

Petr Hladík



111 nových her



pro
atraktivní
výuku
jazyků





Petr Hladík

111 nových her



**pro
atraktivní
výuku
jazyků**

Grada Publishing

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.

Mgr. Petr Hladík

111 nových her pro atraktivní výuku jazyků

Vydala Grada Publishing, a.s.
U Průhonu 22, 170 00 Praha 7
tel.: +420 234 264 401, fax: +420 234 264 400
www.grada.cz
jako svou 6108. publikaci

Odpovědná redaktorka Mgr. Martina Němcová
Jazyková redakce PhDr. Pavel Kotrbáček
Překlad příloh do němčiny Mgr. Petr Hladík
Překlad příloh do angličtiny Mgr. Regina Kozáková
Překlad příloh do francouzštiny Bc. Vladislava Prilutskaya
Překlad příloh do španělštiny Alejandro García
Překlad příloh do ruštiny Mgr. Eva Průšová

Grafická úprava a sazba Eva Hradiláková
Návrh a zpracování obálky Eva Hradiláková
Počet stran 144
První vydání, Praha 2016
Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a.s.

© Grada Publishing, a.s., 2016
Ilustrace © Mgr. Kateřina Hamplová, Mgr. Petr Hladík
Cover Photo © Depositphotos/racorn

ISBN 978-80-271-9023-2 (ePub)
ISBN 978-80-271-9022-5 (pdf)
ISBN 978-80-247-5840-4 (print)

Obsah

O autorovi	9
Předmluva.....	10

Část I Aktivizující hry

1. Domino	14
2. Balónek	15
3. Písmena	16
4. Písmenkovaná	17
5. Víc hlav víc ví	18
6. Mlýn	20
7. Pětiminutovka	21
8. Co všechno víš?	22
9. Diktuj! Já kreslím	23
10. Slovní kanonáda	24
11. Dotkni se!	25
12. Buď první u tabule!	26
13. Jedna tužka, dva kreslíři	27
14. Kouzelná skříňka	28
15. Piškvorky	29
16. Milionář	30
17. Bingo	31
18. Albert	32
19. Výlet	33
20. Slovesa	34
21. Stojíte mi na noze!	35
22. Řekni slovo, zeptej se a odpověz!	36
23. Obličej	37
24. Naruby	38
25. Reklama	39
26. Reakce	40
27. Co s tím?	41

28. Pexeso	42
29. Hra na učitele	43
30. Meditace	44
31. Lodě	46
32. Míček	47
33. Příklady	49

Část II

Seznamovací hry

34. Kruh	52
35. Šňůra	53
36. Já	54
37. Detektor lži	56
38. Klíče	57
39. Seznamovací míček	58
40. Jméno, místo, činnost	59
41. Předsevzetí	60
42. Jméno	61

Část III

Konverzační hry

43. A, nebo B?	64
44. Chňapačka	65
45. Kominík	66
46. Nadílka	67
47. Bláznivá rodinka	68
48. Pohádky	69
49. Vlastnosti	70
50. Vzpomeň si!	71
51. Znalec umění	72
52. Pravda, nebo lež?	73
53. Diskusní pořad	74
54. Nejlepší koníček	75
55. Drama	76
56. Pošta pro tebe	77
57. Člověče, nezlob se!	78
58. Svatý Valentýn	80
59. Peněženka	81

60. Co je ti?	82
61. Prohlídka města	83
62. Jeden přes druhého	84
63. Ó, to je zajímavé	85
64. Jedna paní povídala	86
65. Usmíření	87
66. Bleší trh	88
67. Mobil	89
68. Volby	90
69. Kompromis	91
70. Přísluví	92
71. Knihomol	94
72. Speed-dating	95
73. Smolař	96
74. Řeč	97

Část IV

Konverzační a gramatické hry

75. Rodokmen	100
76. Kostka	101
77. Zelený trpaslík	102
78. Den v životě slavné osobnosti	103
79. Co by kdyby	104
80. Co celý den děláš?	105
81. Pravidla	106
82. Tázací zájmena	107
83. Slovesný roj	108

Část V

Gramatické hry

84. Tři židle	110
85. Neposedné prasátko	111
86. Vyplázni jazyk!	112
87. Vidím tě!	113
88. Koala, chameleon, nebo pes?	114
89. Loutka	115
90. Slovesné vazby	116
91. Najdi chybu	117

92. Běž do rohu!	118
93. To se nesmí!	121
94. Komparativ, superlativ	122
95. Čtení z ruky	123
96. Srovnání	124

Část VI

Hry pro rozvoj psaní

97. Nesmysl	126
98. Slovní fotbal na tabuli	127
99. Co jsi dělal?	128
100. Naštěstí, nebo bohužel?	129
101. Abeceda	130
102. Dopis Ježíškovi	132
103. Dopis vlastnímu já	133
104. Souhlasíš?	134
105. Lichotka	135
106. Ťuk diktát	136
107. Dokonči větu	137
108. Citáty	138
109. Kruh	139
110. Byl jednou jeden... ..	140
111. Běhací diktát	141

O autorovi



Mgr. Petr Hladík (nar. 1987)

Vystudoval magisterský obor Učitelství českého a německého jazyka pro střední školy na Západočeské univerzitě v Plzni. Již osm let se věnuje výuce německého jazyka a češtiny pro cizince. Díky tomu získal zkušenosti v oblasti lektorování a organizování individuálních, skupinových a firemních kurzů různých jazykových úrovní.

V posledních letech se zabývá i metodikou výuky, ve které spatřuje příležitost k zintenzivnění pokroku studentů. Je autorem knih *111 her pro atraktivní výuku angličtiny* a *111 her pro atraktivní výuku němčiny* a v současnosti se podílí na tvorbě středoškolské učebnice němčiny. Navíc pořádá metodické semináře a workshopy pro učitele. Je zastáncem komunikativní výuky formou her, při kterých si studenti osvojí probírané učivo snadněji, rychleji a efektivněji. Zábavnou výukou se mu daří studenty nadchnout, motivovat a vzbudit v nich zájem o jazyk.

Předmluva

Milí učitelé, milí lektori,

po úspěchu mých prvních knih *111 her pro atraktivní výuku angličtiny/němčiny* se vám do rukou dostává jejich pokračování. Kniha je učební pomůckou pro učitele všech jazyků bez rozdílu. Nezáleží na tom, zda učíte angličtinu, němčinu, češtinu, francouzštinu, španělštinu, ruštinu nebo nějaký jiný jazyk. Z nápadů v knize může těžit každý. Pokud chcete vést výuku jazyka hravou formou, nadchnout žáky a vzbudit v nich zájem o jazyk, je tato kniha určena právě pro vás.

Publikace je věnována lektorům a učitelům všech vzdělávacích stupňů. Lze ji použít při výuce všech jazykových úrovní, a to bez věkového omezení. Hry obsažené v této knize by vám měly být především inspirací. Jednotlivé hry si může každý vyučující upravit dle vlastních potřeb, popř. potřeb svých žáků.

Kniha si vytyčila tyto cíle:

- poskytnout učitelům dalších 111 originálních her a nápadů, kterými lze zaujmout žáky,
- nabídnout množství příloh, které stačí pouze vytisknout,
- docílit komunikativní výuky formou her,
- zaktivizovat žáky a motivovat je k učení,
- dosáhnout oboustranné radosti z výuky.

Publikace je rozdělena do šesti částí, jejichž témata jsou:

- aktivizující hry,
- seznamovací hry,
- konverzační hry,
- konverzační a gramatické hry,
- gramatické hry,
- hry pro rozvoj psaní.

U každé aktivity jsou uvedeny následující informace:

- **Čas**

Udává, kolik času aktivita vyžaduje. Časová náročnost je jen orientační, závisí na velikosti skupiny a jazykových dovednostech žáků.

- **Jazyková úroveň**

Jazyková náročnost je označena podle Společného evropského referenčního rámce. Jde vždy o nejnižší možnou úroveň jazykových znalostí, na níž studenti musejí být, aby hru zvládli hrát.

- **Organizační forma**

Označuje uspořádání způsobu práce při dané aktivitě, vhodný počet žáků.

- **Studijní cíl**

Specifikuje cíle, kterých chceme dosáhnout pomocí zvolené aktivity.

- **Pomůcky**

Označují veškeré pomůcky, které jsou pro aktivitu zapotřebí.

Ještě několik rad:

- Aktivitu poutavě uveďte, abyste vzbudili zájem žáků.
- Srozumitelně a názorně vysvětlíte pravidla hry.
- Před začátkem aktivity se ujistěte, zda všichni porozuměli pravidlům.
- Zajistěte, aby byl na aktivitu dostatek času.
- Nezasahujte do průběhu her korekcí chyb.
- Shrňte průběh aktivity a zhodnoťte práci žáků.

*Mnoho úspěchů a zábavy při výuce přeje
autor*

stáhněte si

K některým hrám si můžete stáhnout z **www.grada.cz** přílohy vhodné k vytištění (kartičky, herní plány, obrázky, otázky apod.).

→ www.grada.cz/111-novych-her-pro-atraktivni-vyuku-jazyku_9043/seznam/katalog

Aktivizující hry

Aktivizující hry jsou nástrojem sloužícím ke snadnému přechodu do cizího jazyka. Vzbuzují zájem, odstraňují počáteční bariéry a motivují na začátku hodiny. Díky těmto rychlým a nevědním aktivitám vhodným pro individuální i skupinovou výuku vytvoříme příjemnou a uvolněnou atmosféru, která zajistí hladký průběh hodiny a usnadní dosažení vytyčených cílů. Výhodou aktivizujících her je jejich originalita, hravost a jednoduchost provedení.

Cíle aktivizujících her:

- aktivizace žáků
- uvolnění atmosféry
- motivace k učení
- zábava

1. Domino

Čas: 20–30 minut

Jazyková úroveň: A1+

Organizační forma: 1 a více hráčů, plénum

Studijní cíl: slovní zásoba, řečové dovednosti

Pomůcky: příloha (více viz s. 11)

Vytvořte jednoduché domino k naučení, lepšímu zapamatování nebo opakování slovíček. Inspirujte se přílohou a domino si předělejte podle vlastních potřeb. Domino je možné udělat dvojím způsobem – buď napíšete slovíčka a jejich překlady, které pak žáci hledají a spojují je, nebo lze místo českých výrazů použít obrázky, ke kterým žáci hledají slova v cizím jazyce.

Varianty:

- Žáci mohou se slovy tvořit věty.
- K podstatným jménům se dají doplnit vhodná slovesa.
- Se všemi slovy lze v plénu vymyslet příběh. Každý žák řekne jednu větu.

2. Balónek

Čas: 10–15 minut

Jazyková úroveň: A1+

Organizační forma: 2 a více hráčů, skupinová práce, plénium

Studijní cíl: opakování slovní zásoby

Pomůcky: nafukovací balónek

Rozdělíme třídu do skupin, ideální jsou čtyřčlenné týmy. Každá skupina dostane jeden nafukovací balónek. Úkolem je udržet balónek co nejdéle ve vzduchu. Hra má však jednu podmínku. Než se kdokoliv z týmu balónek dotkne, musí říct slovo k tématu, jež určil vyučující. Pokud hráče nenapadají další slova, musí nechat balónek spadnout na zem. Vyhrává tým, který udrží balónek ve vzduchu nejdéle dobu.

Příklady témat:

- *barvy*
- *slovesa*
- *zvířata*
- *členové rodiny*
- *koníčky*
- *jídlo*
- *bydlení*
- *obchody*
- *vlastnosti*
- *části těla*
- *přídavná jména*
- *časové údaje (dny, měsíce, roční období)*

3. Písmena

Čas: 15–20 minut

Jazyková úroveň: A1+

Organizační forma: 1 a více hráčů, skupinová práce, plénum

Studijní cíl: řečové dovednosti

Pomůcky: příloha (více viz s. 11)

Vytiskněte a rozstříhejte písmena z přílohy. Rozložte je na stůl tak, aby byla vidět. Žáci pak jeden po druhém vymýšlejí slova začínající na daná písmena a popisují je, aniž by použili kořen slova. Ostatní hádají, o jaké slovo jde. Ten, kdo ho uhodne, si vezme písmeno, na které slovo začíná. Získá tedy bod.

4. Písmenkovaná

Čas: 10–30 minut

Jazyková úroveň: A1+

Organizační forma: 2 a více hráčů, skupinová práce, plénum

Studijní cíl: opakování slovní zásoby

Pomůcky: přílohy (více viz s. 11)

Na stůl rozložíme deset karet s písmeny (písmeny vzhůru). Následně otočíme jednu kartu z hromádky s tématy. Všichni hráči hrají najednou a snaží se najít slova hodící se k dané kategorii. Tato slova musí začínat na písmena, která jsou rozložena na stole. Pokud někdo takové slovo řekne, získává kartičku s daným písmenem. Vyhrává hráč s největším počtem kartiček. Pokud žáky již další slova nenapadají, rozložíme nová písmena a odkryjeme další téma. V příloze 4A naleznete kartičky s písmeny, v příloze 4B kartičky s tématy.

Příklad:

okurka, malina, mrkev, omeleta, banán



5. Víc hlav víc ví

Čas:	10–30 minut
Jazyková úroveň:	A2+
Organizační forma:	3 a více hráčů, plénium
Studijní cíl:	řečové dovednosti
Pomůcky:	přílohy (více viz s. 11)



Dva žáci předstoupí před třídu, vylosují si slovo a začnou ho popisovat, aniž by ale použili jeho kořen. Háček tkví v tom, že se žáci v popisování střídají a každý smí říct vždy jen jedno slovo. Ostatní se snaží uhodnout, o jaký výraz se jedná. Žáci mluví tak dlouho, dokud někdo slovo neuhodne.

Příklad:

noční můra

Žák 1

Žák 2

Je to sen, při kterém má člověk strach a bojí se.

Příloha:

Začátečníci (příloha 5A)

voda	slunce	auto	kancelář
učitel	práce	rodiče	teta
kniha	dům	sklenice	město
hudba	kočka	rajče	kamarád
škola	hlava	postel	kolega
kráva	moře	hrad	obraz
příroda	čepice	míč	
noviny	břícho	myš	