

## MANUÁL PRO UČITELE – úvod

### Vysvětlivky:

S – student/studenti

U – učitel/ka

### Aktivity:

#### CHODIČKA

Existují různé varianty této aktivity. U všech však S chodí po třídě a ptají se co nejvíce spolužáků. Cílem je procvičování slovní zásoby nebo gramatiky konverzační formou bez učebnice. S vždy vědí, jaké otázky a odpovědi mají používat.

Na začátku aktivity by mělo vždy proběhnout: 1. vysvětlení aktivity U (pokud je to chodička s obrázky včetně napsání používané otázky na tabuli) a 2. praktická ukázka 1 dialogu s 1 S.

Na konci by měla být vždy společná kontrola. U se ptá každého S na danou otázku a on odpovídá podle obrázku, který právě má u sebe. V případě otázky říká informace o dalších S, které během chodičky zjistil.

#### 1. s obrázkem, bez vyměňování

Každý S má 1 obrázek. U obrázku je zadaná stejná otázka pro všechny, např. *Co je to? Co děláš? Kam jdeš?* apod. S se ve dvojici navzájem ptají a odpovídají, pak jdou jinam a mluví s jiným S.

#### 2. s otázkou, bez vyměňování

Každý S má 1 otázku. Otázka by měla být zjišťovací, např. *Máš rád/a zmrzlinu? Byl/a jsi někdy v Brně?* S si zapisuje ke své otázce čárky a na konci říká, kolik studentů odpovědělo ano, a kolik ne, např. *Dva studenti nemají rádi zmrzlinu.* (U začátečníků lze ignorovat shodu s přísudku s podmínkem, např. *5 studentů bylo v Brně.* Stačí, když řeknou, kolik studentů. Cílem je procvičení otázky a odpovědi: *Byl/a jsi někdy v Brně? Ne, nebyl/a jsem v Brně.*)

#### 3. s vyměňováním

S mají 1 obrázek nebo 1 otázku. Otázka nemusí být zjišťovací. S se vždy ve dvojici navzájem ptají a odpovídají, pak si obrázky vymění a jdou jinam a mluví s jiným S. Musí

si tedy zapamatovat odpověď předešlého partnera, aby mohli v druhém dialogu odpovědět správně.

### **Příklady aktivit:**

Každý student má obrázek jídla. U na tabuli napíše: *Co je to? To je...* S se ptají a odpovídají ve dvojicích: *Co je to? To je česnek. Co je to? To je rohlík.* Pak si obrázky vymění a jdou se ptát někoho jiného. Nakonec se ptá U každého studenta *Co je to?* a S odpovídají podle obrázku, který u nich zůstal naposledy.

### **Další příklady aktivit:**

- obrázky míst ve městě a otázka a odpověď: *Kam jdeš? Jdu do/na...; Kde jsi? Jsem v/na...*
- obrázky sloves a otázka: *Co děláš?; Co jsi dělal/a včera?*
- obrázky jídla a otázka: *Co máš?; Co jíš?*

## **4. najdi někoho**

Každý S má papír se stejnými otázkami. Otázky musí být zjišťovací, např. *Máš rád/a zelený čaj? Vstáváš v 7 hodin? Byl/a jsi včera v parku?* apod. Otázky mohou být rovnou ve druhé osobě, nebo to mohou být instrukce typu: *Najdi někoho, kdo má rád zelený čaj. Najdi někoho, kdo vstává v 7 hodin. Najdi někoho, kdo byl včera v parku.* Záleží na pokročilosti S. V druhém případě musí být schopni vytvořit otázku v druhé osobě na místě a bez psaní. Také lze před aktivitou společně se S otázky vytvořit (buď ústně, nebo si je napsat) a pak teprve přejít k chodičce.

S se ptají navzájem a pokud je otázka kladná, zapíší jméno S pod otázku. Bylo by dobré, kdyby všichni studenti odpovídali celou větou, a ne jenom ano/ne, a procvičili si tak danou konstrukci, např. *Mám rád/a zelený čaj. Nemám rád/a zelený čaj.*

Příklad instrukce ve zjednodušené češtině: *„Máte otázky. Ptáte se všech studentů. Když říká ano – napíšu jeho jméno. Když říká ne – nepíšu nic.“* Vždy by však měl proběhnout příklad (U se ptá 1 S na 1 otázku), aby všem bylo jasné, co mají dělat.

Na konci se U ptá jednotlivých S na otázky ve 3. osobě: *Kdo má rád/a zelený čaj?* a S odpovídá také ve 3. osobě: *Vlad má rád/a zelený čaj.* S si takto procvičují 1., 2. a 3. osobu sloves v jedné aktivitě.

## CHŇAPAČKA A OBRACEČKA

Chňapačka i obracečka procvičují slovní zásobu pouze pomocí obrázků, tj. bez učebnice nebo jakéhokoli textu. Důležité je, že tyto aktivity tříbí paměť a S si při nich spojuje slovo s významem a také si procvičuje jeho výslovnost.

### chňapačka

Na stole jsou nastříhané obrázky a studenti stojí kolem stolu tak, aby všichni obrázky viděli. U říká jednotlivá slova a nejrychlejší S „chňapá“ po obrázku. Aktivitu ocení hlavně soutěživé typy.

#### varianty:

- 1 S říká slovo a ostatní chňapají, další slovo říká jiný S atd. Díky tomu učitel pozná, která slova si S nepamatují – zůstávají na konci. Také si U může všimnout, která slova dělají S problém vyslovit a může je znovu procvičit.
- S jsou ve skupinách kolem více stolů a každý stůl má stejné obrázky. U říká slova a studenti chňapají po obrázcích. Stoly soutěží mezi sebou.

### obracečka

Obrázky jsou na stole obrácené. S, který je na řadě, otočí 1 obrázek a řekne, co to je. Pokud neví, dá obrázek na stejné místo tak, aby ho mohl otočit jiný S.

Na konci těchto aktivit U se všemi studenty procvičuje nejtěžší slova, hlavně jejich výslovnost.

## HRA S KOSTKOU

Hra s kostkou procvičuje konjugaci nebo osobní zájmena. S mají ve dvojici nebo skupině obrázky sloves a hrací kostku. U na tabuli napíše: 1 – já, 2 – ty, 3 – on/ona, 4 – my, 5 – vy, 6 – oni. Každý S si vytáhne obrázek a hodí kostkou a podle čísla na kostce musí říct správný slovesný tvar. Jeho spolužák ve dvojici ho kontroluje. Např. na obrázku je sloveso *BĚHAT*, na kostce je číslo 6 – S říká: *běhají*.

#### varianty:

- S nemají obrázky, ale 1 S říká sloveso, které ho napadne, a druhý hází kostkou a říká slovesný tvar, pak se vymění – navzájem se tak testují.
- Lze použít i pro minulý nebo budoucí čas.

- Lze procvičovat tvary osobních zájmen 3. a 4. pádu u tématu doktor, např. S si losují kartičky *Bolí... ruka. Je... špatně.* (nebo napsáno na tabuli), hází kostkou a říkají správné tvary zájmen.

## **LODĚ**

Lodě procvičují hlavně deklinaci a konjugaci. Namísto klasického herního pole, které je vertikálně rozděleno na písmena a horizontálně na čísla, je „jazykové“ pole rozděleno vertikálně na pády/osoby a horizontálně na substantiva/adjektiva/slovesa – dle dané slovní zásoby.

Konkrétní využití této hry najdete např. v příloze 9 lekce 8. S jsou rozděleni do dvojic, každý má k dispozici dvě pole: do jednoho si zakreslí své lodě, do druhého zaznamenává zásahy nebo minutí soupeřových lodí. Počet lodí, které si má zakreslit, i fráze, které má při hře používat, jsou uvedeny pod herními poli. S se střídají a časují slovesa, pokud se trefí do soupeřovy lodě, zapíše si zásah. Vyhrává ten, kdo trefí všechny soupeřovy lodě.