

Petr Hladík



her



pro
atraktivní
výuku
němčiny



Petr Hladík

her



**pro
atraktivní
výuku
němčiny**

Grada Publishing

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.

Mgr. Petr Hladík

111 her pro atraktivní výuku němčiny

TIRÁŽ TIŠTĚNÉ PUBLIKACE:

Vydala Grada Publishing, a.s.

U Průhonu 22, 170 00 Praha 7

tel.: +420 234 264 401, fax: +420 234 264 400

www.grada.cz

jako svou 5496. publikaci

Odpovědní redaktoři Václav Ječmínek, Mgr. Kamila Nováková

Jazyková redakce PhDr. Pavel Kotrbáček

Jazyková korektura německé části Christine Sedláková

Obálka, grafická úprava a sazba Eva Hradiláková

Počet stran 144

První vydání, Praha 2014

Vytisklo TISK CENTRUM s.r.o., Moravany

© Grada Publishing, a.s., 2014

Cover Photo © fotobanka allphoto

Ilustrace © Mgr. Kateřina Hamplová

ISBN 978-80-247-5211-2

ELEKTRONICKÉ PUBLIKACE:

ISBN 978-80-247-9191-3 (ve formátu PDF)

ISBN 978-80-247-9192-0 (ve formátu EPUB)

Obsah

O autorovi	9
Předmluva	10

Část I

Aktivizující hry	13
1. Bomba / Bombe	14
2. Prasátko / Buchstabenschweinchen	15
3. Řekni to jinak! / Sag es anders!	16
4. Sběratel / Sammler	17
5. Kolotoč / Karussel	18
6. Slovní fotbal / Wortfußball	19
7. Krabička / Schächtelchen	20
8. Riziko / Risiko	21
9. Namaluj větu! / Male einen Satz!	23
10. Alzheimer / Alzheimer	24
11. Chaos / Buchstabenchaos	25
12. Polep třídu! / Beklebe das Klassenzimmer!	26
13. Horolezci / Bergsteiger	27
14. Protiklady / Gegenteile	28
15. Míček / Ball	30
16. Hádanka / Rätsel	31
17. Červík / Buchstabenwurm	32
18. Pomatený příběh / Verwirrte Geschichte	33
19. Písmenový maraton / Buchstabenmarathon	34
20. Galimatyáš / Buchstabenmischmasch	35
21. Křížovka / Kreuzworträtsel	36
22. Řekni, namaluj, ukaž! / Sag, mal, zeig!	37
23. Kreslení / Zeichnen	38
24. Tichá pošta / Stille Post	39
25. Jmenuj... / Zähle auf...	40
26. Kdo je rychlejší? / Wer ist schneller?	41
27. Kdo jsem? / Wer bin ich?	42
28. Kovbojové / Cowboys	43

Část II

Seznamovací hry	45
29. Jedenáct úkolů / Die Elf	46
30. Doplnování vět / Sätze ergänzen	47
31. To jsem já / Mein Name	48
32. Zapamatuj si mé jméno! / Merk dir meinen Namen!	49
33. Interview / Interview	50
34. Toaletní papír / Kloppapier	52
35. Cik – Cak / Zick – Zack	53
36. Pantomima / Namenpantomime	54
37. Klubíčko / Wollknäuel	55

Část III

Konverzační hry	57
38. Zpráva dne / Nachricht des Tages	58
39. Detektiv / Detektiv	59
40. Novinový titulěk / Zeitungstitel	60
41. A jak to bylo dál? / Wie geht's weiter?	61
42. Nekonečná minuta / Eine unendliche Minute	63
43. Výmluvy / Ausreden	64
44. Vyprávějí! / Erzähl mal!	65
45. Hádej, kde jsme! / Rate, wo wir sind!	66
46. Fotky / Fotos	67
47. Kdo chce dárek? / Wer will das Geschenk?	68
48. Zlatá rybka / Zauberfisch	69
49. Reportér / Reporter	70
50. Průzkum veřejného mínění / Meinungsforschung	71
51. Murphyho zákony / Murphys Gesetze	73
52. Hra na... / Rollenspiel...	74
53. Hloupé otázky / Dumme Fragen	75
54. Alibi / Alibi	76
55. Hádky / Streit	77
56. Krátké zpravodajství / Kurzvortrag	78
57. Hádání zemí / Länder raten!	79
58. Náš příběh / Unsere Geschichte	80
59. Video beze zvuku / Tonloses Video	81
60. Problémy / Problemkarten	82
61. Proč máš v tašce zajíce? / Hase in der Tasche?	83

62. Mimozemšťan / Außerirdische	84
63. Co se hodí? / Was passt dazu?	85
64. Jeden k nám nepatří! / Ein Wort gehört nicht zu uns!	86
65. Co je to? / Was ist denn das?	87
66. Kouzelný sáček / Zauberbeutel	88
67. Skoč mi do řeči! / Fall mir ins Wort!	89
68. Tabu / Tabu	90
69. Pyramida / Pyramide	91

Část IV

Konverzační a gramatické hry

70. Opuštěný ostrov / Die einsame Insel	94
71. Teta Gerta / Tante Gerta	95
72. Hádej! / Rate mal!	96
73. Zrcadlo / Spiegel	97
74. Otázky bez konce / Fragen ohne Ende	98
75. Věštec / Wahrsager	99
76. Co řeknete, když... / Was sagen Sie, wenn...	100
77. Staré dobré časy / Die guten alten Zeiten	101
78. Co byste dělali, kdyby... / Raus mit der Sprache!	102
79. Definice / Definition	104
80. Hugo říká / Hugo sagt	105
81. Najdi šest rozdílů / Finde sechs Unterschiede	106

Část V

Gramatické hry

82. Čarodějnice / Wörterhexe	108
83. Vláček / Zug	109
84. Co by, kdyby? / Was würden Sie tun, wenn...?	110
85. Chyby / Fehler	111
86. Stalo se / Vergangenheit...?	113
87. Kdy se to stalo? / Wann ist das passiert?	114
88. Časování / Verbenspiel	116
89. Skládání vět / Was passt zusammen	118
90. Slovesný kruh / Unendlicher Verbenkreis	119
91. Proč? Protože! / Warum? Darum!	120
92. Zvuky / Geräusche	121
93. Trochu jiný diktát / Visuelles Diktat	122

Část VI

Hry pro rozvoj psaní	123
94. Psaníčko / Briefchen	124
95. Profík / Experte	125
96. Jedenáctka / Elfchen	126
97. Nákupní lístek / Einkaufszettel	127
98. Země, město... / Stadt, Land...	128
99. Závod ve slovíčkách / Wettkampf im Wortschatz	129
100. Jazykolamy / Zungenbrecher	130
101. Komiks / Comic	131
102. Pravda nebo lež? / Wahrheit oder Lüge?	132
103. Barevné lístky / Farbige Blätter	133
104. Scrabble / Scrabble	134
105. Prodlužování vět / Sätze verlängern	135
106. Strýček Oto sedí ve vaně / Onkel Otto sitzt in der Badewanne	136
107. Tři slova / Drei Wörter	137
108. Horoskop / Horoskop	138
109. Proud vědomí / Bewusstseinsstrom	139
110. Mikroskop / Mikroskop	140
111. Dopis / Brief	141

O autorovi



Mgr. Petr Hladík (nar. 1987)

Vystudoval magisterský obor Učitelství českého a německého jazyka pro střední školy na Západočeské univerzitě v Plzni. Vždy se zajímal o cizí jazyky. Již během studií se věnoval výuce němčiny dospělých, při které sbíral lektorské zkušenosti. Metodika výuky se stala jeho primárním zájmem, neboť v ní viděl příležitost k zintenzivnění pokroku studentů při výuce. Hledá nové metody, které by pomohly studentům s jazykovým vzděláním. V současné době spolupracuje s několika vzdělávacími subjekty. Zaměřuje se především na výuku německého jazyka a češtiny pro cizince. Cílem jeho snažení je zatraktivnit výuku jazyků pomocí zábavných forem a her.

Předmluva

Milí učitelé, milí lektori,

do rukou se vám dostává učební pomůcka, jež je určena především nadšeným vyučujícím německého jazyka, kteří preferují zábavnou a hravou formu výuky s aktivním zapojením žáků. Pokud hledáte inspiraci, jak svou výuku osvěžit, jste na správné adrese.

Publikace je věnována učitelům všech vzdělávacích stupňů a lektorům, zkrátka všem, kdo vyučují cizí jazyky. Může být použita při výuce všech jazykových úrovní, a to bez věkového omezení. Jednotlivé hry by měly sloužit především jako inspirace. Každý vyučující si je může upravit dle vlastních potřeb, popř. potřeb svých žáků.

Při výuce je stále těžší žáky oslovit či nadchnout. Proto vznikla tato publikace, jež si vytyčila následující **cíle**:

- poskytnout učitelům a lektorům nápady a inovativní postupy,
- docílit výuky hravou formou,
- zaktivizovat žáky a motivovat je k učení,
- dosáhnout oboustranné radosti z výuky,
- zlepšit výsledky žáků.

Publikace je rozdělena do šesti částí, jejichž témata jsou:

- aktivizující hry,
- seznamovací hry,
- konverzační hry,
- konverzační a gramatické hry,
- gramatické hry,
- hry pro rozvoj psaní.

U každé aktivity jsou uvedené následující body:

- **Čas**

Udává, kolik času aktivita vyžaduje. Časová náročnost je jen orientační, závisí na velikosti skupiny a jazykových dovednostech žáků.

- **Jazyková úroveň**

Jazyková náročnost je označena různým počtem hvězdiček. Nejsnazší úkoly jsou označeny jednou hvězdičkou *, nejtěžší čtyřmi hvězdičkami ****. Některé aktivity mohou být uzpůsobené různé jazykové úrovni.

- **Organizační forma**

Označuje uspořádání způsobu práce při dané aktivitě, vhodný počet žáků.

- **Studijní cíl**

Specifikuje cíle, kterých chceme dosáhnout pomocí zvolené aktivity.

- **Pomůcky**

Označují veškeré pomůcky, které jsou pro aktivitu zapotřebí.

Ještě několik rad:

- Srozumitelně vysvětlíte pravidla hry, současně aktivitu poutavě uveďte a vzbudíte tak zájem žáků.
- Před začátkem aktivity se vždy ujistěte, zda žáci porozuměli pravidlům.
- Promyslete vhodné zařazení do hodiny (např. použití hry jako zahřívací aktivity).
- Zajistěte, aby byl na aktivitu dostatek času.
- Shrňte průběh aktivity a zhodnoťte práci žáků.
- Pokud možno nezasahujte do průběhu hry korekturou chyb.

*Mnoho úspěchů a zábavy při výuce přeje
autor*

stáhněte si

K některým hrám si můžete stáhnout z **www.grada.cz** přílohy vhodné k vytištění (kartičky, herní plány, obrázky, otázky apod.).



www.grada.cz/111-her-pro-atraktivni-vyuku-nemciny_8247/seznam/katalog/

Aktivizující hry

Aktivizující hry by měly sloužit jako zahřívací cvičení: žákům by měly pomoci lépe se začlenit do skupiny, odstranit počáteční bariéry přechodu do cizího jazyka a také usnadnit navázání kontaktů zajišťujících společnou zábavu. Díky těmto nevšedním aktivitám vhodným pro individuální i skupinovou formu výuky se vytvoří příjemná a uvolněná atmosféra, ve které pak snadněji dosáhneme cílů, jež jsme si pro hodinu předsevzali. Jejich přínosem je především jednoduchost, originalita a hravost.

Cíle aktivizujících her:

- aktivizace žáků
- seznámení žáků
- zábava
- vzbuzení zájmu

1. Bomba / Bombe

Čas: 5–10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 3 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: opakování slovní zásoby

Pomůcky: kuchyňská minutka

Bomba se hraje v kruhu. Nejprve se vyučující zeptá, zda žáci vědí, co je kuchyňská minutka a k čemu se používá. Při této hře má totiž představovat bombu, jelikož tiká stejně jako opravdová bomba. Stačí určit téma a hra může začít. Bomba koluje v kruhu a každý, kdo ji právě drží, řekne slovo k předem určenému tématu. Prohrává hráč, jemuž bomba *vybouchne* (zazvoní) v ruce. Hra nutí k rychlému reagování, a tím žákům usnadňuje přechod do cizojazyčného prostředí.

Varianty:

- Žáci mohou utvářet celé věty.
- Jeden z hráčů řekne slovo a další s tímto slovem utvoří větu či souvětí. Následně vymyslí nové slovo pro dalšího hráče. Lze přitom procvičovat pouze konkrétní spojovací výraz, např. spojku **denn** – první hráč: *der Hund* → druhý hráč: *Ich möchte einen Hund, denn ich mag Tiere.*



2. Prasátko / Buchstabenschweinchen

Čas: 5 minut

Jazyková úroveň: * až ***

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: hláskování

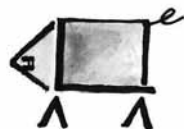
Pomůcky: žádné

Prasátko využijete k procvičování písmen abecedy. Určený žák vymyslí libovolné slovo. Na tabuli však namísto písmen tohoto slova nakreslí jen čárky, které představují jednotlivá písmena daného slova. Ostatní hráči se snaží naznačené slovo uhodnout a říkají písmena abecedy, která by mohlo hledané slovo obsahovat. Každé správné písmeno se doplní. Za každé špatné písmeno se namaluje jedna část prasátka. Hra končí, když je namalované celé prasátko nebo když je slovo uhodnuto. Je vhodné zaměřit se na problematické hlásky.

Příklad:

_S_ERRE_ _ _

Lösung: Österreich



3. Řekni to jinak! / Sag es anders!

Čas: 10 minut

Jazyková úroveň: ** až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum, menší skupiny

Studijní cíl: popisování slov

Pomůcky: kartičky se slovy

Nikdy nevíte, kdy se vám bude hodit popsat nějaké slovo, na které si zrovna nemůžete vzpomenout nebo ho neznáte. Každý hráč dostane deset kartiček se slovy, která musí během tří minut co nejrychleji popsat svým spolužákům. Kartičky naleznete v příloze (více viz str. 11). Pořadí popisovaných slov si hráč určí sám. Při popisu však nesmí použít kořen slova. Hráč, který slovo uhodne jako první, získá bod. Vyhrává hráč s největším počtem bodů. Hra umožňuje snadné opakování slovní zásoby, kterou lze vymezit i tematicky.

Příklad:

der Garten – *Begrenztes Stück Land um ein Haus, wo man Gemüse und Obst anpflanzt.*

Začátečníci

das Wasser
der Lehrer
das Buch
die Musik
die Schule
die Kuh
die Natur
die Zeitung
die Sonne
die Arbeit
das Haus
die Katze
der Kopf
das Meer
die Mütze

der Bauch
das Auto
die Eltern
das Glas
die Tomate
das Bett
die Burg
der Ball
die Maus
das Büro
der Onkel
die Stadt
der Freund
der Kollege
das Bild

Pokročilí

die Rechnung
der Kunde
die Firma
der Vertrag
die Steuer
die Schicht
die Umwelt
der Ausflug
der Preis
der Regen
die Bestellung
der Rabatt
der Albtraum
die Feier
der Anzug

der Rasen
die Miete
der Weg
das Amt
die Küste
der Schalter
das Recht
der Strand
das Niveau
die Müllkippe
der Ehrgeiz
der Wurm
die Verletzung
die Gewalt
die Sucht

4. ● Sběratel / Sammler

Čas: 10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, samostatná práce, práce ve dvojicích

Studijní cíl: slovní zásoba

Pomůcky: žádné

Vyučující určí libovolné písmeno abecedy. Žáci mají za úkol během vymezeného času napsat co nejvíce slov začínajících tímto písmenem. Po uplynutí stanovené doby přečte každý *sběratel* všechna slova, která ho napadla. Vítězí hráč s největším počtem nasbíraných slov.

Průběh aktivity závisí především na potřebách vyučujícího. Její největší předností je nenáročnost na přípravu i čas. Hra je i vhodnou možností, jak vyplnit zbývající čas při výuce. Slouží k upevnění stávající slovní zásoby a současně i osvojení nové, neboť se žáci mohou učit i jeden od druhého.

Příklad:

Písmeno W – *Wald, warum, Wand, weil, Welt, weinen, Wüste, wissen, wieder, Welp, weiß, Wurst, weshalb, Waage, Wurm, wiegen*

Varianty:

- Místo počátečních písmen mohou hráči hledat slova zakončená určitým písmenem/příponou.
- Pokročilí mohou sbírat slova začínající určitou slabikou.
- Výběr slov lze vymežit tematicky.
- U podstatných jmen mohou být následně vyhledána slova nadřazená.
- S nasbíranými slovy lze tvořit celé věty.
- *Sběratelé* mohou použít všechny slovní druhy, nebo pouze vybrané (podstatná jména, slovesa).

5. Kolotoč / Karussell

Čas: 5–10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: slovní zásoba

Pomůcky: žádné

Jeden z žáků řekne libovolné slovo. Další pokračuje slovem, které ho v návaznosti na předcházející slovo asociativně napadne jako první. Každý další žák vždy reaguje na poslední slovo, jež zaznělo. Žáci by nad slovy neměli dlouho přemýšlet, nýbrž rychle a zcela spontánně reagovat.

Příklad:

Freizeit – Sport – Tauchen – Wasser – Meer – Urlaub – Arbeit – Geld – Steuer

Varianta:

- Stanovíme konkrétní nadřazený pojem a žáci jmenují slova, která s tímto pojmem souvisejí.

*Např. **Wasser** – Tropfen, Flasche, Haifisch, Wolke, Waschbecken, Regen, Pfütze*



6. Slovní fotbal / Wortfußball

Čas: 5–10 minut

Jazyková úroveň: * až ****

Organizační forma: 1 a více hráčů, plenum

Studijní cíl: slovní zásoba

Pomůcky: žádné

Vyučující nejprve určí hráče, který hru zahájí libovolným slovem. Další hráč musí vymyslet slovo začínající na poslední písmeno předešlého slova. Pro lepší srozumitelnost je vhodné před začátkem hry napsat slovo na tabuli a označit koncové písmeno, z něhož se tvoří nové slovo.

Varianty:

- Lze určit konkrétní slovní druh, u pokročilých třeba i tematický okruh.
- Pokud je na aktivitu dostatek času, mohou *fotbalisté* s vymyšlenými slovy tvořit celé věty.

Příklad:

Umwelt–Traum–Mond–Daumen–Nummer–Raubtier–Rücksicht–Tinte

