužáky



9:30

**Pracujeme ve skupině
Pracuji s počítačem
Posloucháme učitele**

Hlásím se k tabuli



9:30

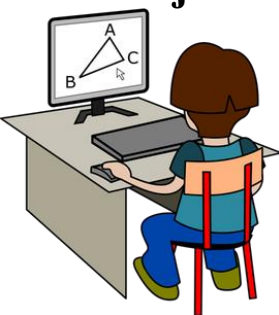
**Hlásím se k tabuli
Pracuji s počítačem
Posloucháme učitele**

Pracujeme ve skupině



9:30

9:30

<p>Hlásím se k tabuli Pracujeme ve skupině Posloucháme učitele</p>	<p>Hlásím se k tabuli Pracujeme ve skupině Pracuji s počítačem</p>
<p>Pracuji s počítačem</p> 	<p>Posloucháme učitele</p> 
<p>11:00 Učím se trojúhelník Počítám jablka Studuji matematiku</p>	<p>11:00 Používáme tabuli Počítám jablka Studuji matematiku</p>
<p>Používáme tabuli</p> 	<p>Učím se trojúhelník</p> 
<p>11:00 Používáme tabuli Učím se trojúhelník Studuji matematiku</p>	<p>11:00 Používáme tabuli Učím se trojúhelník Počítám jablka</p>
<p>Počítám jablka</p> 	<p>Studuji matematiku</p> 

15:00

Hraji fotbal
Cvičím gymnastiku Hrajeme
tenis

Cvičím karate**15:00**

Cvičím karate
Cvičím gymnastiku Hrajeme
tenis

Hraji fotbal**15:00**

Cvičím karate
Hraji fotbal
Hrajeme tenis

**Cvičím gymnastiku****15:00**

Cvičím karate
Hraji fotbal
Cvičím gymnastiku

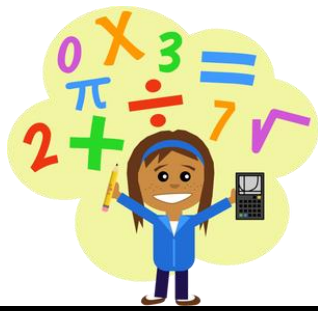
Hrajeme tenis**16:30**

Pracuji na počítači
Čtu knihu
Přemýšlím u počítače

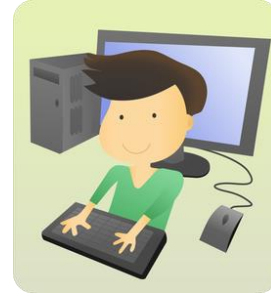
16:30

Dělám domácí úkol
Čtu knihu
Přemýšlím u počítače

Dělám domácí úkol



Pracuji na počítači



16:30

**Dělám domácí úkol
Pracuji na počítači
Přemýšlím u počítače**

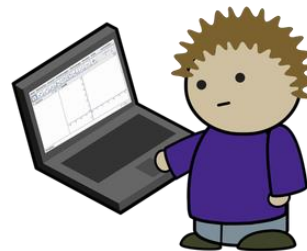
16:30

**Dělám domácí úkol
Pracuji na počítači
Čtu knihu**

Čtu knihu



Přemýšlím u počítače



18:00

**Vařím s maminkou
Večeřím obložený chleba
Koupu se**

18:00

**Nakupuji s maminkou
Večeřím obložený chleba
Koupu se**

Nakupuji s maminkou



Vařím s maminkou



18:00

**Nakupuji s maminkou
Vařím s maminkou
Koupu se**

2021/2022 **18:00**

**Nakupuji s maminkou
Vařím s maminkou
Večeřím obložený chleba**

Večeřím obložený chleba



Koupu se



21:00

**Hraji si na počítači
Čtu si s maminkou
Čtu si v posteli**

21:00

**Dívám se na televizi
Čtu si s maminkou
Čtu si v posteli**

Dívám se na televizi



Hraji si na počítači



21:00

**Dívám se na televizi
Hraji si na počítači
Čtu si v posteli**

21:00

**Dívám se na televizi
Hraji si na počítači
Čtu si s maminkou**

Čtu si s maminkou



Čtu si v posteli



ŘEKNI, KOLIK JE HODIN?

START	6:30	6:45	7:00	7:30	8:00	9:00
						9:15
17:45	18:00	18:45	19:00	19:45	9:45	
17:15	CÍL: 24:00			20:30	10:30	
16:45				20:45	10:45	
16:30	22:00	21:30	21:15	11:15		
16:00						11:30
15:45						12:00
15:15	15:00	14:45	14:00	13:30	13:00	12:15

ŘEKNI, KOLIK JE HODIN?

START	6:30	6:45	7:00	7:30	8:00	9:00
						9:15
5:45	6:00	6:45	7:00	7:45		9:45
5:15				8:30		10:30
4:45	CÍL: 00:00			8:45		10:45
4:30		10:00	9:30	9:15		11:15
4:00						11:30
3:45						12:00
3:15	3:00	2:45	2:00	1:30	1:00	12:15

ŘEKNI, KOLIK JE HODIN?

START	22:30	4:15	6:00	4:30	12:30	7:30
						13:00
11:15	12:00	13:30	18:15	9:45	6:15	
14:45				20:30	1:30	
7:15	CÍL			23:00	8:45	
8:30		17:15	8:00	11:30	5:00	
00:00						9:15
22:15						4:30
2:15	21:00	17:45	12:15	6:45	00:45	6:45

CHARITATIVNÍ ŠATNÍK NORY FRIDRICHOVÉ

ČTENÍ pro úroveň B1/B2

Zdroj: <https://bit.ly/3I38Kyj>

A. PŘED ČTENÍM

- Projekt Nory Fridrichové se jmenuje Šatník. Čeho myslíte, že se týká?
- Řekněte, co vidíte na fotkách.
- Kdy je Den dětí? Slavíte Den dětí?
- Podívejte se nejdřív v textu na podtržené pasáže a řekněte, kdo je samoživitel-ka?



B. ČTENÍ

Šatník Nory Fridrichové nově funguje v Pražské tržnici

Dnes, symbolicky na Den dětí, otevírá v Pražské tržnici Šatník pro rodiny samoživitelů. Za úspěšným projektem stojí reportérka České televize Nora Fridrichová. Ve veřejné sbírce, která funguje už rok, se jí dosud podařilo vybrat přes 10 milionů korun a aktuálně projekt pomáhá více než 400 rodinám.

1. června 2021

Šatník funguje na principu dárcovství, kdokoliv tedy může darovat oblečení a další věci, které rodiny samoživitelů potřebují. Rodiče samoživitelé nebo rodiny v nouzi se do Šatníku musí nejdřív zaregistrovat, potom můžou přijít a vzít si zdarma potřebné věci pro sebe a své děti. Rodiče také mohou v šatníku pracovat. Za každou odpracovanou směnu dostanou „zapláceno“ potravinami, které se kupují z veřejné finanční sbírky.

„Právě rodiny samoživitelů poslední „covid“ rok zasáhl opravdu dramaticky,“ říká Nora Fridrichová, zakladatelka projektu.

Organizátoři projektu během minulého roku rozdali už přes čtyři tuny darů a pomohli tak stovkám rodin samoživitelů. Pobočky Šatníku postupně vznikají i v dalších českých městech – v Hradci Králové, Pardubicích, Kroměříži, v Plzni nebo například v Opavě.

„Jako otec tří dětí si umím představit, jak náročné musí být zůstat na péči o děti sám či sama, a tím spíše v

době koronavirové krize se všemi jejími důsledky. Velmi mě těší, že kromě jiných forem pomoci, můžeme za Prahu podpořit smysluplné projekty, které pomáhají lidem v těžké finanční situaci,“ doplňuje Pavel Vyhnánek, náměstek primátora hl. m. Prahy.

Pro dárce je Šatník v Pražské tržnici otevřen již od pondělí 31. května a k darování věcí není potřeba žádná registrace. Do sbírky je možné poskytnout dámskou a pánskou módu, ale i tu dětskou, a to od velikosti 92, dále dětské knížky a hračky, drogerii, sportovní vybavení nebo drobné elektrospotřebiče. Šatník bude v tržnici otevřen šest dní v týdnu – od pondělí do pátku od 10:00 hodin do 18:00 hodin a v sobotu do 14:00 hodin. K budově je možné zajet autem, a to bočním vjezdem z ulice Komunardů. Více informací můžete najít na <https://www.satnik.org/>.

Více informací na telefonu: +420 737 597 070

Do sbírky je možné darovat především tyto věci:

- oblečení dětské (od vel. 92), dámské a pánské (prosíme, aby bylo ve stavu, ve kterém ještě udělá radost)
- sezónní obuv
- dětská kola, odrážedla, in-line brusle, helmy, chrániče apod.
- dětské knížky
- hračky
- školní pomůcky
- batohy
- drobné elektrospotřebiče

1. Podívejte se na žlutá slova v textu a najděte jejich dobrou definici

darovat, nouze, sbírka, pobočka, náročný, velikost, vybavení, elektrospotřebič.

1. _____ = Jedna firma má víc míst, kde funguje. (Banka otevřela na náměstí novou _____.)
2. _____ = Stav, kdy nemáme dost věcí, peněz. Něco nám chybí.
3. _____ = Říká nám, jak velké nebo malé je oblečení (např. esko, emko, elko, iks elko).
4. _____ = Dát někomu něco zadarmo, jako dárek.
5. _____ = Věci, které potřebuju, když chci dělat nějakou aktivitu.
6. _____ = Dát dohromady velké množství něčeho, např. peněz nebo věcí stejného druhu (_____ obrazů, mincí, pohledů, autíček atd.)
7. _____ = Věc na elektřinu, kterou používám v domácnosti (např. varná konvice, vysavač, mikrovlnka, lednička...).
8. _____ = Těžký, složitý, nelehký. (např. Test z češtiny byl hodně _____, ale udělal jsem ho. / Výlet do Alp na kole byl pro mě hodně _____, protože nemám dobrou kondici.)

2. Najděte v textu odpověď na tyto otázky.

1. Jak získává Nora Fridrichová oblečení do projektu Šatník?
2. Jak pomáhá Šatník rodičům samoživitelům?
3. Kolik stojí oblečení v Šatníku?
4. Je možné do Šatníku přinést jenom oblečení?
5. Kdy má Šatník zavřeno?

C. PO ČTENÍ

Diskutujeme:

- Znáte nějaký zajímavý charitativní projekt?
- Rodiče samoživitelé nejsou jediná skupina lidí v nouzi. Pro koho byste zorganizovali sbírku peněz / oblečení?
- Co děláte se svým starým oblečením? Vyhodíte ho do koše, nebo ho někomu darujete?

Příloha 4.2

Ta mikina je moje! Poslech pro úroveň A2

☐ NAHRÁVKA ZDE: [Ta mikina je moje_poslech.wav](#)

Adéla má staršího bratra Michala. Jsou doma a společně uklízí oblečení.

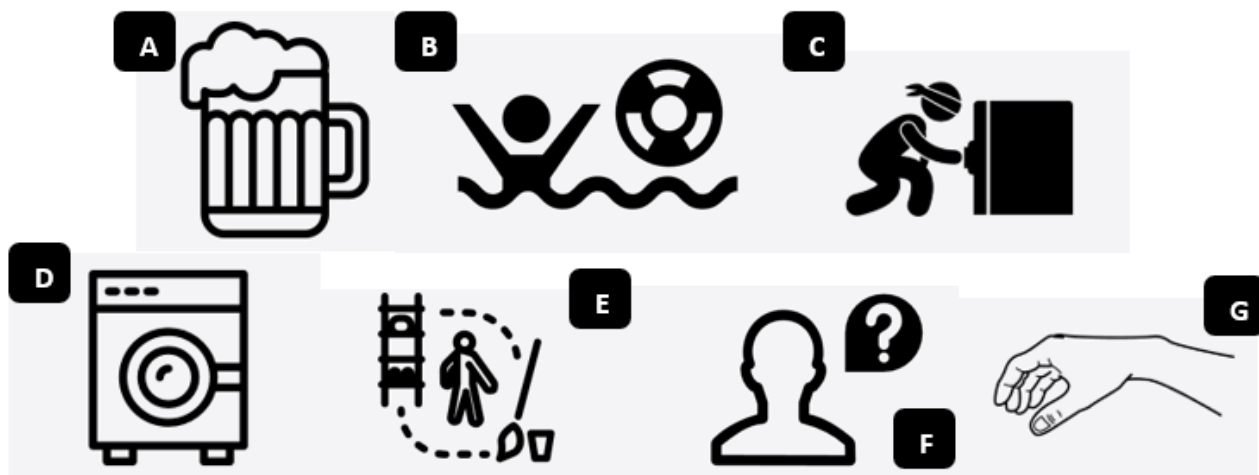
PŘED POSLECHEM

1. Jak říkáme česky členům rodiny? V češtině existuje několik familiárních variant. Řekněte, jak se to řekne ve standardní češtině.

Ségra – Brácha – Máma – Táta –

2. Co znamenají tato slovesa? Najděte správný obrázek.

1. · Krást (já kradu) – ukrást (já ukradnu) něco někomu
2. · Prát (já peru) – Vyprat (já vyperu) něco
3. · Pomáhat (já pomáhám) – Pomocť (já pomůžu) někomu s něčím
4. · Uklízet (já uklízím) – Uklidit (já uklidím) něco
5. · Ptát se (já se ptám) – zeptat se (já se zeptám) někoho na něco
6. · Brát (já беру) – vzít (já vezmu) něco (někomu)
7. · Pít (já piju) – vypít (já vypiju)



3. Diskutujte:

- Mají vaše máma / ségra / táta brácha dobrý vkus?
- Líbí se vám, co nosí?
- Máte stejný nebo jiný styl?

POSLECH

Poslouchejte a řekněte, co je pravda (P) a co není pravda (N).

1. Michal nemůže pomoci Adéle, protože pracuje na počítači. P/N
2. Pyžamo je opravdu velké. P/N
3. Michalovi chybí nějaké oblečení. P/N
4. Michal je rád, že si jeho sestra půjčuje jeho oblečení. P/N
5. Adéla si myslí, že Michalovi ta mikina nesluší. P/N

Poslouchejte ještě jednou a doplňujete slova, která chybí.

Adéla: Brácha?

Michal: Co je?

Adéla: Můžeš přestat hrát na počítači a jít mi pomoci, prosím?

Michal: Ach jo... Pomoci? A s čím?

Adéla: Máma vyprala oblečení, musíme to uklidit.

Michal: No tak jo, ségra. Moment, už jdu.

Adéla: Žádný moment. Rychle! Nemáme na to celý den! Vidíš? Tady jsou naše ponožky a tady jsou tvoje trička. Tahle jsou s dlouhým _____ a tahle s krátkým. Musíš to dát do skříně.

Michal: Ok, šéfe! A nevíš, čím je tohle pyžamo s Homerem Simpsonem? Moje fakt není.

Adéla: Ukaž? Zdá se mi, že je docela velké. Jaká to je _____?

Michal: Hm... Moment, podívám se. Je to iks elko.

Adéla: Aha, tak to je pyžamo od táty, dáme ho pak do ložnice. A mám dojem, že tahle modrá košile je taky jeho. Je to tak?

Michal: Jo, jo. A nevíš _____, kde je ta moje zelená mikina s kapucí? Nikde ji nevidím...

Adéla: No... Víš... Myslela jsem, že se ti už moc nelíbí. Tak jsem si ji vzala.

Michal: Co prosím? Zdá se mi, že jsem špatně slyšel! Ty mi normálně kradeš věci?!

Adéla: Ale no tak, klid! Vždyť jsi sám říkal, že už je ta mikina hodně stará a _____ novou.

Michal: Fajn... Ale pořád je moje a je _____. Vadí mi, že ses mě vůbec nezeptala! Nemůžeš jen tak nosit moje oblečení.

Adéla: Ale vždyť ti ta mikina vůbec nesluší. _____ v ní jako želva Ninja!

Michal: Tak dost! To si vypiješ, ségra...!

Adéla: Áááá...! Mamí, pomoc! Brácha se zbláznil!

C. PO POSLECHU

Ptáme se a diskutujeme.

1. Vadí vám, když si někdo půjčuje vaše oblečení?
2. Půjčujete si oblečení od vaší rodiny nebo kamarádů?
3. Hádáte se s vaším bratrem, vaší sestrou často? Proč se hádáte?
4. Jakou máte velikost?

Dokončujeme věty:

- Mám dojem, že _____.
- Zdá se mi, že _____.
- Nevíš náhodou, _____.
- Vadí mi, že _____.

TRANSKRIPCE POSLECHU – UKRADENÁ MIKINA

Adéla: Brácha?

Michal: Co je?

Adéla: Můžeš přestat hrát na počítači a jít mi pomoci, prosím?

Michal: Ach jo... Pomoci? A s čím?

Adéla: Máma vyprala oblečení, musíme to uklidit.

Michal: No tak jo, ségra. Moment, už jdu.

Adéla: Žádný moment. Rychle! Nemáme na to celý den! Vidíš? Tady jsou naše ponožky a tady jsou tvoje trička. Tahle jsou s dlouhým rukávem a takhle s krátkým. Musíš to dát do skříně.

Michal: Ok, šéfe! A nevíš, čím je tohle pyžamo s Homerem Simpsonem? Moje fakt není.

Adéla: Ukaž? Zdá se mi, že je docela velké. Jaká to je velikost?

Michal: Hm... Moment, podívám se. Je to iks elko.

Adéla: Aha, tak to je pyžamo od táty, dáme ho pak do ložnice. A mám dojem, že tahle modrá košile je taky jeho. Je to tak?

Michal: Jo, jo. A nevíš náhodou, kde je ta moje zelená mikina s kapucí? Nikde ji nevidím...

Adéla: No... Víš... Myslela jsem, že se ti už moc nelíbí. Tak jsem si ji vzala.

Michal: Co prosím? Zdá se mi, že jsem špatně slyšel! Ty mi normálně kradeš věci?!

Adéla: Ale no tak, klid! Vždyť jsi sám říkal, že už je ta mikina hodně stará a potřebuješ novou.

Michal: Fajn... Ale pořád je moje a je značková. Vadí mi, že ses mě vůbec nezeptala! Nemůžeš jen tak nosit moje oblečení.

Adéla: Ale vždyť ti ta mikina vůbec nesluší. Vypadáš v ní jako želva Ninja!

Michal: Tak dost! To si vypiješ, ségra...!

Adéla: Ááááá...! Mamí, pomóc! Brácha se zbláznil!

Náměty na popisované osobnosti

(výběr je ale samozřejmě libovolný a volně zaměnitelný, podle záměru vyučujícího)

OSOBNOST č.1:

Případný komentář: Model, za který by se nemusela stydět ani pravá blondýnka, zvolila královna na sportovní událost Royal Windsor Cup v červnu. Pod stylovým kabátkem se vyjímaly květinové šaty a samozřejmě byl i dokonale vyladěný klobouček.



OSOBNOST č.2:



OSOBNOST č.3:













OSOBNOST č.4:

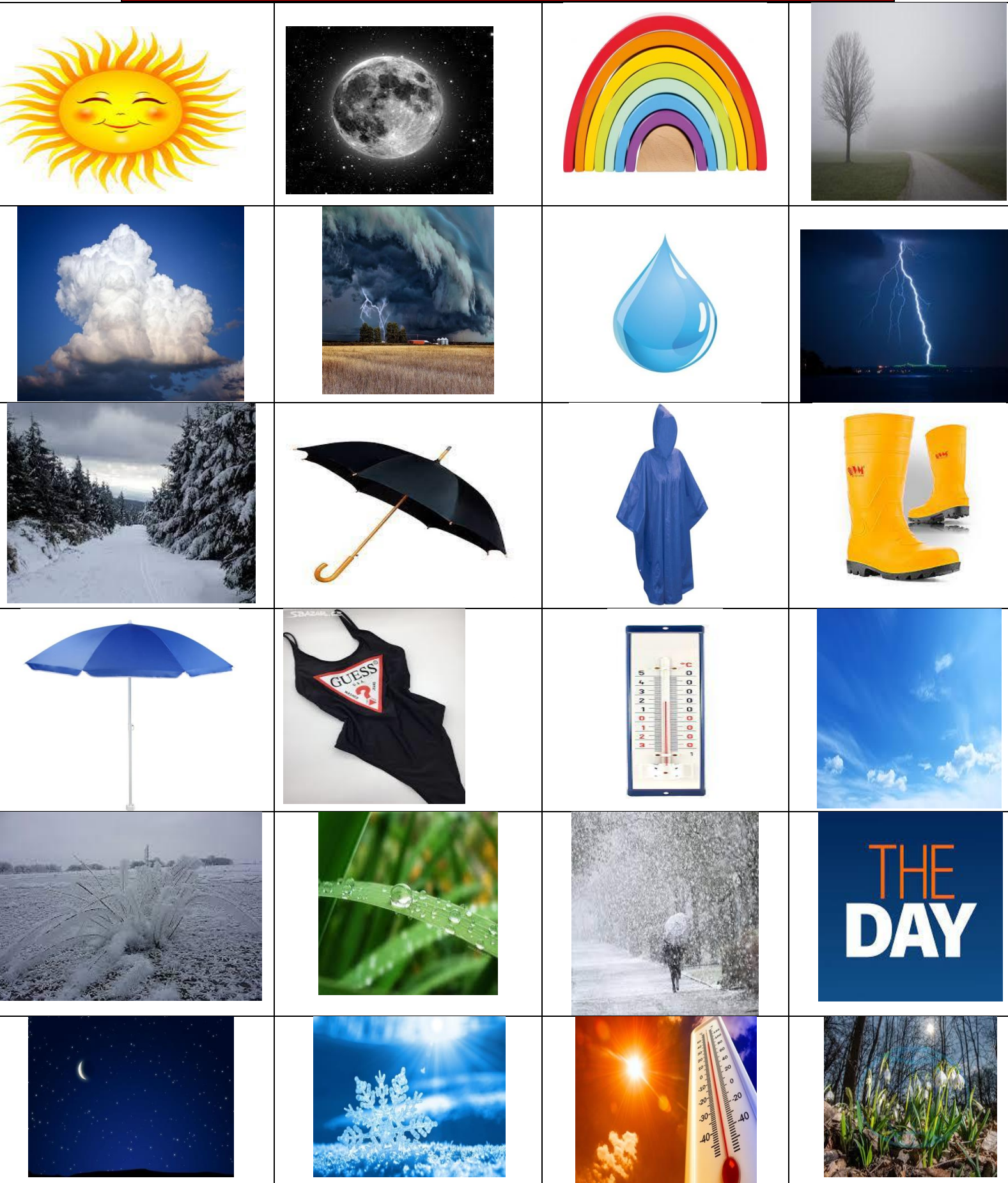


Příloha 4.4



<p>Šimon Mařer</p> <p>bota</p>		<p>Šimon Mařer</p> <p>kraťasy</p>	
<p>Šimon Mařer</p> <p>boty</p>		<p>Šimon Mařer</p> <p>šála</p>	
<p>Šimon Mařer</p> <p>sandály</p>		<p>Šimon Mařer</p> <p>kravata</p>	
<p>Šimon Mařer</p> <p>lodičky</p>		<p>Šimon Mařer</p> <p>sako</p>	
<p>Šimon Mařer</p> <p>pásek</p>		<p>Šimon Mařer</p> <p>plavky</p>	

Příloha 5.1



			
SLUNCE	MĚSÍC	DUHA	MLHA
MRAK	BOUŘKA	KAPKA	BLESK
SNÍH	DEŠTNÍK	PLÁŠTĚNKA	HOLÍNKY
SLUNEČNÍK	PLAVKY	TEPLOMĚR	NEBE
JINOVATKA	ROSA	DEN	NOC
ZIMA	TEPLO	JARO	LÉTO
PODZIM	ZIMA	NÁLEDÍ	CHUMELNICE

Příloha 5.2

Slunce dnes pěkně hřeje.	Na nebi svítí hvězdy a měsíc.	Pršelo, svítilo slunce a na obloze se objevila duha.	Když padne mlha, je třeba řídit velmi opatrně a zapnout mlhovky.
Na nebi se objevil temný bouřkový mrak.	V dáli už se blýská, blíží se k nám bouřka.	To byla poslední kapka.	Blesk sjel po nejbližším stromě a mohutně zahřmělo.
Nemůžeme se dočkat, až napadne sníh.	Bude pršet, vezmi si radši tenhle skládací deštník.	Holčičko, prší, takže si obleč pláštěnku.	Je tam mokro, obuj si holínky.
Slunce dost pálí, sedni si radši pod slunečníc	Půjdeme do řeky, oblékneš si plavky už doma?	Nevím, jestli nemrzne, podívej se prosím na teploměr.	Nebe bylo krásně modré bez jediného mráčku.
Na zahradě je jinovatka, tráva je celá bílá.	Každé letní ráno se v trávě třpytila rosa.	Vstávej, slunce brzy vyjde a nastane nový den.	Šerí se a brzy přijde noc.
Nezapomeň na čepici a teplé rukavice, venku už je pořádná zima.	Kdyby bylo teplo, tak si ten svetr sundáš.	Po dlouhé zimě se už všichni těšíme na jaro.	Nejteplejší roční období je léto.
V říjnu končí babí léto a přichází podzim.	Po podzimu nastane zima.	Dej pozor, ať neuklouzneš po náledí.	Venku je pořádná chumelenice, není vidět na krok a tvoří se závěje.

.... dnes pěkně hřeje.	Na nebi svítí hvězdy a	Pršelo, svítilo slunce a na obloze se objevila	Když padne, je třeba řídit velmi opatrně a zapnout mlhovky.
Na nebi se objevil temný bouřkový	V dáli už se blýská, blíží se k nám	To byla poslední sjel po nejbližším stromě a mohutně zahřmělo.
Nemůžeme se dočkat, až napadne	Bude pršet, vezmi si radši tenhle skládací	Holčičko, prší, takže si obleč	Je tam mokro, obuj si
Slunce dost pálí, sedni si radši pod	Půjdeme do řeky, oblékneš si už doma?	Nevím, jestli nemrzne, podívej se prosím na bylo krásně modré bez jediného mráčku.
Na zahradě je, tráva je celá bílá.	Každé letní ráno se v trávě třpytila ...	Vstávej, slunce brzy vyjde a nastane nový	Šeří se a brzy přijde
Nezapomeň na čepici a teplé rukavice, venku už je pořádná	Kdyby bylo, tak si ten svetr sundáš.	Po dlouhé zimě se už všichni těšíme na	Nejteplejší roční období je
V říjnu končí babí léto a přichází	Po podzimu nastane	Dej pozor, ať neuklouzneš po	Venku je pořádná, není vidět na krok a tvoří se závěje.

Příloha 5.4

40 stupňů Celsia ve stínu, dusno	0 stupňů Celsia, intenzivní sněžení	Mínus 20 stupňů Celsia, bez sněhu
Oblačno 15 stupňů Celsia	Mínus 2 stupně Celsia, tvoří se sněhové jazyky	Mínus 1 stupeň Celsia, mrznoucí sněžení
20 stupňů Celsia, občasné přeháňky	13 stupňů Celsia, silný vítr	25 stupňů Celsia, jasno
Intenzivní bouřky, 28 stupňů Celsia	3 stupně Celsia, mlha	30 stupňů Celsia, přívalové deště
Mínus 7 stupňů, výstraha před náledím	12 stupňů Celsia, vytrvalý déšť	6 stupňů Celsia, zataženo

Procházka městským parkem	Procházka podél řeky	Procházka po pražských památkách
Výlet na Sněžku	Výlet do lesa	Výlet do ZOO
Výlet vlakem na Karlštejn, pěší cesta 2 km přes vesnici	Cesta pěšky do práce ve městě	Venkovní koncert
Práce na zahradě	Cesta do divadla, tramvají a kousek pěšky	Jdu si zaběhat
Sportování u rybníka	Cesta do baru, metrem a pěšky	Cesta na kole za kamarády

Pracovní list – Jaro



Přečti si následující věty a fráze. Vyber ty, které jsou o českém jaru:

- slunce začíná pěkně hřát
- tráva se zazelenala
- často mrzne a padá sníh
- sklízí se obilí
- lyžuji a bruslím
- raší nové listí na stromech
- často prší
- ráno může být chladno
- už je příjemně teplo
- rozkvetly jarní květiny
- ptáci odlétli do teplých krajín
- klubou se kachňata a kuřata
- chodím běhat a na výlety
- stromy nekvetou
- je velké vedro
- je aprílové počasí

Psí	počasí.
Je tak špatné počasí,	že by psa nevyhnal.
Je tu zima	jak v psírně (jak v morně)
Mrzne,	až praští.
Prší,	jen se leje.
Kroupy velké	jako tenisáky.
Je taková mlha,	že není vidět na krok.
Přišlo to jako blesk	z čistého nebe.
Bouře	ve sklenici vody.
Po bouřce	zas slunce svítí.
Kdo seje vítr,	sklízí bouři.
Kam vítr,	tam plášť.
Dostat se z deště	pod okap.
Dostat se z bláta	do louže.
Studené ruce,	horké srdce.
Studený máj,	v stodole ráj.
Únor bílý,	pole sílí.
Mráz	kopřivu nespálí.
Jedna vlaštovka	jaro nedělá.
Má srdce	jako led.
Měsíc svítí	jako rybí oko.
Mám husí	kůži.
Tohle už byla	poslední kapka.
Aprílové	počasí.

☆ Psí	☆ počasí.
⊕ Je tak špatné počasí,	⊕ že by psa nevyhnal.
∞ Je tu zima	∞ jak v psírně.
△ Mrzne,	△ až praští.
□ Prší,	□ jen se leje.
▪ Kroupy velké	▪ jako tenisáky.
▫ Je taková mlha,	▫ že není vidět na krok.
⊙ Přišlo to jako blesk	⊙ z čistého nebe.
⊗ Bouře	⊗ ve sklenici vody.
$\begin{smallmatrix} x & x & x \\ x & & x \\ x & x & x \end{smallmatrix}$ Po bouřce	$\begin{smallmatrix} x & x & x \\ x & & x \\ x & x & x \end{smallmatrix}$ zas slunce svítí.
∞ Kdo seje vítr,	∞ sklízí bouři.
∞ Kam vítr,	∞ tam plášt'.
⊖ Dostat se z deště	⊖ pod okap.
‡ Dostat se z bláta	‡ do louže.
‡ Studené ruce,	‡ horké srdce.
# Studený máj,	# v stodole ráj.
* Únor bílý,	* pole sílí.
+ Mráz	+ kopřivu nespálí.
⊠ Jedna vlaštovka	⊠ jaro nedělá.
¥ Má srdce	¥ jako led.
® Měsíc svítí	® jako rybí oko.
« Mám husí	« kůži.
» Tohle už byla	» poslední kapka.
° Aprílové	° počasí.



Příloha 5.9

			
			
			
		TÁT	KLOUZAT
JISKŘIT	PŘICHÁZET	ROZPLYNOUT SE	ROZZÁŘIT SE

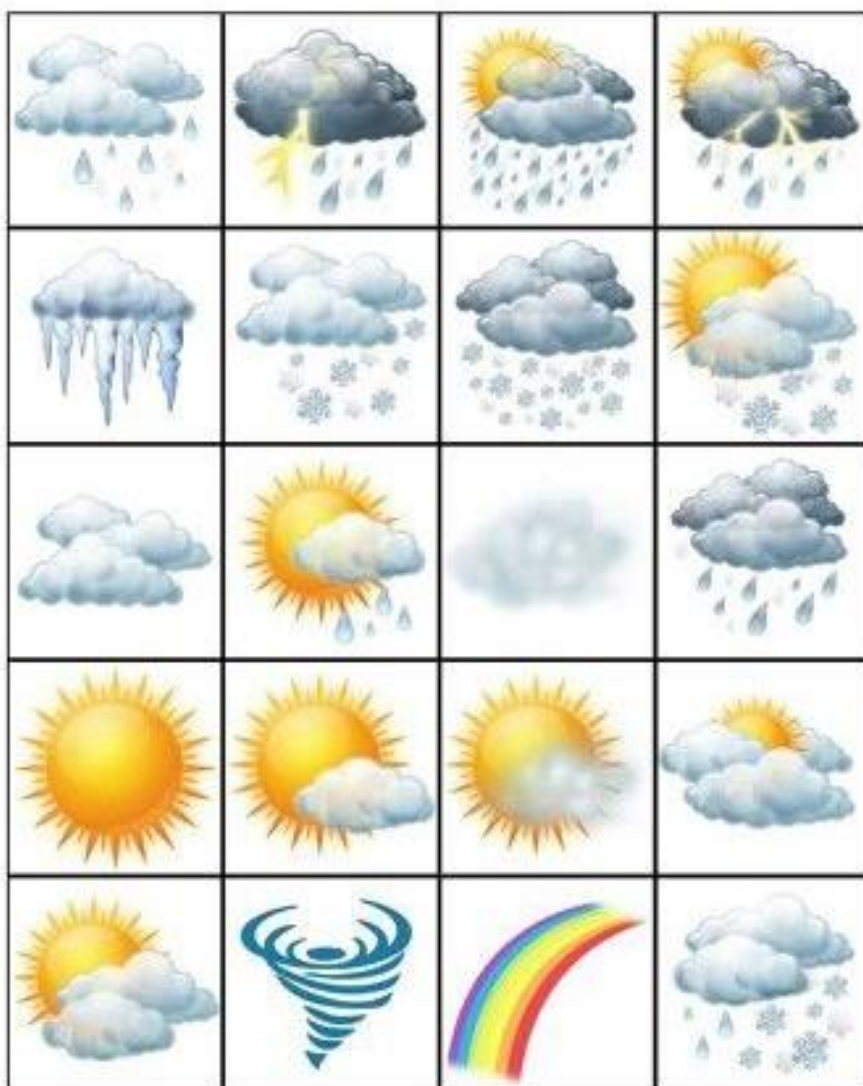
ZVEDAT SE	STOUPAT	SÍLIT	PŘICHÁZET
PADAT	LETĚT	PLOUT	PLAVIT SE
SVÍTIT	ZÁŘIT	ZAPADAT	TŘPYTIT SE
LESKNOUT SE	RŮST	STOUPAT	NARŮSTAT
PŘIBÝVAT	NARŮST	ROZPLYNOUT SE	ZMIZET
ZTRATIT SE	PADAT	KLESAT	SEDNOUT SI

Příloha 5.10

Náš smysl	Popiš obrázek	Popiš obrázek	Popiš obrázek	Popiš obrázek
VIDÍM?				
SLYŠÍM?				
CÍTÍM?				

Náš smysl	Popiš obrázek	Popiš obrázek	Popiš obrázek	Popiš obrázek
VIDÍM?				
SLYŠÍM?				
CÍTÍM?				

Příloha 5.11



Příloha 5.12

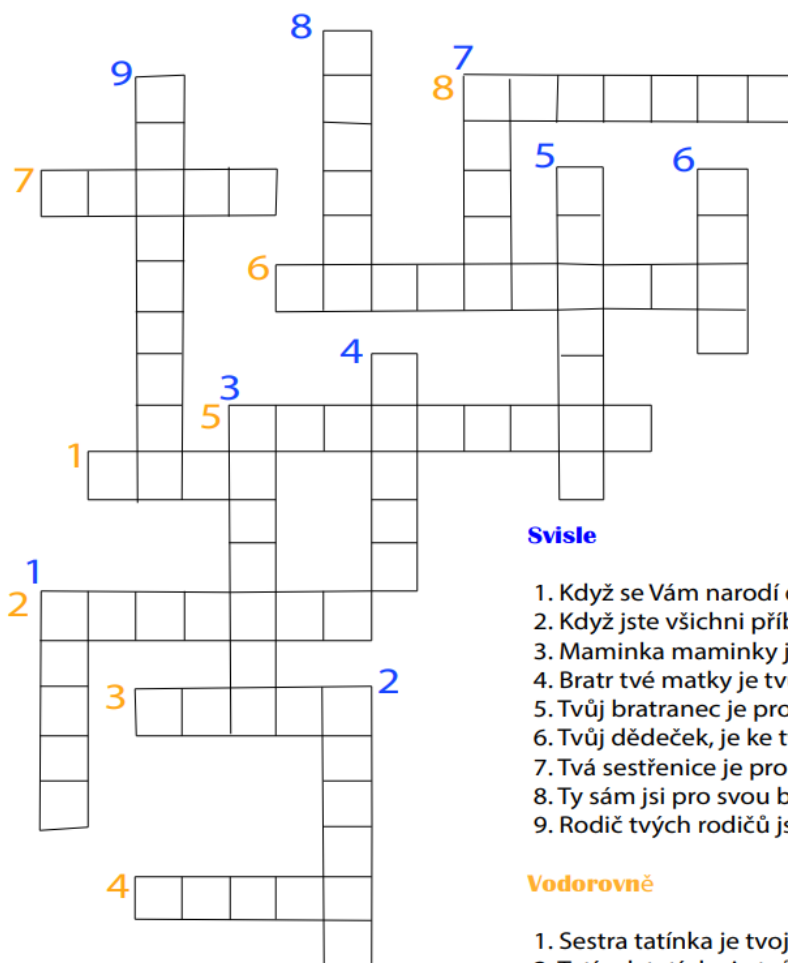
Ř M K Í N T Š E D Y
 O L P E T B L S A K
 M C D M Ě L Ů A K V
 A L U S Ě E M S P A
 B F H X C S H O A L
 I O A A L K Í R K P
 A U U U N Í N C X K
 Ů M N Ř S E S O A O
 E C I F K Y B R C Ď
 E Ě C Z M A M E A Á

SLUNCE PLAVKY
 MĚSÍC NEBE
 DUHA ROSA
 MLHA NOC
 MRAK TEPLO
 BOUŘKA ZIMA
 KAPKA
 BLESK
 SNÍH
 DEŠTNÍK







**Svisle**

1. Když se Vám narodí dítě ženského pohlaví, je to vaše?
2. Když jste všichni příbuzní spolu, jste?
3. Maminka maminky je tvoje?
4. Bratr tvé matky je tvůj?
5. Tvůj bratranec je pro tvé rodiče?
6. Tvůj dědeček, je ke tvé mamince?
7. Tvá sestřenice je pro tvé rodiče?
8. Ty sám jsi pro svou babičku a dědečka?
9. Rodič tvých rodičů jsou pro tebe?

Vodorovně

1. Sestra tatínka je tvoje?
2. Tatínek tatínka je tvůj?
3. Kdo je bratr manželky?
4. Kdo je otec manžela/manželky?
5. Syn tety a strýce je tvůj?
6. Dcera tety a strýce je tvoje?
7. Syn tvých rodičů je tvůj?
8. Žena, která má krátce před svatbou je?

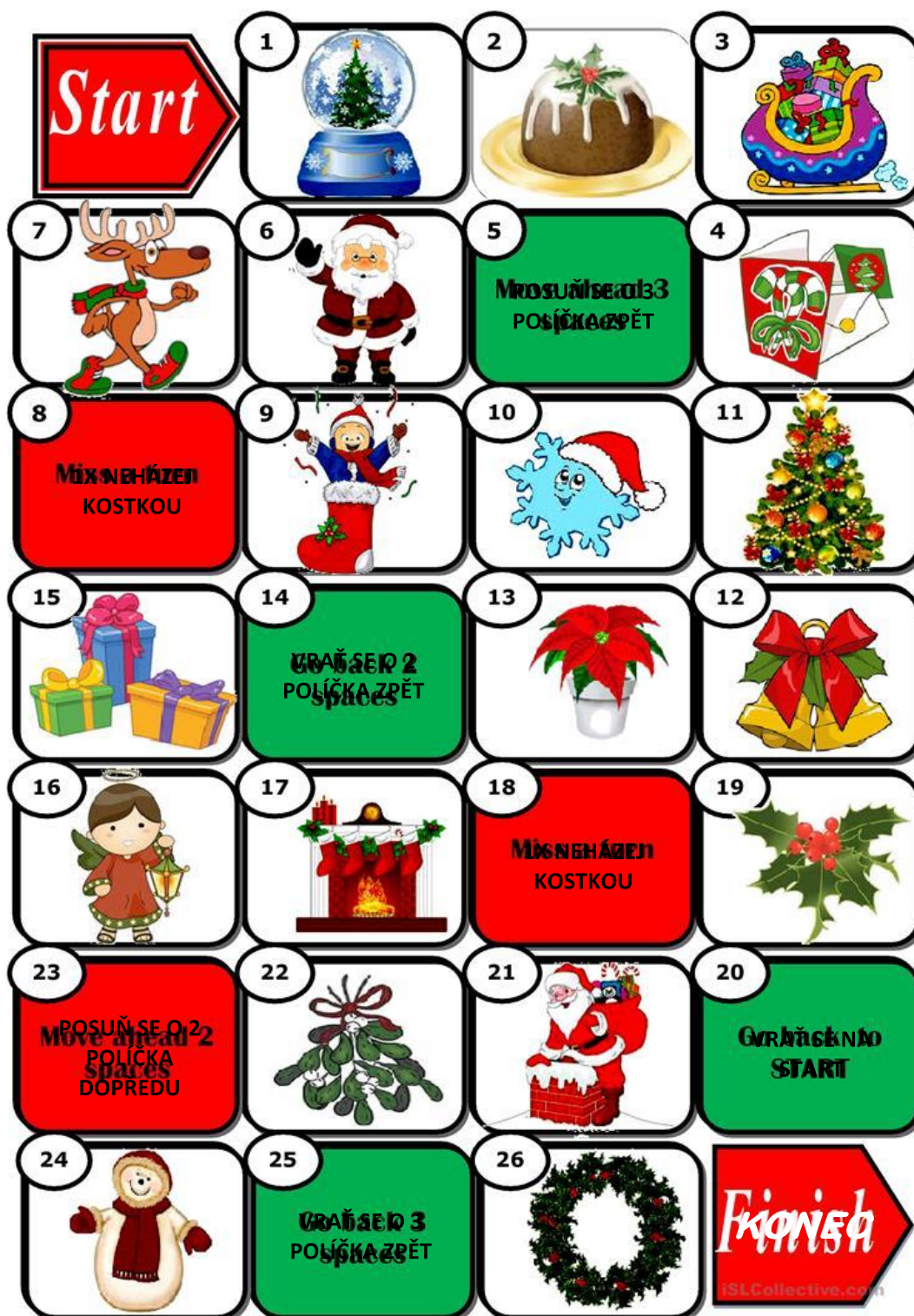
Příloha 6.4





**FINGER
SPINNER**

Příloha 7.2



SLAVIT VÁNOCE

PŘÁT ŠTASTNÝ NOVÝ ROK

PÉCT CUKROVÍ

KUPOVAT DÁRKY

DÁVAT DÁRKY

CHODIT NA POMLÁZKU

SMAŽIT KAPRA

ZDOBIT STROMEČEK

BARVIT VAJÍČKA

VAŘIT RYBÍ POLÍVKU

ZPÍVAT KOLEDY

CHODIT NA MAŠKARNÍ PRŮVOD

PÍT SVAŘENÉ VÍNO

Příloha 7.4



Úkoly:

Polož na stůl dva sešity.

Zvedni židli v poslední lavici.

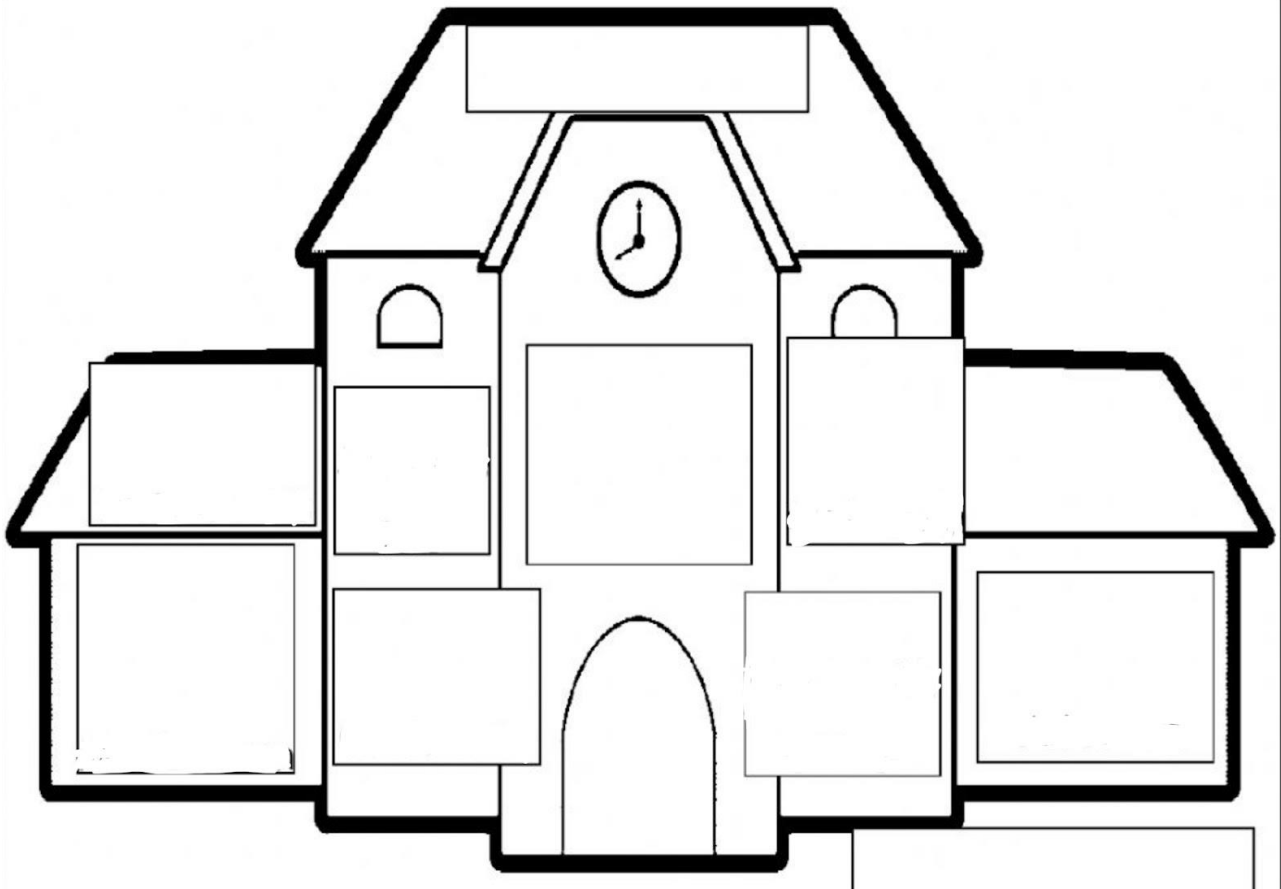
Vyndej z penálu pero a dvě pastelky.

Dojdi ke dveřím a otevři je.

Vyber si jeden obrázek, nakresli ho na tabuli a pojmenuj ho.

Spočítej všechny pastelky ve svém penále.

Příloha 8.2





Příloha 8.3

(Okenko, 2021) Pracovní list:

1. Zakroužkuj názvy místností, které jsou ve tvé škole. Vyprávějte, k čemu slouží a kde se nachází.

třída, tělocvična, dílna, ložnice, jídelna, ředitelna, cukrárna, sborovna, chodba, kuchyňka, bazén, záchody, šatna, hřiště, počítačová učebna, půda, sklep.

2. Dvěma větami popiš, jak se bezpečně chováme v:

a) v tělocvičně: _____

_____.

b) ve školní třídě

_____.

3. Vypĺň políčka v doplňovačce podle přiřazených čísel a doplň tajenku.

Doplňovačka :

Tajenka: Jsem _____

(ZSzákladní škola U Vršovického nádraží , 2020)



sCHOOL POPRVĚ

**MOJE PRVNÍ
NOČ
VE ŠKOLE**

„Bylo to fajn, protože jsme tam spali všichni a dívali jsme se na film. Zároveň to byl náš poslední den s naší třídní učitelkou Skálovou a poslední den s naším spolužákem Markem, který bohužel odešel ze školy.“
Dan

V rubrice sCHOOL POPRVĚ znovu vzpomíná redaktorka Tamča Macková, tentokrát na svoje první nocování ve škole.

*Vzpomínala a anketu připravila: Tamča Macková
Školu v noci nafotil: Adam Kabát*

Popravě jsem ve škole spala v 5. třídě. Bylo to super. Všichni z naší třídy přišli před školu někdy odpoledne a vzali si s sebou svoje spacáky, něco dobrého na zub plus špekáčky. Měli jsme si totiž večer opékat buřty. Já spacák nemám, a tak mi moje bývalá nejlepší kamarádka půjčila takový netradiční spacák. Dvě matrace na postel. Musím říct, že se na tom spalo vážně dobře. Naskládali jsme si spacáky na koberec a zahráli si nějaké hry. Všichni byli v šoku z toho, že jsme tady s kámošema a spíme bez rodičů. Asi tak v pět jsme šli ogrilovat svoje špekáčky. Já pořád

- nemohla uvěřit, že jsem tady se všemi.
- V noci nás čekala strašidelná bojovka, která vedla od prvního stupně až po sál a končila ve školníkově sklepě. Tam jsme si po tom stresu oddychli a obdivovali školníkovy vláčky.
- Po úmorné bojovce jsme si pustili film. Do toho nám venku přšelo, lítaly hromy a blesky. Taký si vzpomínám, že jsme spálili popcorn a do toho nám hořel koš.
- Druhý den ráno jsme si říkali, že to bylo nějaké rychlé.
- Upekli jsme si bábovku – čokoládovou kluci a my holky vanilkovou.
- Zkrátka byla to bezva přespávačka! «

„Nejlepší u přespávačky bylo, že jsme připálili popcorn, který začal hořet v koši. A že v noci začalo pršet a šlehaly blesky.“
Jenny

„Konečně bez rodičů! Bylo to jako přespávat u kamaráda, akorát těch kamarádů bylo víc.“
Matěj

„Když jsme měli bojovku, nejdřív jsem se bála, protože tam byla tma, ale pak mi to přišlo super.“
Verunka

(Základní škola U Vršovického nádraží, 2020)

| 1 | září 2020 | pro pasažéry ZŠ zdarma | www.zsvrsovicka.cz |

NÁSTUPIŠTĚ

SLOVO PRŮVODČÍHO

Nastupte si

Máme pro vás zdarma místenku na jedinečnou superjízdu! První číslo našeho nového měsíčníku je tady! Jmenuje se **Nástupišťe**, protože sídlíme u nádraží, jak asi chápete. Aby to svištělo, můžete i vy napsat, co se děje ve vašich vagónech na vašich tratích, protože i vy jste součástí školy. Anebo dejte vědět žákovskému parlamentu, o čem byste v **Nástupišťi** chtěli číst. Ale rychle, ať vám neujede vlak! |

Lejla Hurem



Měsíčník ZŠ U Vršovického nádraží v Praze



Foto: ak-

Roušky jsou zpět!

S rouškami ve školách se začalo 10. září. Tehdy se ovšem nosily jen na chodbách, dnes jsou povinné i při vyučování na druhém stupni.

Zavedení roušek ve školách bylo dle mého názoru velice chytré, ale bohužel se původně týkalo pouze chodeb, což je dle mého názoru zase hloupé, protože se například už nesmíme navštěvovat ve třídách, i přestože máme roušky. Také je hloupé, že se můžeme navštěvovat před třídou a že máme společné hodiny s ostatními třídami, například tělocvik. Tuto chybu však nevyčítám, ani nemohu vyčítat škole, ale pouze jen vládě. Teď už jsou roušky povinné i při hodinách na druhém stupni. Myslím si, že se brzy zavřou školy. Dojde k tomu pouze kvůli špatně zvoleným opatřením vlády. |

Povinné nošení roušek ve školách bylo zavedeno kvůli rychlému nárůstu nemoci covid-19. S pandemií to bude z mého pohledu čím dál tím horší a zanedlouho zase zavřou školy. Nechtějí nás strašit, ale každému chytřímu jedinci dojde, že pokud se to nezlepší, je s ekonomikou ámen. Moje rouška se stala povinnou věcí, bez které nemůžu vyjít z domu. Něco jako moje klíče. Je to opruz mít všude po škole, kam se hnete, roušku, ale nedá se nic



Anketa: Jak zvládáš roušku?

Viktor: „Nic moc, ale už jsem si zvykl.“ | **Terka:** „Špatně, dělá se mi ekzém.“ | **Eliška V.:** „Napůl, když jdu po schodech, vadí mi to, když jdu na autobus, tak mi to nevadí.“ | **Eliška Š.:** „Je mi to nepříjemné, ale respektuji to.“ | **Nikolka:** „Nevadí mi.“ | **Nela:** „Nedá se v ní dýchat, mám strach, že se udusím.“ |

Dominika Páckán

dělat. Postihl nás covid-19. A covid je covid. |

Matěj Mikula

Jennifer Mazzafero

DÁVÁME LAJK

Foto: Nina Bibilová



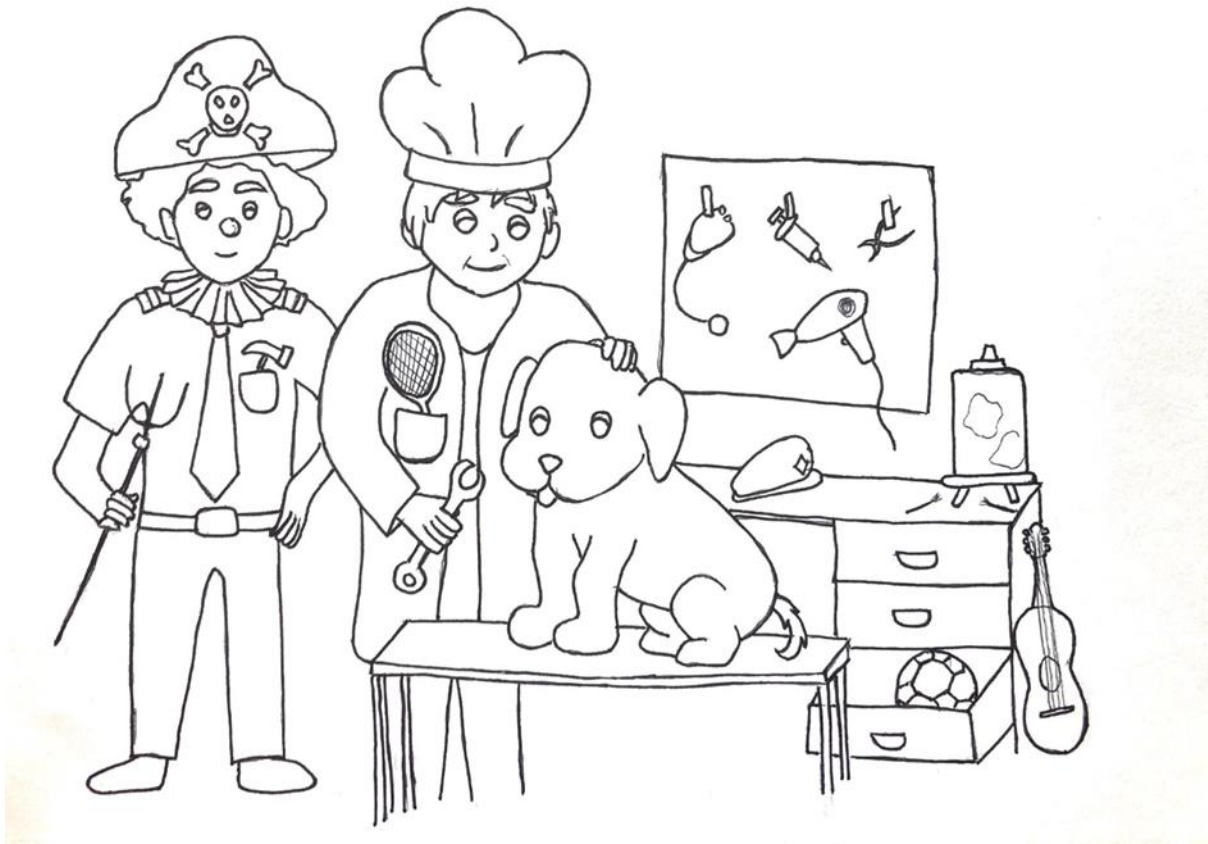
Noblesní gauč zaujal v hale, kde se rozjždí školní volnočasový klub pro žáky 5. až 9. tříd.

PALEC DOLŮ

Foto: Matěj Mikula



Dezinfekce není moc příjemná nikomu, ale samozřejmě respektujeme opatření.



Příloha 8.6

Kuchař	Uklízeč
Doktor	Zahradník
Veterinář	Kadeřnice
Učitel	Policista
Pošťák	Hasič
Řidič	Prodavač

Příloha 8.7

Vzor vět pro doplnění údajů z kostek:

Kostka k vytištění na tvrdý papír, pokud není jiná možnost (pokud nemáme dřevěnou, nebo plastovou kostku).

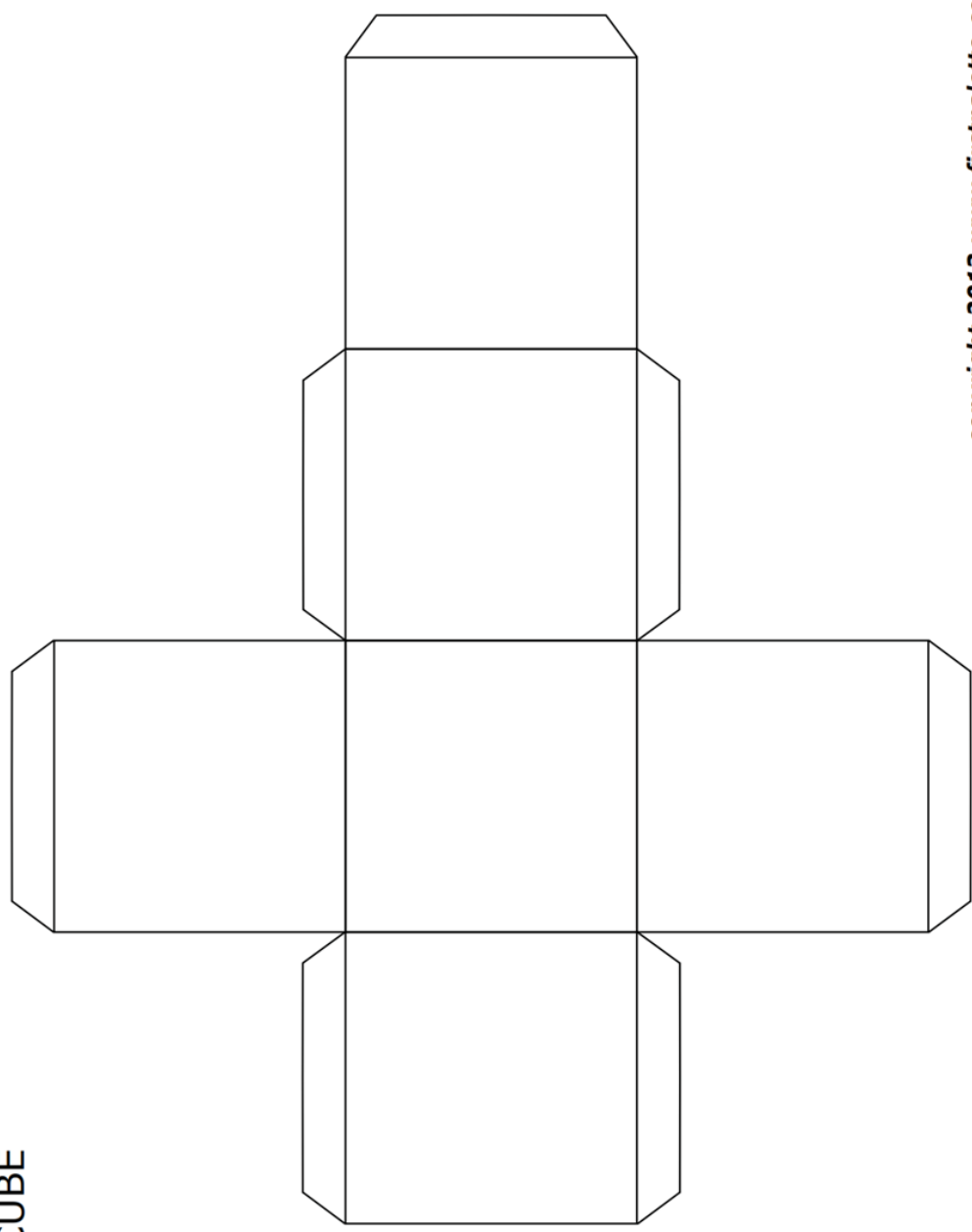
To je

..... používá



©CrazyOwlStudio





CUBE



copyright 2013 www.firstpalette.com

Příloha 8.8

(Inspirováno Albi, 2014)

-  - Indicie na hádání povolání
-  - Spojování pracovních pomůcek s prací
-  - Vyjmenuj co nejvíce ...
-  - Pravda nebo lež

*Příklad otázek:*

- Indicie na hádání povolání

- 1) Hasiči – Jezdí velkým autem, kde je hadice, žebřík a cisterna na vodu. Když je jejich pomoci potřeba, pouští hlasitou sirénu, aby mohli rychle projet mezi auty a dostat se na místo požáru, který musí uhasit.
- 2) Prodavač/ka – Pracuje v obchodě, kde prodává zboží – například potraviny, knihy, nábytek, zmrzlinu, suvenýry, látky,...
- 3) Kuchař/ka – Pro svou práci používá pánvičky, hrnce, vařečky a nože. Pracuje v kuchyni, kde vaří různá jídla.
- 4) Doktor/ka, lékař/ka – Pomáhá nemocným lidem. Pracuje v nemocnici. Předepisuje léky. Může operovat.
- 5) Automechanik – Vyměňuje pneumatiky. Opravuje rozbitá auta.
- 6) Veterinář/ka – Je to doktor, který léčí nemocná zvířata.
- 7) Učitel/ka – Pracuje ve škole. Předává vědomosti svým žákům (učí).
- 8) Policista/ka – Stará se o bezpečí lidí. Vyšetřuje zločiny. Zatýká zločince.
- 9) Řidič/ka – Vozí lidi, věci, nebo jídlo z jednoho místa na druhé. Řídí například autobus, nebo nákladní automobil.
- 10) Pošták/poštačka – Nosí lidem poštu a balíky. Pracuje na poště.
- 11) Uklízečka – Stará se o pořádek. Vytírá podlahu, utírá prach. Uklízí například ve škole, nebo v kanceláři.
- 12) Zahradník/zahradnice – Vysévá a ošetřuje rostliny. Chrání je proti nemocem a škůdcům. Prodává květiny do obchodů.

- Spojování pracovních pomůcek (co potřebují ke své práci)

*(Vyber správná spojení slov.)**Poznámka: pro zdatnější žáky je vhodné slova ke spojení promíchat, aby své odpovědi nevolili podle opakující se struktury v nabídce slov.*

- 1) Hasiči – hadice, žebřík, voda, účtenka, vodítko
- 2) Prodavačka – pokladna, účtenka, kalkulačka, letadlo, siréna
- 3) Kuchařka – hrnec, pánvička, nůž, hadice, cisterna
- 4) Doktorka – teploměr, náplast, injekční stříkačka, konvička, pánvička

- 5) Automechanik – nářadí, zvedák, leštička, teploměr, píšťalka
- 6) Veterinář – bandáž, límec, teploměr, kuchařka, psací tabule
- 7) Učitelka – psací tabule, křída, učebnice, nářadí, účtenka
- 8) Policistka – pouta, neprůstřelná vesta, obušek, hadice, cisterna
- 9) Řidič – řidičský průkaz, navigace, jízdní řád, klec, váha
- 10) Pošťák – poštácká taška, poštácké auto, poštovní známky, dort, stříkačka
- 11) Uklízečka – kbelík, koště, hadr, křída, lepidlo
- 12) Zahradnice – konev, nůžky, hrábě, límec, bandáž

- Vyjmenuj co nejvíce ...

- 1) Názvů povolání.
- 2) Zboží, které můžeme koupit v obchodě.
- 3) Věcí, které potřebuje ke své práci kuchař.
- 4) Věcí, které používá paní doktorka.
- 5) Věcí, které potřebuje ke své práci automechanik.
- 6) Činností, které dělá veterinář.
- 7) Věcí, které potřebuje ke své práci paní učitelka.
- 8) Věcí, které používá ke své práci policista.
- 9) Věcí, které musí umět řidič.
- 10) Slova, která tě napadnou, když se řekne pošta a pošťák.
- 11) Činností, které dělá uklízečka.
- 12) Které může vypěstovat zahradník.

- Pravda nebo lež

- 1) Hasiči jezdí zmrzlinovým autem.
- 2) Prodavačka pracuje na letišti.
- 3) Kuchařka vaří kytky.
- 4) Doktor léčí nemocné.
- 5) Automechanik opravuje papoušky.
- 6) Veterinář léčí auta.
- 7) Učitelka učí český jazyk.
- 8) Policista prodává párky.
- 9) Řidič řídí autobus.
- 10) Pošťák roznáší dopisy.
- 11) Uklízečka umývá zvířata.
- 12) Zahradnice pěstuje květiny.

Paní kuchařka vaří zelnou polévku.

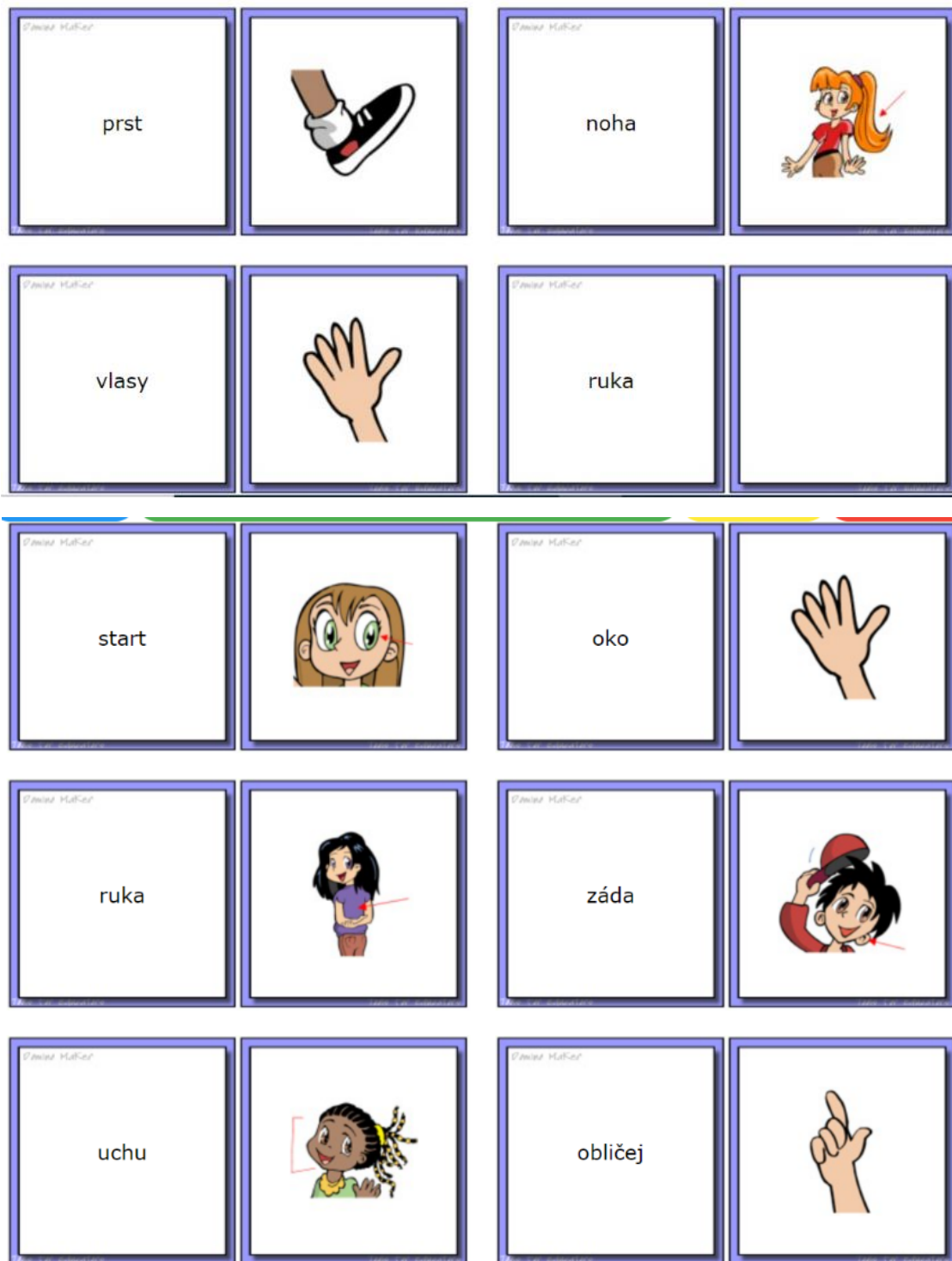
Paní prodavačka se ptá, co si budeme přát.

Paní učitelka nám vypráví o Praze.

Pan veterinář předepisuje léky naší kočce Micce.

Pan pošťák mi nese dopis od kamarádky.

Příloha 9.1








Příloha 9.2



Bolí mě v boku	Mám apendicitidu
Mám bolest hlavy	Mám migrénu
Mám zvýšenou teplotu	Mám chřipku
Bolí mě v krku	Mám angínu
Mám špatnou náladu	Mám depresi
Mám zlomenou nohu/ruku	Mám zlomeninu
Mám kašel	Mám zápal plic/kašlu
Teče mi z nosu	Mám rýmu
Mám průjem a zvracím	Mám otravu

MES-English.com **Crossword** Tudo for educator




Across



2.  8.  12. 



5.  9. 

7.  11. 

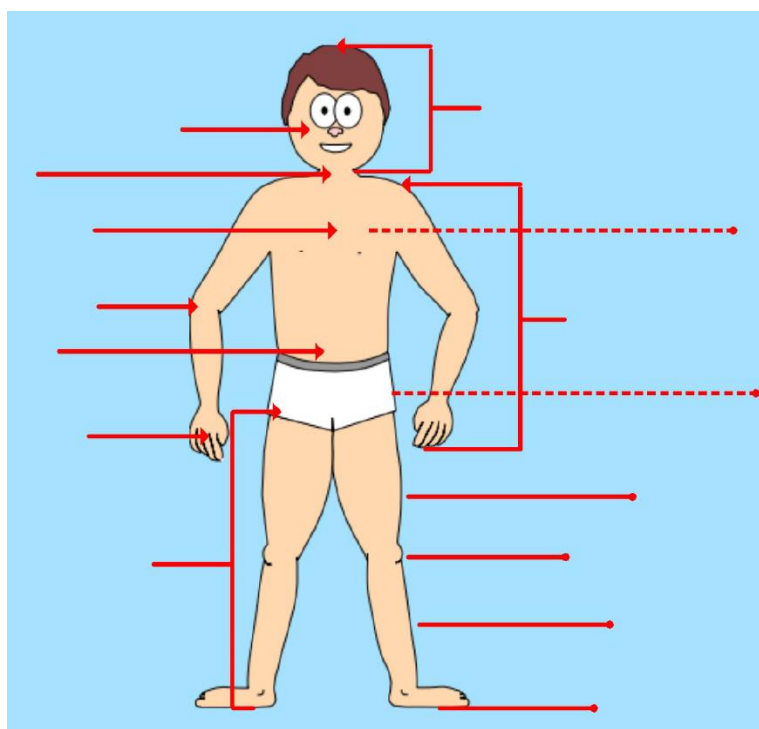
Down

1.  5.  10. 

3.  6. 

4.  8. 

							H	ú	S	T	A
Z	a	D	A		Z	L					
						U		A			
	K	R	K				B		V		
						C		Y		A	
L	O	K	E	T		H					
		V				O					R
						D					A
U	L	N	I								M
C	A	O	D					R		E	
H	S	S	L					U		N	
O	Y					O		K		O	
									A		
O	K	O									
			K	O	L	E	N	O			



Příloha 9.4







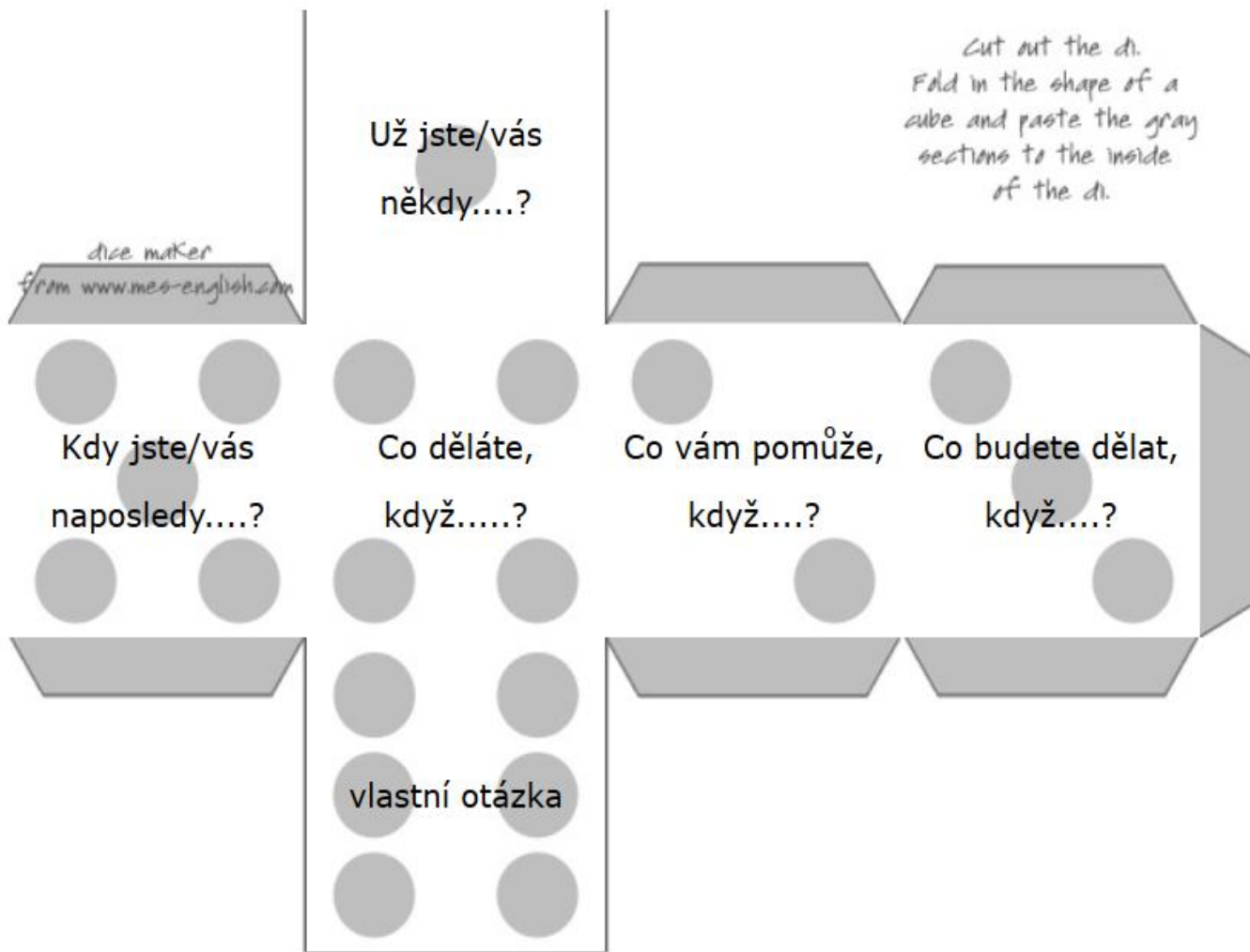
Příloha 9.5

dice maker
from www.mes-english.com

Cut out the di.
Fold in the shape of a cube and paste the gray sections to the inside of the di.

dice maker
from www.mes-english.com

Cut out the di.
Fold in the shape of a cube and paste the gray sections to the inside of the di.



Příloha 9.6

TEXT PÍSNĚ:

G A7 D
 1. Zajíc přišel k **zubaři** a měl plno strachu
doktor řekl v pravý čas

G
 máme tady **zubní kaz**

Ami D G
 proto tedy brachu

Ami D
 žádné sladké **dobroty**

G Emi
 dej si raděj navíc

Ami
zeleninu, ovoce

D7 G D7
 a zas budeš **zdravý**.

R: /: Máme rádi **ovoce**
 koupeme se v potoce
 zeleninu rádi jíme doktora se nebojíme :/

2. Na **lékařskou prohlídku** přiskákala žába
 měla **rýmu kašlala**
 že je léto nedbala
 měla teplý kabát
 pak doktor se zamyslel
 potom řekl koukej
 denně **sprchu** studenou
 a zas budeš ou kej

R:

3. Když už bylo k večeru pak šnek se svou chýškou
 stěžoval si velice
 na **lékařské prohlídce**
 jako ho **bolí břicho**
 Pan doktor ho proklepal
 do **lékařské zprávy**
 napsal více **sportovat**
 a jíst méně trávy

1. Zajíc přišel k a měl plno strachu
 řekl v pravý čas
 máme tady
 proto tedy brachu
 žádné sladké
 dej si raděj navíc
, ovoce
 a zas budeš

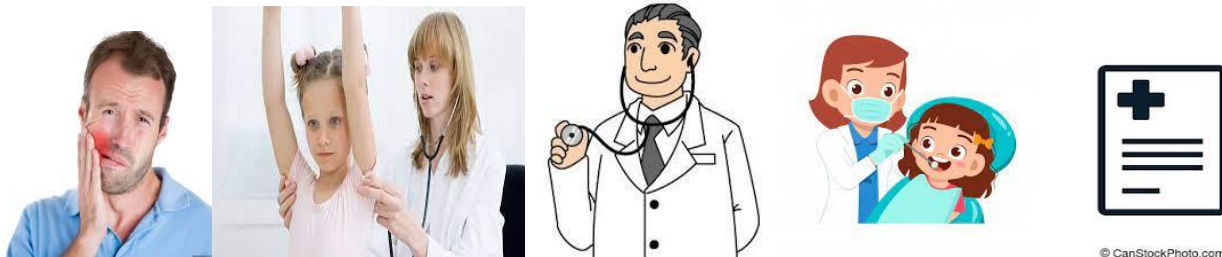
R: /: Máme rádi
 koupeme se v potoce
 zeleninu rádi jíme doktora :/

2. Na přiskákala žába
 měla,
 že je léto nedbala
 měla teplý
 pak doktor se zamyslel
 potom řekl koukej
 denně studenou
 a zas budeš ou kej

R:

3. Když už bylo k večeru pak šnek se svou chýškou
 stěžoval si velice
 na
 jako ho břicho
 Pan doktor ho proklepal
 do
 napsal více
 a jíst méně trávy

slova: zubař, kabát, ovoce, lékařská prohlídka, bolet, lékařská zpráva, sportovat, sprcha, rýma, kašlat, bát se, doktor, zubní kaz, zelenina, zdravý, dobroty



© CanStockPhoto.com





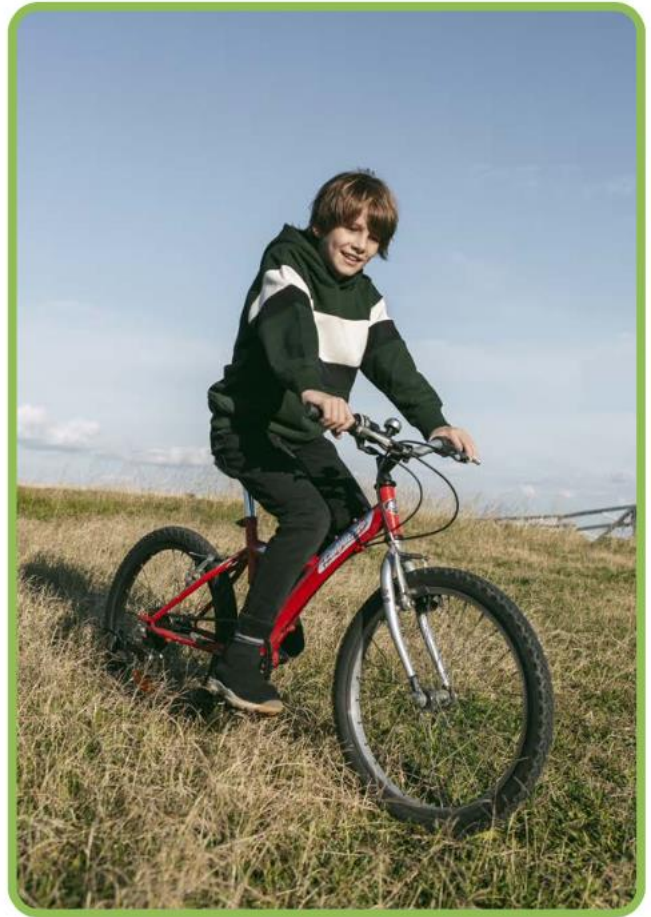
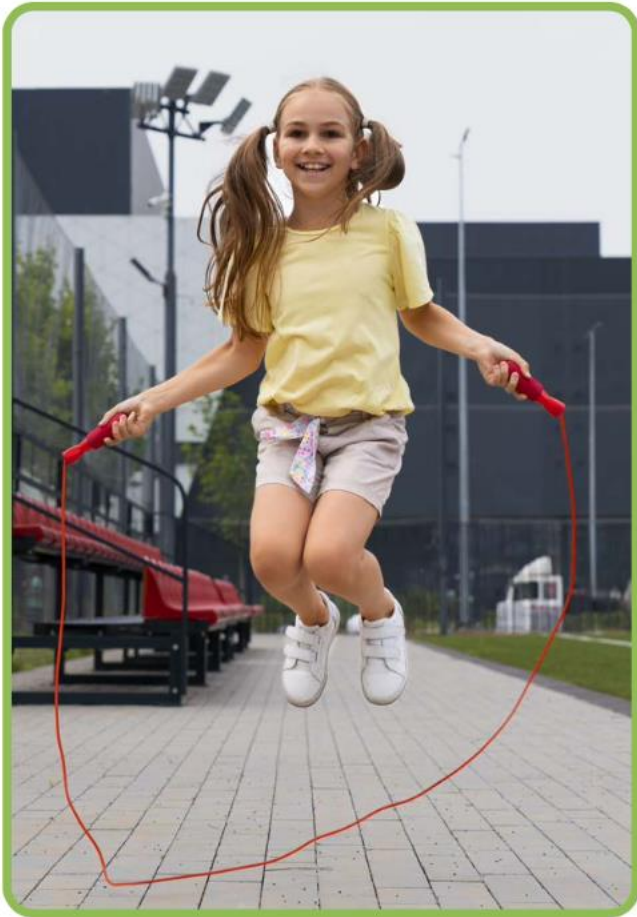
Jogurt, pizza, ryby, pohanka, brambory, salám, rýže, sušenky, kuřecí maso, olivový olej, palmový tuk, hovězí maso, jablka, sádlo, káva, čaj, alkohol, těstoviny, coca-cola, chipsy, zákusky a dorty, zelenina, ovoce, majonéza, hořká čokoláda, mléčná čokoláda, limonády, tvrdý sýr, vepřové maso, obiloviny, müsli, ovesné vločky, bonbóny, chléb a pečivo, máslo, med.



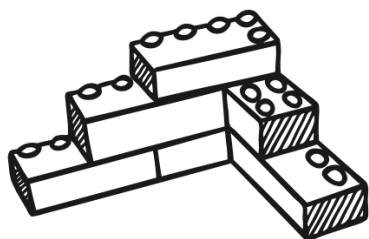
Chodit brzy/pozdě spát, pracovat u počítače, kouřit, pít příležitostně alkohol, žít aktivní život, jíst mnoho masa, nejíst maso, jíst mnoho sladkého, nejíst cukr a bílou mouku, jíst po 18:00 večer, cvičit jógu, chodit na pěší výlety, jezdit lyžovat, plavat v bazénu, stresovat se, větrat v pokoji, nepřecházet nachlazení, pracovat 6 dnů v týdnu, brát vitamíny, držet diety, být optimistou/pesimistou, chodit na preventivní prohlídky k lékaři, chodit často k lékaři, brát léky, chodit do posilovny, dodržovat pitný režim, pít více než 2 litry vody za den.

Příloha 10.1

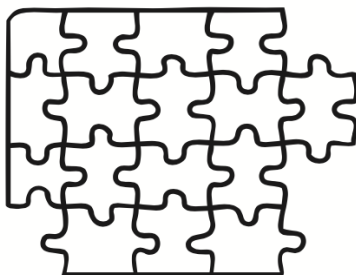




Příloha 10.2



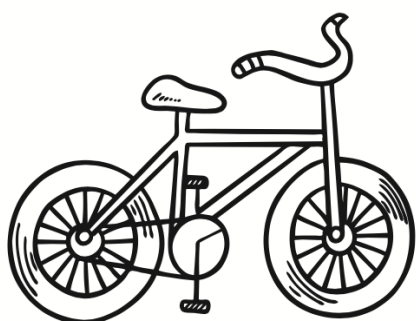
LEGO



PUZZLE



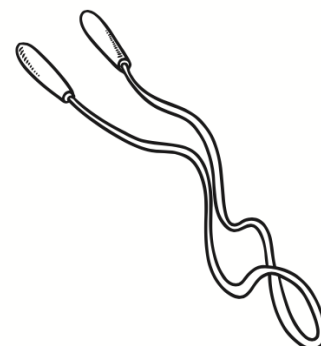
KYTARA



KOLO



MÍČ



ŠVIHADLO

Příloha 10.3**Příklad**

K danému tématu můžeme využít např.

Švihadlo

míček

lego

puzzle

korálky

štětec / barvy / lepidlo hrací kostky

kniha, časopis, křížovky figurky ze stolní hry dálkový ovladač

CD / DVD

domino

pletací jehlice

háček na háčkování

klubíčko vlny

plastelína

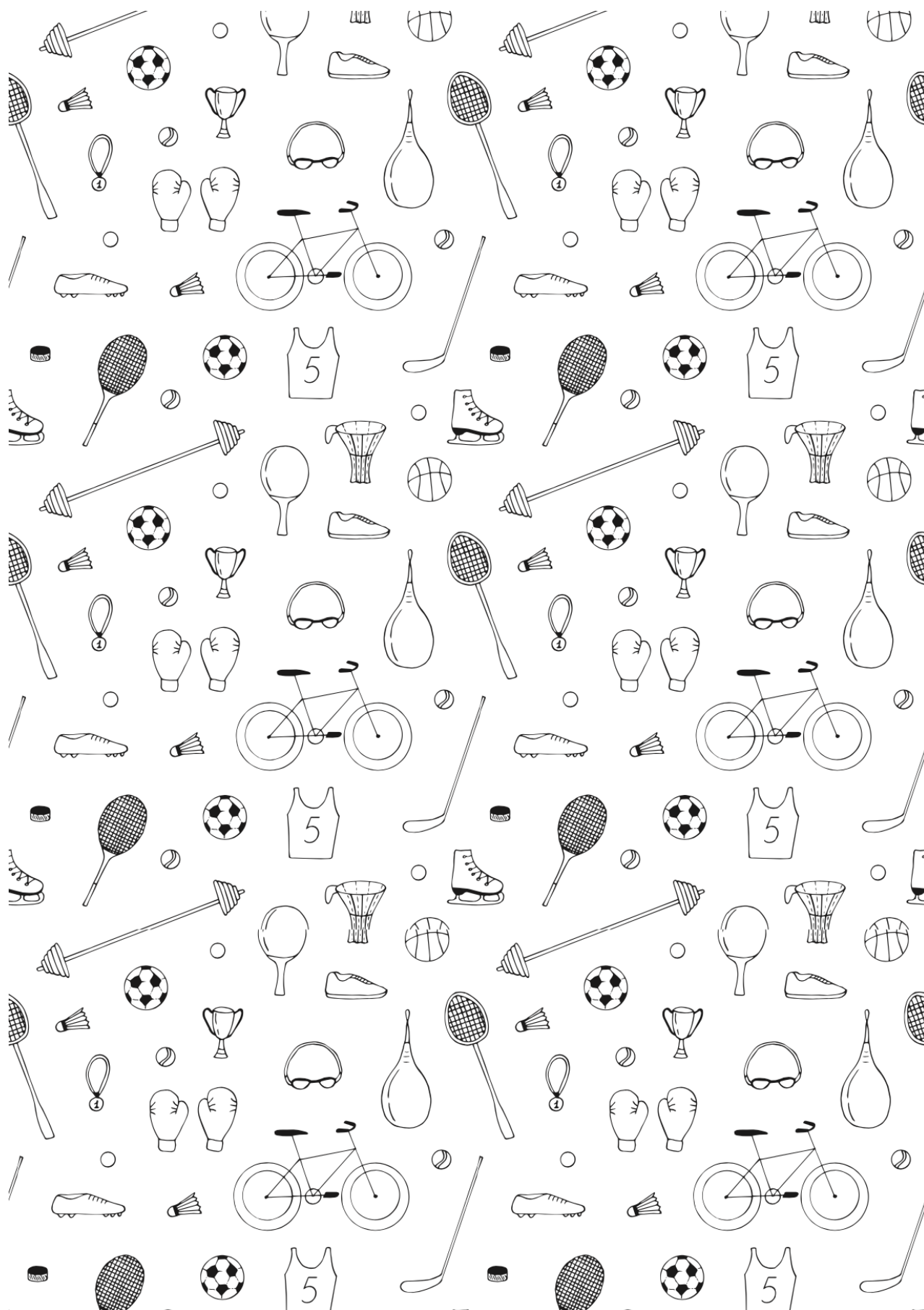
foukací harmonika / flétna

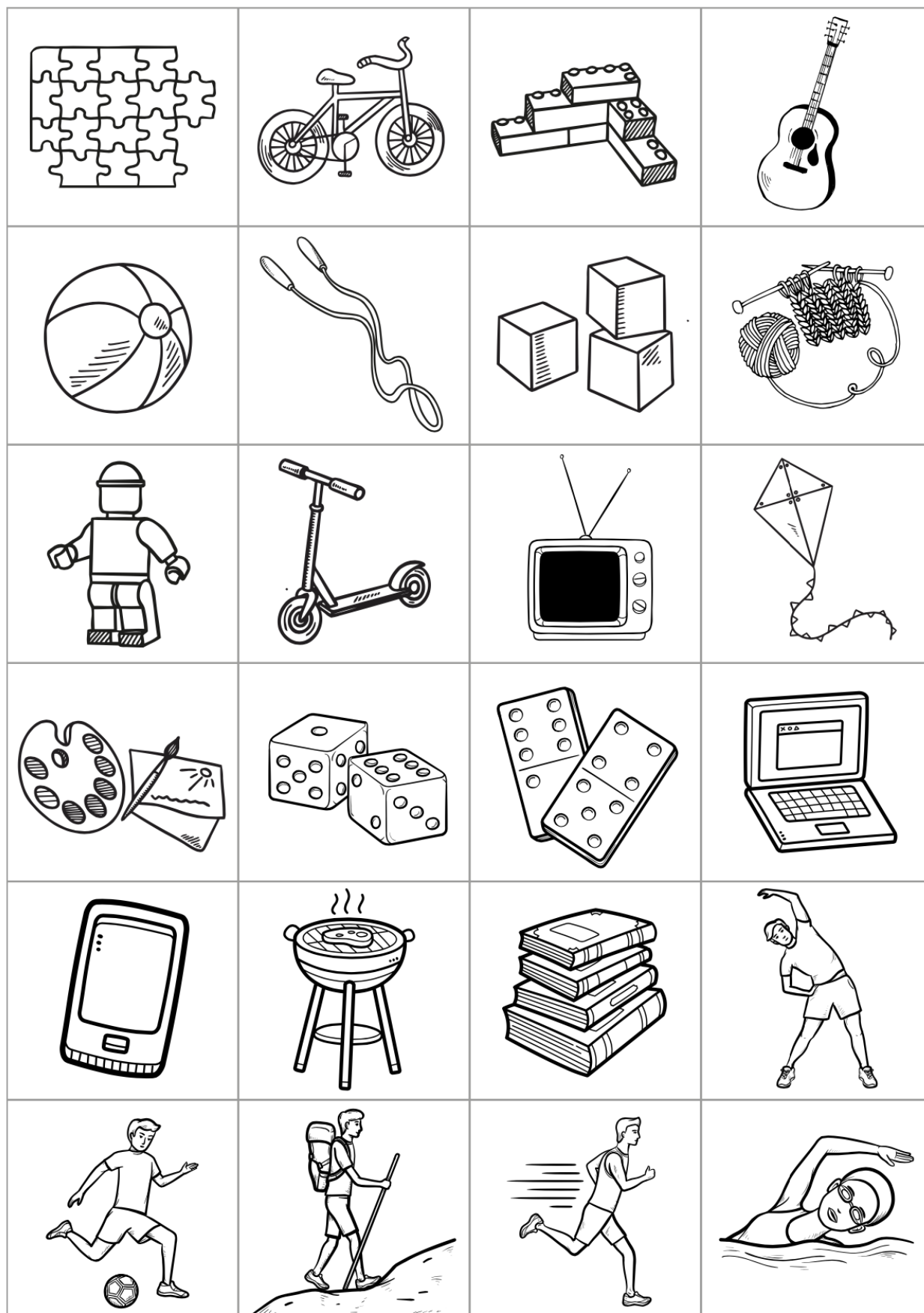
kostky

vyšívání

mobilní telefon / tablet

zahradnické náčiní – lopatka, konvička, malý květináč, pytlík semínek žolíkové karty







OSMISMĚRKA

najdi a označ všechna slova

Z	K	Y	T	A	R	A	A	K	K
B	K	M	C	V	N	Č	K	D	O
E	K	N	I	H	A	F	I	M	L
J	G	G	O	L	F	Z	N	N	O
P	L	E	T	E	N	Í	O	J	D
O	Z	Š	F	T	A	N	E	C	O
F	H	A	P	I	Y	G	T	E	M
I	S	CH	H	S	P	O	R	T	I
L	Z	Y	G	R	W	Q	A	V	N
M	P	L	A	V	Á	N	Í	K	O

TANEC	ŠACHY	KNIHA
KYTARA	PLETENÍ	SPORT
KOLO	DOMINO	FILM
PLAVÁNÍ	KINO	GOLF