

Domino – Hektický den

Slovesa jsou neodmyslitelnou součástí každého jazyka. Naučit se je používat a časovat je velmi důležitý a obtížný krok pro každého studenta. Nakladatelství ELI vytvořilo tuto jednoduchou, ale i přesto velmi efektivní hru. Učení sloves se tak stane jednodušší a příjemnější pro vás a vaše studenty.

Hra **Domino – Hektický den** pomůže studentům naučit se různé tvary sloves přirozenou formou.

O hře

Tato hra je založena na tradiční hře domino. Obsahuje 48 karet, každá na jedné straně barevně zobrazuje aktivitu a na straně druhé je tato aktivita pojmenována slovesem/frází. Všechna slovesa jsou v infinitivu. Hra začíná kartou s budíkem a frází Budík (zvonit). Studenti musí spojit tuto frázi s odpovídajícím obrázkem a složit karty podle typického dne v životě rodiny Johnsonových. To, že jsou slovesa v infinitivu vám dává možnost rozhodnout, který čas použít a díky tomu tuto hru můžete použít se studenty různých úrovní a v různých fázích.

Seznam sloves

zpívat
vzbudit se
vstát
učesat se
oholít se
vyčistit (kartáčkem)
obléknout se
umýt
vzít
udělat
(mít) jíst jídlo
jíst
pít
otevřít
jít ven
stát
nastoupit
procházet se
řídít
parkovat
zamávat na pozdrav
vejít
pracovat
vystoupit
jít (domů)
poslouchat
dívat se
dělat
čekat
dostat
běhat

hrát (na hudební nástroj)
hrát (sport)
hrát si
vařit
nastavit
povídat
smát se
krmít
zavřít
dát si sprchu
psát
zatelefonovat
vysvléknout se
číst
vypnout
spát

Některá slovesa se opakují. Využijte tento fakt jako příležitost vysvětlit studentům rozdílné způsoby použití některých sloves jako *mít*, *dostat*, *udělat*, *dělat* a *vzít*. Zdůrazněte, že *play* se používá s hudebními nástroji, sporty, hrami a hračkami. Pro pokročilejší třídy použijte **Domino – Hektický den** pro představení frázových sloves a předložkových vazeb.

Jak tuto hru hrát

Tuto hru můžete hrát doma s přáteli nebo jako součást hodiny angličtiny. Flexibilita hry **Domino – Hektický den** umožňuje její použití při představení i při opakování tvarů sloves a časů.

Zvolte slovesný čas, který budete procvičovat a začněte buď krátkým úvodem:

Je pondělí ráno, co Johnsonovi dělají?

nebo na tabuli napište **Ted** nebo **Dnes**.

Nyní položte na stůl budík a řekněte:

Je sedm hodin. Budík zvoní.

Jako alternativu můžete procvičit přítomný čas napsáním:

Typický den rodiny Johnsonovi. A zeptejte se: Co dělají Johnsonovi každý den?

V sedm hodin zvoní budík.

Stejně můžete uvést minulý čas tak, že na tabuli napíšete **Včera** nebo řeknete:

Co dělali Johnsonovi včera?

V sedm hodin zazvonil budík...

Hru můžete přizpůsobit tak, abyste procvičovali jakýkoliv čas.

Aktivity

Zde najdete nápady na aktivity. Přizpůsobte je úrovni a atmosféře vaší třídy.

Domino

Zamíchejte karty a každému hráči dejte stejný počet karet. Začíná hráč s obrázkem budíku, položí tuto kartu na stůl a nahlas řekne celou větu ve zvoleném čase. Pokračuje hráč napravo nebo hráč, který má

kartu budíku s frází *The alarm clock (to ring)*. Každý hráč, který do hry přidá kartu, musí nahlas říct celou větu nebo frází.

Učitel působí jako rozhodčí, rozhodne, jestli hráči říkají věty správně a dá za každou správnou frází bod. Pokud hrajete **Domino – Hektický den** doma, zvolte jednoho hráče, který bude rozhodčí a může použít tabulku na straně 2 a 3. Pokud hráč udělá chybu, musí si vzít od všech ostatních hráčů jednu kartu. Vyhrává hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

Pamatuješ si ho?

Rozdělte hráče do dvou týmů. Všechny karty položte na stůl obrázky nahoru a dejte hráčům čas si karty prohlédnout. Poté karty přikryjte a ptejte se:

Kdo si čistí zuby?

Kdo snídá?

Kdo pije pomerančový džus?

Kdo hraje tenis?

Týmy své odpovědi napíší na papír. Pokud uhodnou osobu, ale udělají nějakou chybu v gramatice, dostane tým 1 bod, pokud uhodnou osobu a věta je bez chyby, dostane tým body 2.

Když...

Cílem této hry je procvičit podmínkové věty.

Před začátkem hry ukažte žákům kartu *budíku* a kartu *vzbudit se*. Utvořte podmínkovou větu:

1. *Když zazvoní budík, Johnsonovi se vzbudí.* nebo
2. *Kdyby zazvonil budík, Johnsonovi by se vzbudili.* nebo
3. *Kdyby býval zazvonil budík, Johnsonovi by se bývali vzbudili.*

Nyní vyberte jiné dvě karty a studenti utvoří podmínkovou větu. (Studenty můžete rozdělit do týmů, jako u přecházející aktivity)

Příklad věty pro 3. podmínkovou větu:

Paní Johnsonová si na obrázku dělá snídani a Jimmy jí toast.

Kdyby paní Johnsonová bývala udělala snídani, Jimmy by byl býval snědl toast.

Varianta

Vyzvěte studenty, aby zapojili svou představivost:

Co se stane, když pan Johnson vezme počítač na procházku?

Co by se stalo, kdyby Jimmy do školy řídil?

Co by se bývalo stalo, kdyby Janet vypila 20 sklenic pomerančového džusu?

Studenti mohou pracovat samostatně nebo ve skupinách. Na papír napíší důsledky těchto nepravděpodobných situací.

Zvolte tu nejtípnější/nejbláznivější/nejmoudřejší odpověď.

Opičáci

Ukazujte žákům postupně karty a nahlas je popisujte. Studenti musí větu zopakovat, pouze pokud je správná.

Například ukazujete kartu *Janet oblékat* a řeknete:

Janet se vysvléká. (špatně)

Janet se obléká. (správně)

Můžete také zvolit určitý čas, studenti opět zopakují pouze správnou větu.

Například na tabuli napište **Včera** a ukažte kartu *Janet oblékat* a řekněte:

Janet se oblékne. (špatně)

Janet se oblékla. (správně)

Šarády

Rozdělte studenty do dvojic. Položte karty na stůl obrázkem dolů a požádejte jednu dvojici, aby vybrala 4 nebo 5 karet a utvořila z nich scénku/věty. Dvojice pantomimou ukáže ostatním studentům, kteří na papír napíší plné znění vět. Dvojice, která první uhodne, si vybere další 4 karty a předvede pantomimu. Vyhrává dvojice s největším počtem karet.

Varianta

Dobrovolník si vybere jednu kartu z balíčku. Pantomimou předvede na kartě zobrazenou aktivitu a ostatní hádají.

Tyto nápady jsou míněny jako začátek. Užijte si rozvíjení vašich vlastních her a aktivit tak, aby co nejvíce odpovídaly potřebám vašich studentů.