

Velká slovesová hra

Návod

Seznam sloves

Pravidelná slovesa

odpovědět
hádat se
přijet
ptát se
objednat si
zavolat
(při)nést
změnit
čistit
zavřít
vařit
přejít
plakat
tančit
vysušit se
užít si
skončit
následovat
pomoci
skočit
políbit
smát se
mít rád
poslouchat
žít
dívat se na
milovat
otevřít
objednat si
zaparkovat
hrát (si)
hrát na kytaru
táhnout
tlačit
dostat
pamatovat si
opravit
zopakovat
křičet
studovat
telefonovat
vypnout

zapnout
čekat
jít
chtít
umýt
dívat se na televizi
pracovat

Nepravidelná slovesa

být
moci
začít
rozbít
stavět
koupit
vybrat
přijít
vrátit se
řezat
snít
pít
řídít
jíst
spadnout
obléknout se
vysvléknout se
vstát
dát
jít
sejít
vejít
jít ven
jít nahoru
růst
mít
muset
slyšet
schovat
udeřit
odejít
ztratit
potkat
platit
dát/umístit
číst
běžet
říci ahoj/sbohem
prodat
poslat
zpívat

sednout si
spát
mluvit
stát
vzít
myslet
rozumět
vzbudit se
vyhrát
psát

Velká slovesová hra je vašim nepostradatelným pomocníkem při výuce slovesných tvarů, a to zejména proto, že představuje časování anglických sloves veselým, nicméně velmi efektivním způsobem. Velká slovesová hra je koncipována tak, aby byla vhodná pro jakoukoliv úroveň či věk studentů, čímž se stává velmi flexibilní.

Velká slovesová hra

Ve třídě

Velkou slovesovou hru je vhodné do výuky zařadit po představení konkrétního času, například předpřítomného. Tato hra dá studentům jedinečnou možnost si daný čas procvičit, tím zvýší jejich sebevědomí a spontánnost. Tyto aspekty tvoří nezbytnou součást skutečného osvojení cizího jazyka. Velkou slovesovou hru můžete, díky jejímu originálnímu formátu, použít jako skvělou náhradu tradičního drilu. Hra motivuje studenty k tomu, aby při hře komunikovali a navzájem si tak pomáhali a tím překonali nesmělost a případné problémy.

Doma

Velkou slovesovou hru můžete také hrát doma s rodinou a přáteli. Procvičíte si tím slovesné tvary zábavným způsobem bez stresu školního prostředí. Samoukové si jednoduše mohou zkontrolovat pokrok díky detailním přehledům sloves na konci tohoto návodu.

Obsah

Velká slovesová hra je speciálně navržena a umožní vám přirozeně se naučit slovesné tvary. Hra obsahuje:

100 karet, které jsou rozděleny do dvou kategorií: pravidelná slovesa – nepravidelná slovesa

1 kostka slovesných tvarů. Každá strana kostky značí jiný slovesný čas pomocným slovem (ted, vždy, včera, právě, zítra, a když). Každá strana zobrazuje také skóre.

1 kostka se zájmeny. Každá strana kostky značí jiné osobní zájmeno (já, ty, on/ona, my, ty, oni) a skóre.

1 kostka se symboly, otazníkem pro otázky, vykřičníkem pro kladné a minus symbolem pro záporné odpovědi.

1 návod se seznamem sloves a tabulkou.

Každá součást hry může být použita samostatně, nebo jako celek, což vám umožní volit a regulovat obtížnost každé aktivity. Díky tomu je **Velká slovesová hra** ideální pro postupné získávání znalostí.

Velké slovesové hry

Dvacet jedna

Zvolte karty, které chcete použít (pravidelná slovesa) a položte je na hromádku na stůl. Můžete také hrát s různými skupinami sloves (běžná pravidelná, méně běžná pravidelná, běžná nepravidelná apod.), které smíchejte a položte v jedné hromádce na stůl.

Hráč, který je na tahu, hodí kostkou s osobními zájmeny a kostkou se slovesnými tvary a vezme si z hromádky jednu kartu. Sloveso na kartě dá do tvaru, který ukazují kostky. Pokud je jeho odpověď správná, hráč sečte čísla na kostkách a zapíše si součet bodů. Pokud udělá hráč chybu, žádné body nezíská. Vyhrává hráč, který první dosáhne 21 bodů.

Šaráda

Vyberte karty, které chcete použít a položte je na hromádku na stůl. Můžete také hrát s různými skupinami sloves, které smíchejte a položte v jedné hromádce na stůl. Hráč si vybere z hromádky kartu a pantomimou ukáže sloveso na ní zobrazené, ostatní hráči se snaží sloveso uhodnout (pokud potřebují pomoci, mohou se hráče ptát otázkami typu ano/ne). Hráč, který první sloveso uhodne, hází kostkou s osobními zájmeny a kostkou se slovesnými tvary. Sloveso, které uhodl, dá do tvaru, který ukazují kostky. Pokud je jeho odpověď správná, vezme z hromádky další kartu a pantomimou předvede sloveso. Pokud je jeho odpověď nesprávná, hráč, který sloveso předváděl, si vybere další a opět ho předvede.

Varianta

Před zahájením hry můžete zvolit slovesný čas (například minulý čas) a v průběhu hry používat jen kostku se zájmeny.

Vyhrává hráč s největším počtem karet.

Bis (Černý Petr)

Vyberte karty, které chcete použít a položte je na hromádku na stůl. Nyní zvolte slovesný čas, který chcete procvičit (například minulý čas). Nyní požádejte žáky, aby na kartičky papíru napsali české významy zvolených sloves. Karty zamíchejte a položte je na hromádku slovesem dolů. Kartičky s českým překladem položte na stůl, slovesem nahoru. Hráči si postupně berou karty z hromádky a snaží se je spojit s jejich českým překladem. Pokud hráč udělá chybu, hraje další hráč. Pokud najde dvojici správně, hodí kostkou se zájmeny a vytvoří požadovaný tvar. Pokud je jeho odpověď správná, kartu si nechá, pokud je odpověď nesprávná, vrátí kartu naspod hromádky. Vyhrává hráč s největším počtem karet.

Paměť

Vyberte karty, které chcete použít a položte je na hromádku na stůl. Hráč si vezme kartu a ukáže ji ostatním. Pak hází kostkami a vytvoří požadovaný tvar a kartu položí na stůl slovesem dolů. Tak hra pokračuje, až jsou na stole všechny karty. Nyní hráči hádají slovesa na kartách (např. toto je karta slovesa „to fall“). Pokud sloveso uhodne, hráč si kartu nechá, pokud neuhodne, kartu položí zpět a hraje další hráč. Hra končí, jakmile hráči uhodnou všechna slovesa na kartách. Vyhrává hráč s největším počtem karet.

Vyber si

Vyberte 20 karet a položte je na hromádku. Další dvě karty položte na stůl slovesem dolů a ostatní karty rozdejte hráčům. První hráč položí svou kartu na stůl slovesem dolů vedle dvou původních. Hráč nalevo si vybere jednu z karet na stole, hodí kostkou se zájmeny a kostkou se symboly (pokud chcete, můžete také použít kostku se slovesnými tvary) a vytvoří požadovaný tvar slovesa. Pokud odpoví správně, nechá si kartu a vybere si další z karet na stole, s kterou následuje stejný postup. Pokud odpoví nesprávně, kartu odloží na hromádku a položí jednu ze svých karet na stůl pro dalšího hráče. Vyhrává hráč s největším počtem karet.

Pěšinky

Vyberte 26 karet. Můžete zvolit slovesný čas, který chcete ve hře používat, v tomto případě použijte kostku slovesných tvarů pro počítání skóre. Každý hráč potřebuje svou figurku. Vybraných 26 karet uspořádejte do kruhu. Zvolte startovní kartu. První hráč hodí kostkou se slovesy a posune se o počet políček podle čísla na kostce. Poté hází kostkou se zájmeny a vytvoří správný tvar (podle obou kostek nebo vámi zvoleného tvaru a kostky se zájmeny). Pokud hráč odpoví správně, vezme si kartu a na jejím místě nechá svou figurku. Pokud na toto místo stoupne další hráč, musí jedno kolo stát. Hra končí, když je odebrána poslední karta a vítězí hráč s nejvyšším počtem karet.

Šachovnice

Položte všechny karty na stůl tak, aby tvořily čtverec 10x10 karet. Karty rozložte tak, aby lehčí slovesa byla nalevo a složitější napravo. Hra začíná kartou v levém horním rohu a končí v pravém dolním rohu. Každý hráč hází kostkou se zájmeny a kostkou se slovesnými tvary a posune svou figurku podle součtu čísel na kostkách. **Pozor: Hráči se mohou po šachovnici pohybovat pouze ve tvaru L – jedna vodorovná a dvě svislé karty nebo jedna svislá a dvě vodorovné. Nemohou stoupnout na kartu, kde už leží soupeřova figurka.**

Když hráč stoupne na kartu, musí dát sloveso do požadovaného tvaru na kostkách. Pokud odpoví správně, kartu si nechá, pokud ne, musí se vrátit na svou předešlou pozici. Vyhrává hráč, který první dojde do cíle.

Tvary sloves

ted'
vždy
zítra
včera
právě/někdy
když

Ted'

Když hráč hodí „ted'“, musí použít **přítomný čas průběhový**.

Já ted' pracuji.

Já ted' nepracuji.

Pracuji ted'?

Následující slovesa se obvykle v přítomném čase průběhovém nepoužívají:

Pomocná slovesa. Slovesa *to be* a *to have* se v průběhovém čase vyskytují ve zvláštních případech.

Slovesa smyslů – např. slyšet.

Slovesa vyjadřující přání a emoce – např. *to love* a *to want*.

Slovesa jako *to understand* a *to think*, pokud znamená mít názor.

Vždy

Když hráč hodí „vždy“, musí použít **přítomný čas**.

Já vždy pracuji.

Já ne vždy pracuji.

Pracuji vždy?

Další možností je použití tvaru **used to**. *Used to* a *would* se používají pro vyjádření zvyků a aktivity, které probíhaly v minulosti.

Často jsem pracoval.

Always se může použít i s jinými časy, ale my doporučujeme soustředit se na přítomný čas.

Zítří

Když hráč hodí „zítří“, musí použít budoucí čas.

Následující časy mohou být použity pro vyjádření budoucnosti v angličtině.

Přítomný čas prostý

Přítomný čas prostý se používá pro časové rozvrhy a cestovní plány.

Moje letadlo odlétá zítra odpoledne ve dvě hodiny.

Přítomný čas průběhový

Přítomný čas průběhový se používá pro sjednané dohody a úmysly v budoucnosti.

Čas musí být specifikován.

Setkám se s ním zítra na oběd.

V srpnu jedu do Španělska.

Be going to

„Be going to“ se používá k vyjádření záměrů nebo předpovědí pro budoucnost.

Co budeš zítra dělat?

Zítra bude pršet.

Will/Won't

„Will“ se používá pro předpovědi, bezprostřední aktivity, formální popisy a vyjádření názoru o budoucnosti.

Vše vysvětlí, až přijede.

Zvednu ten telefon.

Velvyslanec odpoledne navštíví muzeum a...

Pravděpodobně zítra zavolá.

Včera

Pokud hráč hodí „včera“, musí použít minulý čas.

Včera jsem tři hodiny pracoval.

Je možné také použít minulý čas průběhový pro popis situací, kde není specifikována délka.
Včera jsem pracoval.

Musíte použít **předpřítomný čas průběhový**, pokud mluvíte o aktivitě, která začala včera a pokračuje doteď.

Pracuji od včerejšího rána.

Právě/někdy

Pokud hráč hodí „právě/někdy“, musí použít předpřítomný nebo předminulý čas.

Předpřítomný čas se používá pro aktivity, které mají vliv na současnost nebo kdy není specifikován čas.

Právě jsem skončil.

Viděl jsi „Gone with the wind?“

Předminulý čas se používá pro aktivitu, která se konala před jinou aktivitou v minulosti.

Právě jsem skončil, když Anne přišla.

Když

Pokud hráč hodí „když“, musí použít podmínkovou větu. Existují 3 typy:

podmínková věta přítomná skutečná – používá se pro reálné situace a tvoří se:

if+přítomný čas následovaný **will/won't**

Pokud tvou knihu najdu, dám ti ji.

podmínková věta přítomná neskutečná – používá se pro fiktivní situace a tvoří se:

if+minulý čas následovaný **would/wouldn't**

Kdybych tvou knihu našel, dal bych ti ji.

podmínková věta minulá neskutečná – používá se pro fiktivní situace v minulosti a tvoří se:

if+předminulý čas následovaný **would have+příčesní minulé**

Kdybych býval našel tvou knihu, býval bych ti ji dal.

Tabulka sloves – pravidelná slovesa

to work (pracovat)

Kladná věta

Záporná věta

Otázka

str.12

Poznámka

Slovesa končící na (y) před kterým je souhláska (carry, try), změni y na *ie* pokud je přidáno *-s*. Např. *he carries, she tries*.

To be (být)

Kladná věta

Záporná věta

Otázka

Tabulka sloves – nepravidelná slovesa

Infinitiv

být
moci
začít
zlomit
stavět
koupit
zvolit
přijít
řezat
snít
pít
jíst
spadnout
dostat
jít
růst
mít
slyšet
schovat
udeřit
odejít
ztratit
potkat
platit
položít
číst
běžet
říci
prodat
poslat
zpívat
sedět
spát
mluvit
stát
vzít
myslet
rozumět
probudit se
vyhrát
psát

Minulý čas**Příčestí minulé**