

Petr Hladík



her



pro
atraktivní
výuku
angličtiny

Petr Hladík

111 her



**pro
atraktivní
výuku
angličtiny**

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 her pro atraktivní výuku angličtiny

TIRÁŽ TIŠTĚNÉ PUBLIKACE

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 5153. publikaci

Odpovědný redaktor Václav Ječmínek
Jazyková redakce PhDr. Pavel Kotrbáček
Překlad textů do angličtiny Mgr. Regina Janíková
Obálka, grafická úprava a sazba Eva Hradiláková
Počet stran 144
První vydání, Praha 2013
Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a.s.

© Grada Publishing, a.s., 2013
Cover Photo © fotobanka allphoto
Ilustrace © Mgr. Kateřina Hamplová

ISBN 978-80-247-4763-7

ELEKTRONICKÉ PUBLIKACE

ISBN 978-80-247-7672-9 (ve formátu PDF)
ISBN 978-80-247-7673-6 (ve formátu EPUB)

Obsah

O autorovi	9
Předmluva	10

Část I

Aktivizující hry	13
1. Bomba / Bomb	14
2. Prasátko / Piggy	15
3. Řekni to jinak! / Say It in a Different Way!	16
4. Sběratel / Collector	17
5. Kolotoč / Merry-go-round	18
6. Slovní fotbal / Word Football	19
7. Krabička / Little Box	20
8. Riskuj! / Jeopardy!	21
9. Namaluj větu! / Draw a Sentence!	23
10. Alzheimer / Alzheimer	24
11. Chaos / Chaos	25
12. Polep třídu! / Paste the Class All Over!	26
13. Horolezci / Climbers	27
14. Protiklady / Opposites	28
15. Míček / Little Ball	30
16. Hádanka / Riddle	31
17. Červík / Wormie	32
18. Pomatený příběh / Confused Story	33
19. Písmenový maraton / Marathon of Letters	34
20. Galimatyáš / Higgledy – Piggledy	35
21. Křížovka / Crossword Puzzle	36
22. Řekni, namaluj, ukaž! / Say, Draw, Show!	37
23. Kreslení / Drawing	38
24. Tichá pošta / Secret Message	39
25. Jmenuj... / Name...	40
26. Kdo je rychlejší? / Who is faster?	41
27. Kdo jsem? / Who am I?	42
28. Kovbojové / Cowboys	43

Část II

Seznamovací hry	45
29. Jedenáct úkolů / Eleven tasks	46
30. Doplnování vět / Finish the Sentence!	47
31. To jsem já / That's Me	48
32. Zapamatuj si mé jméno! / Remember My Name!	49
33. Interview / Interview	50
34. Toaletní papír / Toilet Paper	52
35. Cik – Cak / Zig – Zag	53
36. Pantomima / Pantomime	54
37. Klubičko / Ball of String	55

Část III

Konverzační hry	57
38. Zpráva dne / Report of the Day	58
39. Detektiv / Detective	59
40. Novinový titulek / Newspaper Headline	60
41. A jak to bylo dál? / And What Was Next?	61
42. Nekonečná minuta / Infinite Minute	63
43. Výmluvy / Excuses	64
44. Vyprávěj! / Tell a Story!	65
45. Hádej, kde jsme! / Guess Where We Are!	66
46. Fotky / Photos	67
47. Kdo chce dárek? / Who Wants a Present?	68
48. Zlatá rybka / Golden Fish	69
49. Reportér / Reporter	70
50. Průzkum veřejného mínění / Public Opinion Poll	71
51. Murphyho zákony / Murphy's Laws	73
52. Hra na... / Play...	74
53. Hloupé otázky / Stupid Questions	75
54. Alibi / Alibi	76
55. Hádky / Quarrel	77
56. Krátké zpravodajství / Brief News	78
57. Hádání zemí / Guess What Country It Is!	79
58. A jak to bylo dál? / And What Came Next?	80
59. Video beze zvuku / Video Without Sound	81
60. Problémy / Problems	82
61. Proč máš v tašce zajíce? / Why Do You Keep a Hare in Your Bag?	83

62. Mimoszemšťan / Extraterrestrial	84
63. Co se hodí? / What Goes Together?	85
64. Jeden k nám nepatří! / One Does Not Belong to Us!	86
65. Co je to? / What Is It?	87
66. Kouzelný sáček / Magic Sack	88
67. Skoč mi do řeči! / Do Interrupt My Speech!	89
68. Tabu / Taboo	90
69. Pyramida / Pyramid	91

Část IV

Konverzační a gramatické hry	93
70. Opuštěný ostrov / Desert Island	94
71. Teta Běta / Auntie Betty	95
72. Hádej! / Guess!	96
73. Zrcadlo / Mirror	97
74. Otázky bez konce / Questions Without End	98
75. Věštec / Fortune-teller	99
76. Co řeknete, když... / What Would You Say If...	100
77. Dřív bylo všechno jinak / Auld Lang Syne	101
78. Co byste dělali, kdyby... / What Would You Do If...	102
79. Definice / Definition	104
80. Hugo říká / Hugo Says	105
81. Najdi šest rozdílů / Find Six Differences	106

Část V

Gramatické hry	107
82. Čarodějnice / Witch	108
83. Vláček / Train	109
84. Co by, kdyby? / What If...?	110
85. Chyby / Mistakes	111
86. Stalo se / Have You Ever...?	113
87. Kdy se to stalo? / When Did It Happen?	114
88. Časování / Conjugation	116
89. Skládání vět / Completing Sentences	118
90. Slovesný kruh / Circle of Verbs	119
91. Proč? Protože... / Why? Because...	120
92. Zvuky / Sounds	121
93. Trochu jiný diktát / A Bit Different Dictation	122

Část VI

Hry pro rozvoj psaní	123
94. Psaníčko / Little Letter	124
95. Profík / Professional	125
96. Jedenáctka / Eleven	126
97. Nákupní lístek / Shopping List	127
98. Země, město... / Country, City... ..	128
99. Závod ve slovíčkách / Competition in Words	129
100. Jazykolamy / Tongue Twisters	130
101. Komiks / Comics	131
102. Pravda nebo lež? / True or False?	132
103. Barevné lístky / Colored Leaflets	133
104. Scrabble / Scrabble	134
105. Prodlužování vět / Stretched Sentences	135
106. Strýček Oto sedí ve vaně / Uncle Donald Is Sitting in a Bathtub	136
107. Tři slova / Three Words	137
108. Horoskop / Horoscope	138
109. Proud vědomí / Mind River	139
110. Mikroskop / Microscope	140
111. Dopis / Letter	141

O autorovi



Mgr. Petr Hladík (nar. 1987)

Vystudoval magisterský obor Učitelství českého a německého jazyka pro střední školy na Západočeské univerzitě v Plzni. Vždy se zajímal o cizí jazyky. Již během studií se věnoval výuce němčiny dospělých, při které sbíral lektorské zkušenosti. Metodika výuky se stala jeho primárním zájmem, neboť v ní viděl příležitost k zintenzivnění pokroku studentů při výuce. Hledá nové metody, které by pomohly studentům s jazykovým vzděláním. V současné době spolupracuje s několika vzdělávacími subjekty. Zaměřuje se především na výuku německého jazyka a češtiny pro cizince. Cílem jeho snažení je zatraktivnit výuku jazyků pomocí zábavných forem a her.

Předmluva

Milí učitelé, milí lektori,

do rukou se vám dostává učební pomůcka, jež je určena především nadšeným vyučujícím anglického jazyka, kteří preferují zábavnou a hravou formu výuky s aktivním zapojením žáků. Pokud hledáte inspiraci, jak svou výuku osvěžit, jste na správné adrese.

Publikace je věnována učitelům všech vzdělávacích stupňů a lektorům, zkrátka všem, kdo vyučují cizí jazyky. Může být použita při výuce všech jazykových úrovní, a to bez věkového omezení. Jednotlivé hry by měly sloužit především jako inspirace. Každý vyučující si je může upravit dle vlastních potřeb, popř. potřeb svých žáků.

Při výuce je stále těžší žáky oslovit či nadchnout. Proto vznikla tato publikace, jež si vytyčila následující **cíle**:

- poskytnout učitelům a lektorům nápady a hravé inovativní postupy,
- docílit výuky hravou formou,
- zaktivizovat žáky a motivovat je k učení,
- dosáhnout oboustranné radosti z výuky,
- zlepšit výsledky žáků.

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 uvedené následující body:

- **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 různým počtem hvězdiček. Nejsnazší úkoly jsou označené jednou hvězdičkou *, nejtěžší čtyřmi hvězdičkami ****. Některé aktivity mohou být uzpůsobené různé jazykové úrovni.

- **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:

- Srozumitelně vysvětlíte pravidla hry, současně aktivitu poutavě uveďte a vzbudíte tak zájem žáků.
- Před začátkem aktivity se vždy ujistěte, zda žáci porozuměli pravidlům.
- Promyslete vhodné zařazení do hodiny (např. použití hry jako zahřívací aktivity).
- Zajistěte, aby byl na aktivitu dostatek času.
- Shrňte průběh aktivity a zhodnoťte práci žáků.
- Pokud možno nezasahujte do průběhu hry korekturou chyb.

*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-her-pro-atraktivni-vyuku-anglictiny_7796/seznam/katalog/

Aktivizující hry

Aktivizující hry by měly sloužit jako zahřívací cvičení: žákům by měly pomoci lépe se začlenit do skupiny, odstranit počáteční bariéry přechodu do cizího jazyka a také usnadnit navázání kontaktů zajišťující společnou zábavu. Díky těmto nevšedním aktivitám vhodným pro individuální i skupinovou formu výuky se vytvoří příjemná a uvolněná atmosféra, ve které pak snadněji dosáhneme cílů, jež jsme si pro hodinu předsevzali. Jejich přínosem je především jednoduchost, originalita a hravost.

Cíle aktivizujících her:

- aktivizace žáků
- seznámení žáků
- zábava
- vzbuzení zájmu

1. Bomba / Bomb

Čas: 5–10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 3 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: opakování slovní zásoby

Pomůcky: kuchyňská minutka

Bomba se hraje v kruhu. Nejprve se vyučující zeptá, zda žáci vědí, co je kuchyňská minutka a k čemu se používá. Při této hře má totiž představovat bombu, jelikož tiká stejně jako opravdová bomba. Stačí určit téma a hra může začít. Bomba koluje v kruhu a každý, kdo ji právě drží, řekne slovo k předem určenému tématu. Prohrává hráč, jemuž bomba *vybouchne* (zazvoní) v ruce. Hra nutí k rychlému reagování, a tím žákům usnadňuje přechod do cizojazyčného prostředí.

Varianty:

- Žáci mohou utvářet celé věty.
- Jeden z hráčů řekne slovo a další s tímto slovem utvoří větu či souvětí. Následně vymyslí nové slovo pro dalšího hráče. Lze přitom procvičovat pouze konkrétní spojovací výraz, např. spojku **because** – první hráč: *a dog* → druhý hráč: *I don't want to have a dog because I would have to walk him.*



2. Prasátko / Piggy

Čas: 5 minut

Jazyková úroveň: * až ***

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: hláskování

Pomůcky: žádné

Prasátko využijete k procvičování písmen abecedy. Určený žák vymyslí libovolné slovo. Na tabuli však namísto písmen tohoto slova nakreslí jen čárky, které představují jednotlivá písmena daného slova. Ostatní hráči se snaží naznačené slovo uhodnout a říkají písmena abecedy, která by mohlo hledané slovo obsahovat. Každé správné písmeno se doplní. Za každé špatné písmeno se namaluje jedna část prasátka. Hra končí, když je namalované celé prasátko, nebo když je slovo uhodnuto. Je vhodné zaměřit se na problematické hlásky.

Příklad:

F U _ N _ T _ _ E

Řešení: *furniture*



3. Řekni to jinak! / Say It in a Different Way!

Čas: 10 minut

Jazyková úroveň: ** až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum, menší skupiny

Studijní cíl: popisování slov

Pomůcky: kartičky se slovy

Nikdy nevíte, kdy se vám bude hodit popsat nějaké slovo, na které si zrovna nemůžete vzpomenout, nebo ho neznáte. Každý hráč dostane deset kartiček se slovy, která musí během tří minut co nejrychleji popsat svým spolužákům. Kartičky naleznete v příloze (více viz str. 11). Pořadí popisovaných slov si hráč určí sám. Při popisu však nesmí použít kořen slova. Hráč, který slovo uhodne jako první, získá bod. Vyhrává hráč s největším počtem bodů. Hra umožňuje snadné opakování slovní zásoby, kterou lze vymezit i tematicky.

Příklad:

Garden – *A place behind our house. We grow vegetables there.*

Začátečníci

apple	ball
tree	cap
weather	abdomen
blood	head
nature	sea
cow	glass
donkey	plane
work	yard
school	water
news	book
sun	window
sock	board
bed	teacher
castle	office
mouse	church

Pokročilí

customer	rent
agreement	coast
invoice	puppy
company	road
order	side
life	glass
department	plan
tax	bin
nightmare	rubbish
price	law
rain	level
reduction	tip
party	worm
suit	ambition
grass	addiction

4. ● Sběratel / Collector

Čas: 10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, samostatná práce, práce ve dvojicích

Studijní cíl: slovní zásoba

Pomůcky: žádné

Vyučující určí libovolné písmeno abecedy. Žáci mají za úkol během vymezeného času napsat co nejvíce slov začínajících tímto písmenem. Po uplynutí stanovené doby přečte každý *sběratel* všechna slova, která ho napadla. Vítězí hráč s největším počtem nasbíraných slov.

Průběh aktivity závisí především na potřebách vyučujícího. Její největší předností je nenáročnost na přípravu i čas. Hra je i vhodnou možností, jak vyplnit zbývající čas při výuce. Slouží k upevnění stávající slovní zásoby a současně i osvojení nové, neboť se žáci mohou učit i jeden od druhého.

Příklad:

Písmeno D – *dog, duck, dress, donor, drug, day, drink, duet, dock*

Varianty:

- Místo počátečních písmen mohou hráči hledat slova zakončená určitým písmenem/příponou.
- Pokročilí mohou sbírat slova začínající určitou slabikou.
- Výběr slov lze vymežit tematicky.
- U podstatných jmen mohou být následně vyhledána slova nadřazená.
- S nasbíranými slovy lze tvořit celé věty.
- *Sběratelé* mohou použít všechny slovní druhy, nebo pouze vybrané (podstatná jména, slovesa).

5. Kolotoč / Merry-go-round

Čas: 5–10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: slovní zásoba

Pomůcky: žádné

Jeden z žáků řekne libovolné slovo. Další pokračuje slovem, které ho v návaznosti na předcházející slovo asociativně napadne jako první. Každý další žák vždy reaguje na poslední slovo, jež zaznělo. Žáci by nad slovy neměli dlouho přemýšlet, nýbrž rychle a zcela spontánně reagovat.

Příklad:

garden – grass – green – frog – pond – beach – sun – sky

Varianta:

- Stanovíme konkrétní nadřazený pojem a žáci jmenují slova, která s tímto pojmem souvisejí.
Např. **Water** – *drops, shark, washbasin, rain, sea, puddle etc.*



6. Slovní fotbal / Word Football

Čas: 5–10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: slovní zásoba

Pomůcky: žádné

Vyučující nejprve určí hráče, který hru zahájí libovolným slovem. Další hráč musí vymyslet slovo začínající na poslední písmeno předešlého slova. Pro lepší srozumitelnost je vhodné před začátkem hry napsat slovo na tabuli a označit koncové písmeno, z něhož se tvoří nové slovo.

Varianty:

- Lze určit konkrétní slovní druh, u pokročilých třeba i tematický okruh.
- Pokud je na aktivitu dostatek času, mohou *fotbalisté* s vymyšlenými slovy tvořit celé věty.

Příklad:

cat – train – number – rush – hunger – restaurant – time etc.



7. Krabička / Little Box

Čas: 10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: tvoření otázek

Pomůcky: krabička s předměty

Vyučující přinese do třídy krabičku a řekne žákům, že je v ní schovaná nějaká věc. Jejich úkolem je přijít na to, o jakou věc se jedná. Smí však pokládat pouze takové otázky, na něž může vyučující odpovědět *ano* či *ne*. Při této aktivitě se procvičuje především tvoření otázek a slovosled věty tázací.

Příklad:

Is it made of wood?

➤ No.

Is it made of metal?

➤ Yes.

Can I pay with it?

➤ Yes.

Is it a crown?

➤ Yes!



8. Riskuj! / Jeopardy!

Čas: 20–30 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, menší skupiny, plenum

Studijní cíl: slovní zásoba

Pomůcky: připravené otázky

Riskuj! je vědomostní hra, kterou lze použít k zopakování slovní zásoby určitého tematického celku. Učitel si předem připraví otázky, které bude žákům pokládat, nebo může použít ukázkové z přílohy. Otázky by měly být uspořádané tak, aby byly jednodušší otázky za méně bodů a složitější za více bodů. Tabulku s tématy a počty bodů lze nakreslit na tabuli. Při menším počtu žáků hraje každý sám za sebe, ve větších třídách rozdělíme žáky do skupin.

Začínající tým si zvolí otázku z připravených tematických oblastí za libovolný počet bodů. Vyučující v roli moderátora položí příslušnou otázku. Pokud je zodpovězena správně, získá tým příslušné bodové ohodnocení. V opačném případě mají ostatní týmy šanci otázku zodpovědět a získat tak body pro sebe. Tým s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Příklad:

Housing for 3000 points.

➤ *What rooms can be found in a house? Name at least 5 rooms!*

The bathroom, bedroom, work-room, hall, sitting room etc.

➤ *Well done! You get 3000 points!*