

## Řetěz otázek

### Úroveň:

Hra Řetěz otázek je určena pro studenty na úrovni A2 nebo B1 dle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky.

Učitel si může zvolit úroveň, která nejlépe odpovídá potřebám jeho třídy.

Úrovně jsou označeny barvou a hvězdičkami na zadních stranách karet: oranžové karty s jednou hvězdičkou označují úroveň A2 a modré karty se dvěma hvězdičkami úroveň B1.

### Jazykové cíle:

- procvičit a zopakovat si tvary otázek, časy a základní anglickou slovní zásobu
- procvičit si konverzační dovednosti prostřednictvím minidialogů
- představit několik běžných idiomatických výrazů

### Součásti:

- dvě sady 66 hracích karet (úrovně A2 a B1)
- brožurky s instrukcemi

Brožurka s instrukcemi obsahuje pokyny ke hře, nápady pro další aktivity a velký výběr jazykolamů.

### Pravidla hry:

Hru je možné hrát ve škole nebo doma. Učitel nebo vedoucí skupiny vybere jednu sadu hracích karet a rozdá je studentům. Na každé kartě je odpověď a otázka. Hru začne nejmladší hráč tím, že se zeptá na otázku na jedné ze svých karet. Ostatní hráči pozorně poslouchají. Hráč, který drží kartu s odpovědí na danou otázku, musí odpověď přečíst nahlas. Potom pokračuje ve hře tak, že přečte otázku, která je na této kartě. Hra tímto způsobem pokračuje, dokud nebyla zodpovězena poslední otázka. Pokud se hra hraje správně, student, který hru začal, by také měl být tím, kdo odpoví na poslední otázku.

Hru je také možné hrát s časovým omezením: učitel předem stanoví určitý časový limit, v rámci kterého studenti musí přečíst otázku a odpovědět na ni.

Pokud hráč přečte otázku nebo odpoví na otázku špatně nebo po časovém limitu, učitel může hru přerušit a požádat studenta, aby dal fant. Učitel může například napsat na tabuli jazykolam, který hráč musí třikrát zopakovat. Tím studentům nabídne zábavné fonetické cvičení. Hráč se potom může znovu zapojit do hry.

Zde jsou některé návrhy jazykolamů:

Red lorry...

...sea shore.

### Další nápady pro hru:

#### Návrh č. 1

Učitel si vybere kartu se specifickou strukturou, kterou chce procvičit. Potom vyzve studenty, aby na otázku odpovídali podle sebe.

#### Návrh č. 2

Učitel rozdá každému studentovi 6 až 8 karet. Každý student položí spolužákovi své otázky a ten by na ně měl podle sebe odpovědět. Potom si vymění role a ti, co se předtím tázali, odpovídají na otázky svých spolužáků.

#### Návrh č. 3

Učitel požádá studenty, aby si vybrali několik otázek a příslušných odpovědí. Potom musí vytvořit dialog, který mohou zahrát.