

Petr Hladík



# her



pro  
atraktivní  
výuku  
němčiny





**Petr Hladík**

# her



**pro  
atraktivní  
výuku  
němčiny**

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 němčiny**

---

**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](http://www.grada.cz)

jako svou 5496. publikaci

Odpovědní redaktoři Václav Ječmínek, Mgr. Kamila Nováková

Jazyková redakce PhDr. Pavel Kotrbáček

Jazyková korektura německé části Christine Sedláková

Obálka, grafická úprava a sazba Eva Hradiláková

Počet stran 144

První vydání, Praha 2014

Vytisklo TISK CENTRUM s.r.o., Moravany

© Grada Publishing, a.s., 2014

Cover Photo © fotobanka allphoto

Ilustrace © Mgr. Kateřina Hamplová

ISBN 978-80-247-5211-2

---

**ELEKTRONICKÉ PUBLIKACE:**

ISBN 978-80-247-9191-3 (ve formátu PDF)

ISBN 978-80-247-9192-0 (ve formátu EPUB)

# Obsah

O autorovi .....	9
Předmluva .....	10

## Část I

<b>Aktivizující hry .....</b>	<b>13</b>
1. Bomba / Bombe .....	14
2. Prasátko / Buchstabenschweinchen .....	15
3. Řekni to jinak! / Sag es anders! .....	16
4. Sběratel / Sammler .....	17
5. Kolotoč / Karussel .....	18
6. Slovní fotbal / Wortfußball .....	19
7. Krabička / Schächtelchen .....	20
8. Riziko / Risiko .....	21
9. Namaluj větu! / Male einen Satz! .....	23
10. Alzheimer / Alzheimer .....	24
11. Chaos / Buchstabenchaos .....	25
12. Polep třídu! / Beklebe das Klassenzimmer! .....	26
13. Horolezci / Bergsteiger .....	27
14. Protiklady / Gegenteile .....	28
15. Míček / Ball .....	30
16. Hádanka / Rätsel .....	31
17. Červík / Buchstabenwurm .....	32
18. Pomatený příběh / Verwirrte Geschichte .....	33
19. Písmenový maraton / Buchstabenmarathon .....	34
20. Galimatyáš / Buchstabenmischmasch .....	35
21. Křížovka / Kreuzworträtsel .....	36
22. Řekni, namaluj, ukaž! / Sag, mal, zeig! .....	37
23. Kreslení / Zeichnen .....	38
24. Tichá pošta / Stille Post .....	39
25. Jmenuj... / Zähle auf... .....	40
26. Kdo je rychlejší? / Wer ist schneller? .....	41
27. Kdo jsem? / Wer bin ich? .....	42
28. Kovbojové / Cowboys .....	43

## Část II

<b>Seznamovací hry</b> .....	45
29. Jedenáct úkolů / Die Elf .....	46
30. Doplnování vět / Sätze ergänzen .....	47
31. To jsem já / Mein Name .....	48
32. Zapamatuj si mé jméno! / Merk dir meinen Namen! .....	49
33. Interview / Interview .....	50
34. Toaletní papír / Kloppapier .....	52
35. Cik – Cak / Zick – Zack .....	53
36. Pantomima / Namenpantomime .....	54
37. Klubíčko / Wollknäuel .....	55

## Část III

<b>Konverzační hry</b> .....	57
38. Zpráva dne / Nachricht des Tages .....	58
39. Detektiv / Detektiv .....	59
40. Novinový titulěk / Zeitungstitel .....	60
41. A jak to bylo dál? / Wie geht's weiter? .....	61
42. Nekonečná minuta / Eine unendliche Minute .....	63
43. Výmluvy / Ausreden .....	64
44. Vyprávějí! / Erzähl mal! .....	65
45. Hádej, kde jsme! / Rate, wo wir sind! .....	66
46. Fotky / Fotos .....	67
47. Kdo chce dárek? / Wer will das Geschenk? .....	68
48. Zlatá rybka / Zauberfisch .....	69
49. Reportér / Reporter .....	70
50. Průzkum veřejného mínění / Meinungsforschung .....	71
51. Murphyho zákony / Murphys Gesetze .....	73
52. Hra na... / Rollenspiel... .....	74
53. Hloupé otázky / Dumme Fragen .....	75
54. Alibi / Alibi .....	76
55. Hádky / Streit .....	77
56. Krátké zpravodajství / Kurzvortrag .....	78
57. Hádání zemí / Länder raten! .....	79
58. Náš příběh / Unsere Geschichte .....	80
59. Video beze zvuku / Tonloses Video .....	81
60. Problémy / Problemkarten .....	82
61. Proč máš v tašce zajíce? / Hase in der Tasche? .....	83

62. Mimozemšťan / Außerirdische .....	84
63. Co se hodí? / Was passt dazu? .....	85
64. Jeden k nám nepatří! / Ein Wort gehört nicht zu uns! .....	86
65. Co je to? / Was ist denn das? .....	87
66. Kouzelný sáček / Zauberbeutel .....	88
67. Skoč mi do řeči! / Fall mir ins Wort! .....	89
68. Tabu / Tabu .....	90
69. Pyramida / Pyramide .....	91

## Část IV

### Konverzační a gramatické hry .....

70. Opuštěný ostrov / Die einsame Insel .....	94
71. Teta Gerta / Tante Gerta .....	95
72. Hádej! / Rate mal! .....	96
73. Zrcadlo / Spiegel .....	97
74. Otázky bez konce / Fragen ohne Ende .....	98
75. Věštec / Wahrsager .....	99
76. Co řeknete, když... / Was sagen Sie, wenn... ..	100
77. Staré dobré časy / Die guten alten Zeiten .....	101
78. Co byste dělali, kdyby... / Raus mit der Sprache! .....	102
79. Definice / Definition .....	104
80. Hugo říká / Hugo sagt .....	105
81. Najdi šest rozdílů / Finde sechs Unterschiede .....	106

## Část V

### Gramatické hry .....

82. Čarodějnice / Wörterhexe .....	108
83. Vláček / Zug .....	109
84. Co by, kdyby? / Was würden Sie tun, wenn...? .....	110
85. Chyby / Fehler .....	111
86. Stalo se / Vergangenheit...? .....	113
87. Kdy se to stalo? / Wann ist das passiert? .....	114
88. Časování / Verbenspiel .....	116
89. Skládání vět / Was passt zusammen .....	118
90. Slovesný kruh / Unendlicher Verbenkreis .....	119
91. Proč? Protože! / Warum? Darum! .....	120
92. Zvuky / Geräusche .....	121
93. Trochu jiný diktát / Visuelles Diktat .....	122

## Část VI

<b>Hry pro rozvoj psaní</b> .....	123
94. Psaníčko / Briefchen .....	124
95. Profík / Experte .....	125
96. Jedenáctka / Elfchen .....	126
97. Nákupní lístek / Einkaufszettel .....	127
98. Země, město... / Stadt, Land... .....	128
99. Závod ve slovíčkách / Wettkampf im Wortschatz .....	129
100. Jazykolamy / Zungenbrecher .....	130
101. Komiks / Comic .....	131
102. Pravda nebo lež? / Wahrheit oder Lüge? .....	132
103. Barevné lístky / Farbige Blätter .....	133
104. Scrabble / Scrabble .....	134
105. Prodlužování vět / Sätze verlängern .....	135
106. Strýček Oto sedí ve vaně / Onkel Otto sitzt in der Badewanne .....	136
107. Tři slova / Drei Wörter .....	137
108. Horoskop / Horoskop .....	138
109. Proud vědomí / Bewusstseinsstrom .....	139
110. Mikroskop / Mikroskop .....	140
111. Dopis / Brief .....	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 německého 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 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-nemciny\\_8247/seznam/katalog/](http://www.grada.cz/111-her-pro-atraktivni-vyuku-nemciny_8247/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 zajišťujících 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 / Bombe

---

Čas: 5–10 minut

---

Jazyková úroveň: \* až \*\*\*\*

---

Organizační forma: 3 a více hráčů, plénium

---

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 **denn** – první hráč: *der Hund* → druhý hráč: *Ich möchte einen Hund, denn ich mag Tiere.*



# 2. Prasátko / Buchstabenschweinchen

---

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:

\_S\_ERRE\_ \_ \_

*Lösung: Österreich*



# 3. Řekni to jinak! / Sag es anders!

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:

**der Garten** – *Begrenztes Stück Land um ein Haus, wo man Gemüse und Obst anpflanzt.*

### Začátečníci

das Wasser  
der Lehrer  
das Buch  
die Musik  
die Schule  
die Kuh  
die Natur  
die Zeitung  
die Sonne  
die Arbeit  
das Haus  
die Katze  
der Kopf  
das Meer  
die Mütze

der Bauch  
das Auto  
die Eltern  
das Glas  
die Tomate  
das Bett  
die Burg  
der Ball  
die Maus  
das Büro  
der Onkel  
die Stadt  
der Freund  
der Kollege  
das Bild

### Pokročilí

die Rechnung  
der Kunde  
die Firma  
der Vertrag  
die Steuer  
die Schicht  
die Umwelt  
der Ausflug  
der Preis  
der Regen  
die Bestellung  
der Rabatt  
der Albtraum  
die Feier  
der Anzug

der Rasen  
die Miete  
der Weg  
das Amt  
die Küste  
der Schalter  
das Recht  
der Strand  
das Niveau  
die Müllkippe  
der Ehrgeiz  
der Wurm  
die Verletzung  
die Gewalt  
die Sucht



# 4. Sběratel / Sammler

---

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 W** – *Wald, warum, Wand, weil, Welt, weinen, Wüste, wissen, wieder, Welp, weiß, Wurst, weshalb, Waage, Wurm, wiegen*

## 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 / Karussell

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:

*Freizeit – Sport – Tauchen – Wasser – Meer – Urlaub – Arbeit – Geld – Steuer*

## Varianta:

- Stanovíme konkrétní nadřazený pojem a žáci jmenují slova, která s tímto pojmem souvisejí.

*Např. **Wasser** – Tropfen, Flasche, Haifisch, Wolke, Waschbecken, Regen, Pfütze*



# 6. Slovní fotbal / Wortfußball

---

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:

Umwelt–Traum–Mond–Daumen–Nummer–Raubtier–Rücksicht–Tinte



# 7. Krabička / Schächtelchen

---

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:

*Aus welchem Material wird es hergestellt? Aus Holz?*

➤ Nein.

*Aus Metall?*

➤ Ja.

*Haben wir es normalerweise dabei?*

➤ Ja.

*Ist es ein Schlüssel?*

➤ Nein!

*Zahlt man damit?*

➤ Ja!

*Ist es eine Münze?*

➤ Ja!



# 8. Riziko / Risiko

---

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 ohodnoceny méně a složitější více body. 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:

*Wohnen für 3000 Punkte.*

➤ *Welche Zimmer gibt es im Haus / in der Wohnung? Nennen Sie wenigstens fünf davon!*

*Badezimmer, Wohnzimmer, Arbeitszimmer, Schlafzimmer, Kinderzimmer usw.*

➤ *Genau! Sie haben 3000 Punkte!*