

## **KONVERZACE, manuál:**

V následujících 12 dokumentech najdete aktivity, cvičení a pracovní listy, které mají v první řadě trénovat konverzaci. Každá lekce je vlastně doplněním a rozšířením jednotlivých lekcí z učebnice *Levou zadní I*, a proto k některým popsáním aktivitám vyučující může používat obrázky z [manuálu k této učebnici](#).

Materiály *Konverzace* tedy vycházejí z lekcí LZ1 a v podstatě kopírují slovní zásobu v těchto lekcích použitou. Zaměřují se zejména na různé konverzační a komunikační dovednosti. Z tohoto důvodu je v materiálech použito minimum aktivit, ve kterých se musí něco psát, nebo doplňovat. Materiály také neobsahují žádné úkoly na trénink výslovnosti, protože ta už je obsažena v LZ1 - Pracovním sešitě a je velmi hezky zpracována.

### **V každé lekci jsou materiály seřazeny následovně:**

Nejdříve jsou popsány aktivity, které různorodými způsoby trénují novou slovní zásobu a fráze z učebnice. Pokud je k aktivitě potřeba nějaké schéma, lístečky na rozstříhání, obrázky, nebo pracovní listy najde to vyučující v příloze na konci dokumentu, aby se mu materiál lépe tisknul (PŘÍLOHA 1, 2 atd.). K procvičování se v dokumentech objevují následující aktivity, které se mohou jen různým způsobem variovat, ale jejich princip a pravidla zůstávají stejné. Pro větší přehled a jasnost nejčastější z nich popíšu zde. V dokumentech je najdete podle názvu, který bude neměnný.

### **Rolepay:**

Studenti dostanou nějakou situaci, kterou většinou ve dvojicích hrajou. Tvoří dialogy na dané téma, používají fráze typické pro tuto situaci. Dialog si také mohou připravit, nacvičit a předvést před třídou.

### **Pamatovačka:**

Studentům odkryjeme různorodé předměty vázající se k tématu, nebo jim promítneme nějaký obrázek/fotografii a oni si musí za určitý čas zapamatovat co nejvíc věcí. Kontrolu pak můžeme provádět tak, že to každý student sám píše na papír, nebo to říkáme dohromady, nebo kreslíme a popisujeme daný obrázek, atd. Rozšířit a ztížit aktivitu můžeme tím, že studenti musí určovat i přesnou polohu jednotlivých věcí.

### **Přijela tetička z Číny:**

Aktivita spočívá v úvodní větě, která zůstává stejná, a studenti postupně přidávají nová slova / nové informace a zároveň vždy musí opakovat, co už bylo řečeno předtím.

*Např.: S1 říká: Přijela tetička z Číny a přivezla tašku. S2 opakuje a přidává: Přijela tetička z Číny a přivezla tašku a zmrzlinu. Atd.*

### **Hrací kostka:**

Hrací kostku můžeme používat jako pomocníka při učení časování sloves. Každé číslo představuje jednu osobu: *JÁ - 1, TY - 2, atd.* Pro větší názornost můžeme zájmena na kostku nalepit. Pak už jen student drilově trénuje jedno, nebo více sloves tak, že vždy hodí kostkou a řekne co nejrychleji danou formu slovesa, které si vytáhne. Studenti obvykle hrají ve dvojicích a učitel je kontroluje. Další možnost je na kostku nalepit předložky, studenti si k tomu tahají podstatná jména a dělají správný tvar v příslušném pádu.

### **Tipovačka:**

Hrajeme obvykle s obrázkem, který studentům nejdřív neukážeme a oni musí tipovat, co a kdo a kde tam asi je. Jejich věty píšeme na tabuli a potom porovnáváme s realitou. Místo obrázku můžeme použít i reálné předměty, které schováme například pod šátek atd.

### **Chodička:**

Každý student dostane papírek, na kterém má nějakou otázku nebo konverzační úkol. Chodí po třídě a ptá se na otázku / plní úkol s ostatními studenty. Aby aktivita byla zábavnější a těžší, tak si studenti po konverzaci s každým člověkem lístečky prohodí.

### **Řadička:**

Nějaký souvislý text rozstříhaný na části (obvykle po větách) studenti řadí podle logiky a informací v textu, aby dával smysl a měl správné pořadí. Případně mohou řadit text podle poslechu, například dialog.

### **Slovo - otázka - odpověď:**

Hrajeme dokola: první student řekne slovo, druhý na něho udělá otázku a třetí tu otázku zodpoví. Pak se posouváme o jednoho studenta a vše opakujeme. Slovo může být libovolné, nebo můžeme používat jen určitou slovní zásobu/slovní druh.

### **Přidej slovo:**

Učitel napíše na tabuli začátek nějaké věty nebo vyprávění a studenti dokola musí vždy přidat jen jedno slovo, aby text pokračoval. Nejjednodušší příklad je s pohádkou: Bylo nebylo + na vesnici + žil + velký + drak... Pro lepší přehled píše učitel text na tabuli.

### **Pantomima - protiklad - kreslení:**

Tři asi nejlepší způsoby, které používáme k vysvětlení významu slov ve výuce bez zprostředkujícího jazyka. Také velmi oblíbené aktivity, které se dají použít na rychlý trénink jakékoliv slovní zásoby.

### **Dvě pravdy a jedna lež:**

Studenti píšou tři věty o sobě, dvě z nich jsou pravdivé a jedna je lež. Ostatní musí hádat, která není pravda. Aktivita se dá velmi dobře použít na trénink sloves a jejich časů. Studenti mohou věty pouze říkat, nebo je psát sami na tabuli a trénovat tak i psaní a gramatiku.

### **Imaginace:**

Jakýkoliv text, který zpracovává potřebnou slovní zásobu, učitel čte studentům. Je fajn k tomu vytvořit meditační podmínky, studenti mohou ležet na lavicích, mít zavřené oči a text si představovat. Jako reflexi mohou pak napsat co nejvíce informací, které si zapamatovali, nebo nakreslit obrázek.

### **Popis obrázku:**

S narůstající slovní zásobou a gramatickou znalostí studentů postupně vyžadujeme více informací. Tuto dovednost pak také ověřujeme u zkoušky. Student obvykle musí zodpovědět otázky jako: *Kdo tam je? Kde je? Jak vypadá? Co má na sobě? Jaké je počasí? Co dělal předtím? Co asi bude dělat potom? Vymyslete dialog, co asi říkají?*

**Speed dating:**

Aktivita vycházející z rychlého rande, kdy se obvykle muži točí a postupně střídají v rozhovoru všechny partnerky. Na každý rozhovor mají pouze 1 minutu. Studenty rozdělíme podle čísel jedna, dva, jedna, dva atd. Studenti s číslem jedna sedí a studenti s číslem dva se posouvají po směru hodinových ručiček. Každý student má jednu otázku, na kterou se ptá pořád dokola a vlastně dělá takový malý průzkum. Vyučující hlídá čas, vždy po minutě tleskne a studenti střídají konverzační partnery. Nakonec se učitel ptá každého studenta, jaké odpovědi na svou otázku dostal, tedy co zjistil.

**Bojovka:**

Jsou to hry sestávající z jednotlivých úkolů, které studenti plní ve skupinách. Cílem je vyluštit tajenku vztahující se k nějakému jevu nebo události. Většinou se hraje jako soutěž. Její součástí jsou různé rébusy, tajenky, indicie aj.

**Hledací hry:**

Studující nebo skupina studentů dostane nějakou definici, otázku, polovinu věty atd. Jeho/jejich úkolem je v určitém prostoru za co nejrychlejší čas najít druhou půlku věty, termín, odpověď atd. Hraje se obvykle jako soutěž. Vyhrává tým/student, který najde vše nejrychleji a spojí dobře obě poloviny věty, otázku a odpověď, slovo a definici atd.

**Rébusy:**

Jsou obvykle slova, která mají zpřeházená písmena, nebo jsou zapsaná nějakým speciálním způsobem. Studenti musí rozluštit, jaké slovo skrývají.