

Jazykové hry a aktivity

sk = aktivita je vhodná pro skupiny

i = aktivita je vhodná pro individuály

Důležitá upozornění:

♥ Hry a aktivity by měly být skutečně hrami, měly by být zábavné a osvěžující. Nemají chtít studenty nasytit a usvědčit z neznalosti.

♥ Hry a aktivity by měly být vždy zaměřeny na osvojení konkrétní probírané látky, proto by je učitel neměl o své vůli rozšiřovat o nevyžádanou sl. zásobu nebo gramatiku.

♥ Učitel by měl předem sdělit studentům, jakou gramatiku nebo lexikum s nimi bude v dané aktivitě procvičovat. Může jim také říct, aby si otevřeli učebnici a určitý čas (jednu dvě minuty) příslušné téma předem studovali.

♥ Zadání hry nebo aktivity by mělo být spojeno s nějakou komunikační situací a měla by mu předcházet příprava. Nestáčí tedy zničehonic říct např. *Pište malovaný diktát* a začít diktovat, ale učitel by měl předem připravit a elicitovat (=vytáhnout, vyptat se na) slovní zásobu k tématu, které chce procvičovat (např. pomocí myšlenkové mapy, otázek, nějaké komunikační situace apod.).

♥ Učitel během her a aktivit nezůstává nečinný, ale monitoruje, pomáhá s problémy, dodává potřebnou sl. zásobu, případně ji zapisuje do levé části tabule pod sebe a později ji zopakuje nebo využije k dalšímu procvičení. Může se samozřejmě také aktivně účastnit.

♥ U her a aktivit, kde je to zapotřebí, by měl učitel předem stanovit, jestli si studenti budou vykat nebo tykat. Lze to udělat tak, že část studentů dostane kravatu jako „symbol formálnosti“, těm všichni vykají.

♥ U her a aktivit, kde je to zapotřebí, může učitel pomoci studentům tím, že předem napíše otázky nebo příklady na tabuli. Když učitel vidí, že si je studenti v průběhu aktivity zautomatizovali, může je smazat.

♥ Pokud učitel vidí, že hra nebo aktivita probíhá nestandardně nebo že dochází k chybám, může studenty přerušit (např. zatleskáním) a problém objasnit, případně napsat model komunikace na tabuli.

♥ Učitel může zvážit, zda během hry nebo aktivity pustit hudbu.

Bingo

sk

sl. zásoba, čísla

Pokud chce učitel procvičit sl. zásobu k nějakému tématu, požádá studenty, aby muna-diktovali cca 10-20 určitých slov/čísel/výrazů na určité téma. Píše je na tabuli tak, jak mu je diktují, přitom monitoruje, zda všichni rozumí a vyslovují správně.

Poté učitel studenty vyzve, aby si z tabule každý vybral a zapsal 5 libovolných slov. Vyzve studenty, aby zapsané slovo přeškrtnli, když ho uslyší. Učitel pak čte jednotlivá slova podle vlastního výběru a zároveň je škrtná/maže z papíru/tabule. Student, který jako první přeškrtná všech svých 5 slov, má bingo a vyhrává.

Variant binga je více, tuto základní variantu lze hrát i s připraveným schématem (bingo má ten, kdo utvoří trojici slov vedle sebe, pod sebou nebo napříč), nebo s kartičkami (bingo má ten, kdo podobně otočí kartičky naruby bílou stranou vzhůru).

Blabla hra

sk

sl. zásoba

Ke konci lekce nebo části lekce se na tabuli nebo papíru, který učitel používá k zápisu při indiv. lekcích, obvykle nahromadí určitá slovní zásoba (učitel by ji měl během lekce zapisovat vždy na určité místo, např. do levé části tabule v sloupci pod sebe, tak si totiž uchová volnou pracovní plochu na zbytku tabule.) Není třeba tuto slovní zásobu ihned mazat. Učitel může tvořit různé věty a místo výrazu, které je na tabuli, může říct např. „blabla“ nebo „hmmm“. Studenti výrazy z tabule doplní do věty ve správném tvaru a učitel je smaže teprve poté.

Co s čím souvisí?**sk****sl. zásoba, gramatika**

K této hře potřebuje učitel co nejvíce obrázků různých objektů (věci, zvířata, oblečení, části těla, dopravní prostředky apod.), vystříhaných třeba z novin a časopisů. Rozloží je na stůl a vyzve studenty, aby našli co nejvíc souvislostí nebo společných vlastností, např. Pták a letadlo létají. Věty mohou být zcela obyčejné, ale i někdy i nečekané nebo bizarní. Ostatní hlasováním rozhodují, jestli se daná souvislost hráči uzná, nebo ne. Za každou vytvořenou dvojici je bod.

Varianta: Učitel dá obrázky na stůl obrázkem dolů, aby studenti neviděli, co na nich je. Každý student si vylosuje dva obrázky a musí je použít ve větě/souvěti. Např. *Králík a stůl mají čtyři nohy.* nebo: *Včera jsem viděl mrak, který vypadal jako králík.*

Definice**i/sk****sl. zásoba, gramatika**

Ze slovní zásoby, která se nashromáždí během hodiny na tabuli nebo v obálce (viz aktivita Obálka) si každý student vybere nebo vylosuje tři slova. Poté musí ostatním vysvětlit, o jaká slova se jedná, aniž by ovšem dané slovo použil (lze případně povolit i další kompenzační strategie). Slova se vysvětlují pouze česky, studenti se střídají.

Varianta: Jeden student se posadí před tabuli. Učitel za jeho zády píše slova nebo výrazy, které by se měly procvičit (měl by je samozřejmě předem nějak souhrnně zopakovat, aby aktivita nebyla trapná a neefektivní, pokud by student před tabulí nic neznal). Ostatní studenti musí to, co je na tabuli vysvětlit, aniž by ovšem dané slovo použili.

Varianta: Učitel může na tabuli napsat i delší větu, třeba i nesmyslnou, např. *Včera maminka tancovala v supermarketu.* Jeden student se posadí před tabuli, ostatní studenti musí větu vysvětlit pomocí jednotlivých slov nebo výrazů (*ne dneska = včera, ne tatínek = maminka, co děláš v klubu nebo na party = tancujuatd.*)

Desková hra na všechno – Člověče, nezlob se**sk****sl. zásoba, gramatika**

Pomocí deskové hry můžeme opakovat a procvičovat velké množství různých jazykových jevů, například: opakování slovní zásoby (studenti tvoří věty na daná slova), doplnění *se* nebo *si* (věty jsou napsány chybně, studenti je opravují), vlastní chyby studentů (věty jsou napsány chybně, studenti je opravují), reálie (např. *Vánoce: Hlavní vánoční svátek se jmenuje... Hlavní vánoční svátek je... (datum), Zapomněl/a jsi koupit stromček. = Jdi dvě políčka zpátky. Běžíš koupit kapra. = Jdi dvě políčka dopředu.*). Hraje se jako Člověče, nezlob se, nutné jsou hrací kostky a figurky (figurky lze nahradit mincemi). Plán hry najdete [zde](#).

Varianta: Učitel může požádat studenty, aby ke každé větě doplnili ještě i vlastní otázku. Například procvičují-li se na plánu hry tvary sloves v minulém čase, v políčku může být napsáno: *jíst v restauraci*. Student 1 se ptá: *Jedl jsi včera v restauraci?* – Student 2: *Ano.* – Student 1: *A co jsi jedl?*

Diktát čísel**i/sk****čísla**

Učitel diktuje 10 – 20 čísel a píše si je přitom na svůj papír. Poté je studenti diktují zpět učiteli a učitel je pro kontrolu píše na tabuli. Monitoruje a případně opravuje výslovnost.

Drilovačka**i/sk****sl. zásoba, gramatika**

Učitel si připraví papíry velikosti A4 a napíše na ně velkými, dobře viditelnými písmeny sl. zásobu, kterou chce procvičit (např. čísla, slovesa, adjektiva, ale mohou zde být např. i obrázky a zkratky pro dny a části dne). Stoupne si před třídu tak, aby všichni viděli, a ukazuje studentům jednotlivé papíry. Studenti reagují, jak jsou vyzváni. Například při procvičování sloves postupuje učitel takto:

1. Nejprve projde významy sloves a ujistí se, že všichni studenti rozumí.
2. Vyzve studenty, aby tvořili u každého slovesa 1. os. sg.. Papíry ukládá za sebe, může je takto „protočit“ ve dvou kolech a přitom zrychlovat.
3. Vyzve studenty, aby tvořili 2. os. sg., poté 2. os. pl. (tyto formy jsou důležité např. na A1 pro nácvik komunikace).
4. V poslední fázi vyzve studenty, aby formy používali v nějakém kontextu (studenti se nemusí hlásit, mohou říkat věty sami).

Varianta: Učitel může použít tvrdé čtvrtky, aby papíry neprosvívaly, a na druhou stranu napsat řešení. Např. když napíše na jednu stranu čtvrtky adjektiva, na druhou adverbia, může procvičovat tvorbu a užití adverbíí.

Dvě pravdy, jedna lež i/sk sl. zásoba, gramatika
Každý o sobě napíše tři věty. Dvě jsou pravdivé, jedna lež. Studenti hádají, co je co.

Fiz-baz sk čísla
Studenti říkají čísla. Místo 5 a všech násobků pěti říkají "fiz" a místo 7 a všech násobků sedmi "baz".
Lze také zvolit česká varianta, kde studenti říkají „bum“ a „bác“ nebo něco podobného.

Hádání čísel i/sk čísla
Čísla lze procvičovat tak, že si jeden člověk myslí číslo. Ostatní hádají: *Je to deset? – Ne, je to méně/víc.*

Hádej, co bylo v novinách i/sk sl. zásoba, gramatika
Učitel přinese několik výtisků novin (můžou být i starší). Každý účastník najde libovolný obrázek a vystřihne ho. Další student má pak za úkol hádat, o čem se v novinách psalo. To se potom srovná se skutečností. Vhodné pro pokročilé studenty.

Chňapačka sk sl. zásoba
Učitel napíše slova nebo výrazy na kartičky, zamíchá je a rozloží je na stůl textem nahoru. Poté čte nahlas tato slova nebo výrazy nebo je pouští z CD. Studenti poslouchají, a když určité slovo nebo výraz uslyší, rychle uchopí odpovídající kartičku. Ten, kdo stihne uchopit nejvíc kartiček, vyhrává. Podobně lze hrát i s obrázky nebo fotografiemi zachycujícími určitý okruh slovní zásoby.

Chodička sk sl. zásoba, gramatika
Učitel napíše na tabuli otázky uvedené v aktivitě. Poté rozdá studentům rozstříhané kartičky se slovy nebo výrazy. Studenti chodí po třídě, ptají se jeden druhého s použitím vět na tabuli. Když se zeptají jeden druhého, kartičky si ve dvojici vzájemně vymění. Cca v polovině aktivity může učitel věty smazat, studenti se poté ptají samostatně.

Pozor:

1. Pokud je učitel dohodnutý se studenty na tykání, může otázky změnit. Každopádně je ale třeba procvičit tykání i vykání, např. tak, že studenti si navzájem tykají a učiteli vykají. Je také možné, aby do půlky aktivity vykali, poté učitel zatleskáním aktivitu přerušil a požádal o tykání.
2. Učitel může zvážit, zda na tabuli naznačí i krátkou odpověď. Navzdory zavedenému školnímu úzu se domníváme, že odpovídat celou větou je zcela nepřírozené!

Kdo jsem? i/sk sl. zásoba, gramatika
Učitel napíše na tabuli otázky odpovídající znalostem studentů (např. *Jsem muž, nebo žena? Kdy jsem se narodil? Byl jsem Čech? Co jsem dělal?* atd. Pak učitel studentům přišpendlí na záda (přilepí na čelo) papírek se jménem slavného člověka. Studenti chodí po třídě a vyptávají se na "sebe", přičemž můžou položit vždy jen jednu otázku. Kdo se dozví, kdo je, sedne si. Lze obměnit a hrát i se jmény slavných knih.

Varianta: Učitel může předem studentům obrázky slavných lidí, které následně použije, ukázat. Studenti říkají, kdo je kdo, co dělal, jaké byl národnosti, proč je slavný apod.

Kdo? Kdy? Jak? Co dělal? Kde? i/sk sl. zásoba, gramatika
Studenti dostanou papír, po řadě odpovídají na otázky výše tak, že vždycky napíší odpověď a papír přehnou. Pak se jejich odpovědi spojí do věty. Vznikají tak zábavné nonsensové hříčky typu: *Babička minulý rok smutně luxovala v Itálii.*

Varianta: Studenti můžou místo papíru také dostat kartičku, píšou všichni najednou, pak větu přečtou.

Kostka i/sk sl. zásoba, gramatika
Použijeme šesti-, osmi- nebo dvanáctistěnnou hrací kostku (lze koupit v prodejnách her).
Procvičujeme s nimi:
- osoby sloves napsaných na tabuli v různých časech (1 = já, 2 = ty atd.)
- pády výrazů napsaných na tabuli (1 = první pád, 2 = druhý pád atd.)
- měsíce...

Kufr (Šarády)

sk

sl. zásoba

Hra je známá z televize z pořadu "Kufr". Studenti se rozdělí do dvojic. Učitel drží vždy jednomu z dvojice nad hlavou papír s nějakým slovem, které on sám nevidí. Druhý student z dvojice se mu toto slovo snaží co nejrychleji popsat. Nesmí přitom dané slovo použít. Časový limit je dvě minuty. Kdo získá za tuto dobu nejvíce slov, vyhrává.

Je nutno výrazy nebo slova napsat výrazně na papíry formátu A4 a držet je tak, aby je všichni viděli. Je také dobré pořádit si malé přesýpací hodiny (k dostání v prodejnách her) nebo použít stopku na mobilu.

Lodě (Námořní bitva)

i/sk

sl. zásoba, gramatika

Učitel předem vytvoří herní plán s dvěma hracími poli (příklad viz např. na http://www.reklamnikarty.cz/pravidla_lode.htm). Na levé straně ve svislém sloupci запиše osoby (*já, ty...*), nahoře vodorovně slovesa, která chce procvičit. Učitel také určí čas, který se bude procvičovat (minulý, přítomný, budoucí). Studenti si zakreslí do svého hracího pole lodě. Obvykle je to 1 trojstěžník – 3 políčka, 2 dvojestěžníky – každý má 2 políčka a 3 ponorky – každá má 1 políčko (studentům stačí říct, že jde o lodě velké, střední a malé). Lodě se navzájem nesmí dotýkat. Poté se každý student snaží střílet do protivníkovy herního plánu tak, že říká formy sloves. Například když střílí do políčka *my* – *číst*, řekne formu *čteme*. Když zasáhne loď, hlásí protivník „*lod'*“, případně „*lod', celá'*“, když zasáhne prostor mezi loděmi, hlásí protivník „*voda'*“.

Varianta: Svisle se napíšou časové údaje (*zítra, včera, minulý týden, příští rok* apod.) a vodorovně (*pít pivo, jíst knedlíky, jít na výlet* apod.). Úkolem studentů je tvořit otázky (*Pil jsi včera pivo?*). Když protivník zasáhne loď, odpověď je bez ohledu na realitu kladná, když ji nezasáhne, odpověď je záporná.

Malovačka

i/sk

sl. zásoba

Učitel rozdělí studenty do několika týmů a dohlédne na to, aby každý tým měl před sebou jednu společnou tužku a jeden společný papír. Zavolá k sobě najednou jednoho zástupce z každého týmu a ukáže jim slovo nebo výraz napsaný na kartičce (např. *autobus*). Zástupce běží ke svému týmu a na připravený papír namaluje obrázek, který dané slovo znázorňuje. Tým, který jako první správně uhodne dané slovo, dostává kartičku a tím i bod. Kdo má nejvíc bodů, vyhrává. Zástupci týmů nesmí při malování mluvit ani gestikulovat.

Pozor: některé studenty malování nebaví.

Malovaný diktát

i/sk

sl. zásoba, gramatika

Učitel diktuje, studenti malují. Lze takto procvičovat sl. zásobu z určitého sémantického okruhu (např. lokality nebo obchody: *Namalujte plán města. Vpravo nahoře je papírnictví. Pod papírnictvím je banka. Vlevo od banky je škola...* nebo lidské tělo: *Namalujte strašidlo. Má dvě hlavy, tři ruce, čtyři oči...*) apod.

Obálka

i/sk

sl. zásoba, gramatika

Aktivita Obálka je velmi účinný nástroj k procvičování a osvojování slovní zásoby.

Učitel v každé lekci zapisuje na tabuli/papír nová slova nebo výrazy v zákl. tvaru. Je dobré, když si na ně vždy vyhradí určitý prostor, např. sloupec po levé straně tabule nebo papíru. Učitel zapisuje nová slova a výrazy v nominativu sg. nebo v infinitivu.

Doporučení I: Učitel by měl zapisovat nejen jednotlivá slova, ale tam, kde to jde, zapisovat celé kolokace, například ne *dívat se*, ale *dívat se na televizi*, ne *ostrý*, ale *ostrý nůž* (výraz *ostrý* v jiné kolokaci může mít jiný význam, např. *ostrá hořčice*).

Doporučení II: Pro pokročilé a pro Slovany je dobré zapisovat slovesa ve tvaru imperfektivní/perfektivní, i když jsme v textu nebo hovoru narazili jen na jednu z těchto forem.

Učitel si předem připraví obálku a nastříhané kartičky. Na konci každé lekce nebo i části lekce rozdá kartičky studentům a vyzve je, aby zapsali na kartičky slova a výrazy, která jsou zapsaná na tabuli/papíře a která pokládají za potřebná. Na každé kartičce může být jen jedno slovo nebo výraz. Učitel během psaní monitoruje, opravuje pravopis. Poté učitel vybere kartičky od studentů, vytřídí dublety nebo nesprávné formy a vloží vše do obálky. Každý student nebo skupina má tak svoji „osobní“ obálku se slovy, která se během výuky vyskytla a která sami studenti vyberou jako potřebná. Tato slova a výrazy představují velmi cenný materiál, který je po ruce kdykoliv, když zbývá čas. Výrazy a slova z obálky opakujeme, procvičujeme a osvojujeme, kdykoliv se nám to hodí - na začátku lekce jako opakování, na konci lekce, když nám zbude čas apod.

Vždy, když má učitel pocit, že si studenti slova a výrazy v obálce dobře osvojili, může proběhnou "vyřazovací lekce", kdy studenti sami vyřazují slova, která už dobře znají. Podmínkou je, že všichni s vyřazením daného výrazu souhlasí.

Jako příklad práce s obálkou uvádíme tyto aktivity:

1. Paměťový test I. Učitel se zeptá studentů, o čem mluvili v minulé lekci a jaká slova a výrazy v obálce jsou.
2. Paměťový test II. Učitel rozloží slova a výrazy z obálky na stůl/lavici. Studenti se seskupí kolem, ověř si, zda všichni rozumí. Pokud nerozumí, ptají se spolužáků: *Co znamená...?* a vysvětlují si daná slova navzájem (pozor: učitel by měl být poslední, kdo vysvětluje nebo opravuje!) Po x minutách učitel všechna slova uklidí, vyzve studenty, aby se posadili a zapsali maximum slov, která si pamatují (lze v páru). Ten/dvojice, kdo si zapamatoval nejvíc, vyhrává.
3. Definice. Každý student si vylosuje z obálky tři slova. Pokud slovo nezná, může ho hodit zpět a vzít si jiné. Poté musí ostatním vysvětlit, o jaká slova se jedná, aniž by ovšem dané slovo použil (lze případně povolit i další kompenzační strategie). Slova se vysvětlují pouze česky, studenti se střídají.
4. Tvorba vět. Studenti dostanou určitý počet slov (cca tři). Mají za úkol vytvořit větu, ve které použijí všechna daná slova.
5. Psané definice: Každá dvojice studentů dostane dohromady pět výrazů z obálky a k tomu pět prázdných kartiček papíru. Samostatně píšou definice těchto pěti slov, každou definici na jednu kartičku. Učitel monitoruje, pomáhá a kontroluje srozumitelnost. Pak si dvojice studentů kartičky vymění a přiřazují definice k jednotlivým slovům. Lze pracovat i individuálně.
Varianta: Učitel může do dvojic rozdat pět stejných výrazů. Po výměně studenti porovnávají, jak stejné výrazy definovali ostatní.
6. Pantomima. Studenti se rozdělí na dva týmy. Učitel si zavolá vždy jednoho s z každého týmu a ukáže mu výraz z obálky. Student je musí pomoci pantomimou vysvětlit svému týmu, ale nesmí mluvit. Lze hrát v jako soutěž.
7. Ilustrace. Studenti se rozdělí na dva týmy, každý tým má jednu tužku a jeden papír. Učitel si zavolá vždy jednoho s z každého týmu a ukáže mu výraz z obálky. Student je musí pomoci obrázkem objasnit, o jaký výraz se jedná, svému týmu, ale nesmí mluvit. Lze hrát v jako soutěž.
8. Pomocí obálky lze osvěžit stereotypní otázku typu *Co jste dělali o víkendu/včera?* Učitel dá každému studentovi jednu kartičku z obálky. Studenti mají za úkol popsat, co dělali o víkendu/včera, a ostatní mají přitom uhodnout, jaké slovo z obálky student dostal.
9. Štafeta na slovní druhy. Studenti se rozdělí na dva týmy, každému patří jedna polovina tabule. Na tu napíše učitel sloupce slovní zásoby, tj. substantivum, adjektivum, verbum (sloveso) atd., podle toho, kolik slovních druhů výrazy v obálce zastupují. Na prvních lavicích leží dvě hromádky s kartičkami z obálky – stejný počet kartiček stejné výrazy (učitel je musí opsat nebo ořadit), ale pozor, v různém pořadí v každé hromádce. Všichni studenti stojí ve frontě u první lavice. Na pokyn učitele vyjde z každé skupiny jeden student, vezme si jednu kartičku a připevní ho nalepovací hmotou do příslušné kolonky. Poté se vrátí zpět ke své skupině a plácnutím ruky předá štafetu dalšímu. Nikdo neradí, nic se neopravuje. Hraje se, dokud nejsou na tabuli všechny kartičky, následuje společná kontrola a postupné odlepování těch kartiček z tabule, které studenti správně použijí v kontextu (vytvoří na ně větu).

Paměťový test na slova nebo čísla (Kimovka)

i/sk

sl. zásoba, čísla

Učitel ukáže studentům papír s cca deseti obrázky nebo fotkami objektů, které studenti znají. Pak ho schová a dá studentům tytéž obrázky, ale bez čísel. Studenti je musí seřadit od jedné do deseti a říct nahlas, např. *jedna – židle, dva – stůl* atd.

Varianta: Učitel nakreslí na tabuli mřížku s čísly, do ní umístí jednotlivé fotografie. Pak fotografie sundá a ptá se: *Co bylo číslo 1? Co bylo číslo 2?*

Varianta: Učitel tajně odstraní jednu věc nebo obrázek. Pak se ptá se, co tam není.

Pantomima

sk

sl. zásoba, gramatika

Učitel sdělí studentům, jaký okruh sl. zásoby s nimi bude procvičovat. Může jim předtím říct, aby si otevřeli učebnici a jednu minutu slovní zásobu studovali. Pak si jeden student sedne zády k tabuli. Za ním je napsáno jedno slovo, např. *profese*, ale může to být i věta, např. *Mám hlad*. Ostatní mu slovo nebo obsah věty vysvětlují pantomimou.

Varianta: Lze rozdat i napsané na kartičkách do dvojic a studenti si pantomimicky vysvětlují navzájem.

Pexeso**i/sk sl. zásoba, gramatika**

Procvičuje např. věci kolem nás, jídlo, zvířata a oblečení atd. Rozdíl oproti běžnému způsobu hry spočívá v tom, že každý hráč musí nahlas říct, co vidí na otočeném obrázku., popřípadě na danou dvojici slov utvořit větu.

Modifikace: Další rozdíl může spočívat v tom, že jedna sada kartiček má obrázky, druhá napsané názvy obrázků (obrázek *psa*– slovo *pes*).

Modifikace: Pexeso můžeme hrát i na vidy (dvojice tvoří imperfektivní a perfektivní slovesa, např. vidět/uvidět), na minulý čas apod. Viz pracovní listy v příslušných kapitolách.

Pingpong**sk sl. zásoba, gramatika**

Studenti se rozdělí na dvě družstva: družstvo PING a družstvo PONG. Učitel jim dává jednoduché otázky: (např. *Jaké může být víno? Kolik stojí lístek na metro? Kolik je tři minus tři?* apod.). Studenti musejí před každou odpovědí říct slovo *ping* nebo *pong*. Kdo to zapomene nebo odpoví nesprávně, vypadává.

Piškvorky**i/sk čísla**

Učitel vytvoří vytiskne studentům plán hry tak ,aby každá dvojice měla jeden. Studenti ve dvojici se střídají, jeden označuje svoje „zabraná“ políčka kroužky, druhý křížky, stejně jako ve hře piškvorky. Rozdíl oproti normálním piškvorkám je v tom, že vždy musí říct číslo, které takto označuje, nahlas. Ten, kdo má souvislých pět svislých, vodorovných nebo šikmých polí označených svými znaky, vyhrává.

Polepené fotografie**i/sk čísla**

Učitel si připraví zvětšené a zalaminované fotografie slavných osobností. Polepí je nalepovacími papírky s libovolnými čísly, která chce procvičit. Ukáže studentům polepenou fotku a zeptá se: *Kdo je to?* Když studenti vysloví určité číslo, které vidí, učitel odlepí papírek, na kterém je to číslo napsané. Postupně odlepuje jednotlivé papírky, až studenti slavného člověka poznají.

Scénky (Roleplay)**i/sk sl. zásoba, gramatika**

Učitel rozdává témata scének do dvojic nebo skupinek, každé jedno téma. Pomáhá při přečtení témat a vysvětluje nejasnosti. Studenti si mohou scénku připravit písemně, mohou používat učebnici, neměli by však používat slovník, aby jim ostatní spolužáci porozuměli. Důležité: během přípravy scénky učitel monitoruje a opravuje případná nesrozumitelná vyjádření nebo nejzávažnější chyby. Výsledná prezentace však poté probíhá bez přerušování a bez oprav chyb!

Při předvádění scének dostanou ostatní, poslouchající studenti různé úkoly (tzv. motivovaný poslech). Např. mají zjistit, kde se scénka odehrává, kdo tam mluví, jaký byl problém, ale mohou taky poslouchat, kolikrát se ozve určité slovo nebo ke každému rozhovoru musí položit jednu otázku.

Varianta: U individuálních studentů může učitel hrát číšníka/prodavače/úředníka apod.

Schody**sk sl. zásoba**

Tato hra je vlastně kratší variantou slovní kopané. Nahoru na papír nebo tabuli nakreslíme něco lákavého, např. dort. Od levého dolního rohu píšeme slova do tvaru schodů, a to tak, že každé nové slovo musí začínat na písmeno (slabiku), kterým předchází slovo končí. Kdo řekne slovo, které vytvoří poslední "schod" k dortu, vyhrává.

Varianta: Aktivitu Schody lze zadat i na procvičení slovní zásoby na určité téma, aniž by studenti museli navazovat na předchozí slabiku. Studenti píšou ve dvojicích slova na určité téma na schody, kdo jako první dostoupá k dortu a má všechna slova správně, vyhrává.

Slovní kopaná**i/sk sl. zásoba**

Učitel „vykopne míč“ tak, že řekne jedno slovo. Studenti popořadě tvoří slova, která začínají vždy na poslední písmeno/slabiku slova předchozího.

Slovní přestřelky**i/sk sl. zásoba**

Veškerá slovní zásoba lekcí se může procvičovat pomocí slovních přestřelek. Utvoří se dva týmy a každý vyšle jednoho zástupce. Vylosuje se jedno téma (např. jídlo). Každý zástupce má 5 vteřin na to, aby řekl jeden název jídla. Slova se říkají tak dlouho, dokud jsou oba hráči schopni přidávat nová slova. Kdo už nemá žádné další slovo, prohrává a nastupuje další dvojice. Témata: *lidské tělo, země, počítač a elektronika, nástroje...*

Tabulka na tabuli**i/sk****gramatika**

Tato aktivita je vhodná pro opakování gramatiky. Učitel předem namaluje na tabuli tabulku k procvičovanému gr. jevu, která vypadá stejně jako tabulka v učebnici. Do tabulky napíše některé tvary, např. základní tvary osobních zájmen pro procvičení zájmen posesivních, infinitivy pro procvičení konjugace sloves apod.) Pokud jsou studenti slabší, může některé těžší tvary předvyplnit. Poté vyzve studenty, aby postupně po řadě chodili k tabuli a doplňovali chybějící tvary (každý jeden, nebo vše, co znají). Učitel během této aktivity sedí vzadu, neradí a nekomentuje. Studenti si předávají fixu (nebo něco jiného na psaní na tabuli) a chodí k tabuli tak dlouho, dokud můžou něco zaplnit nebo opravit. Poté finálně opraví učitel.

Varianta: Pokud je studentů méně, můžou jít psát do tabulky najednou, navzájem se radit a opravovat se.

Šibenice**sk****sl. zásoba**

Učitel si vymyslí slovo a namaluje na tabuli stejný počet čárek jako má slovo písmen. Studenti se ptají např.: *Je tam "a"?* Pokud je, učitel smaže čárku a dopíše písmeno. Pokud není, učitel jim staví "šibenici".

Pozor: Doporučujeme, aby studenti při hře používali tabulku s názvy českých hlásek (např. v Česky krok za Krokem 1 na str. 15, v Češtině expres 1 v Příloze na str. 12).

Vyjmenovávka**i/sk****sl. zásoba, gramatika**

Učitel zadá začátek věty a přidá první slovo. Další student zopakuje jeho slovo a přidá další atd. Kdo se splete, vypadne. Začátek věty lze alternovat mnoha způsoby:

Jsem ve městě a vidím tam...

Mám velký hlad a dám si...

Mám velkou rodinu a mám...

Zařizuji byt a musím koupit...

Šel jsem do zoo a viděl jsem tam...

Vylepovačka**sk****sl. zásoba**

Učitel shromáždí, rozstříhá a viditelně označí čísla obrázky nebo fotografie na určité téma, které chce procvičit. Vylepí je (nejlépe bílou nalepovací hmotou, kterou lze koupit v papírnictví) po třídě na různá místa, a to na přeskáčku tak, aby čísla nešla za sebou. Každý student dostane papír s napsanými slovy nebo výrazy, které jsou na fotografiích. Studenti chodí po třídě, hledají obrázky a zapisují jejich čísla ke správným výrazům. Kdo je hotový, sedne si. Poté kontrola čtením nahlas, učitel kontroluje a upřesňuje výslovnost.

