

Tvoření vět

Tato zábavná hra pomáhá při výuce, opakování a správném používání přítomných, minulých a budoucích časů spolu s množstvím slovní zásoby spojené s denní rutinou. Rozvíjí dovednosti potřebné k pochopení a povzbuzuje studenty k tvoření vět s použitím správných časů a časových určení.

Tvoření vět:

Úroveň:

Tvoření vět je ideální hra pro studenty, kteří dosáhli úrovně A2–B1 dle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (CEFR). Učitel může přizpůsobit hru podle jazykové úrovně třídy tak, že změní stupeň obtížnosti jazykových struktur a časů, které jsou ve hře procvičovány.

Jazykové cíle:

- pomoci naučit se, upevnit a správně používat různé časy (minulý prostý, přítomný prostý, přítomný průběhový, budoucí prostý)
- vyzkoušet znalost slovní zásoby u studentů a jejich schopnost tvořit věty s použitím běžných sloves
- podpořit učení a správné používání časových určení

Materiál:

- hrací deska
- 66 karet s časovými výrazy
- hrací kostku s čísly
- hrací kostku s osobními zájmeny
- hrací kostku s jedním kladným, jedním záporným, jedním tázacím tvarem, jedním průběhovým tvarem a dvěma žolíky
- značky (pro označení místa)
- brožurky s instrukcemi

Brožurka s instrukcemi obsahuje pokyny, nápady pro další aktivity a seznam sloves a časových určení.

Hrací deska:

Obsahuje 66 políček. Na každém políčku je sloveso, které by mělo být vyčasováno podle časového určení vybraného z balíčku karet a podle toho, co padne na jednotlivých kostkách.

Pravidla hry:

Učitel nebo vedoucí hry rozdělí hráče do dvou týmů. Každý tým si zvolí svou značku. Hráči hodí číslovanou kostkou a tým, kterému padne vyšší číslo, začíná hru. Týmy se dále střídají ve směru hodinových ručiček.

Hází se číslovanou kostkou a týmy se po hrací desce pohybují podle toho, jaké číslo jim padne. Jeden z hráčů si vezme z balíčku kartu a hodí kostkou se zájmeny. Potom mohou vytvořit větu. Učitel může studenty nechat hodit i kostkou s větnými tvary, a tím blíže vymežit, zda mají vytvořit větu kladnou, zápornou, nebo otázku.

Hráči by měli vytvořit větu s použitím slovesa z hrací desky a času a časového určení na kartě. Věta by měla mít jasný význam. Než hráč odpoví, může se poradit se svým týmem.

Pokud tým odpoví správně, získá počet bodů vyznačený na kartě a kartu potom vloží na spodek balíčku.

Hra končí, když hráč nebo tým dorazí do tábora, avšak celkovým vítězem je hráč nebo tým, který získal nejvyšší počet bodů.

Body může zaznamenávat učitel, který rozhoduje, zda je větu možné uznat nebo ne.

Další způsoby, jak hrát

Vyberte sloveso

Učitel studentům ukáže kartu s časovým určením a požádá je, aby vytvořili větu v přítomném čase s libovolným slovesem (nemusí nutně být na hrací desce). Potom učitel studenty požádá, aby vytvořili podobnou větu v minulém a budoucím čase, s použitím různých časů.

Hra na věštění

Karty, které obsahují výrazy týkající se budoucího času, se rozloží na stůl lícovou stranou dolů. Student „věští“ pro jiného studenta – obrátí kartu a vytvoří větu se slovesem, které vybere z hrací desky tím, že zavře oči a ukáže na něj prstem. Nebo jiným způsobem – student, který čte karty, si může sloveso vybrat sám a čerpat přitom z vlastních znalostí.

Příběh se šesti slovesy

Učitel využívá hrací desku, aby studenty povzbudil k mluvení. Student hodí kostkou a získá první sloveso, které potřebuje, aby mohl vymyslet příběh v minulém, přítomném nebo budoucím čase (ten vybere učitel). Příběh pokračuje dalším hodem kostkou a výběrem dalšího slovesa. Nakonec učitel udělí body a kostkou hází další hráč.

Řekni mi příběh

Učitel dá hráčům (jednotlivci nebo malé skupiny) několik sloves a časových určeních a požádá je, aby hovořili o něčem, co se stalo, děje se nebo se stane. Každá skupina hází kostkou se zájmeny, aby zjistila, jakou osobu má použít. Po krátkém čase na přemýšlení musí každý hráč nebo skupina říci svůj příběh.