

Petr Hladík



# her



pro  
atraktivní  
výuku  
angličtiny



**Petr Hladík**

# Her



**pro  
atraktivní  
výuku  
angličtiny**

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 angličtiny**

---

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](http://www.grada.cz)  
jako svou 5153. publikaci

Odpovědný redaktor Václav Ječmínek  
Jazyková redakce PhDr. Pavel Kotrbáček  
Překlad textů do angličtiny Mgr. Regina Janíková  
Obálka, grafická úprava a sazba Eva Hradiláková  
Počet stran 144  
První vydání, Praha 2013  
Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a.s.

© Grada Publishing, a.s., 2013  
Cover Photo © fotobanka allphoto  
Ilustrace © Mgr. Kateřina Hamplová

ISBN 978-80-247-4763-7

---

ELEKTRONICKÉ PUBLIKACE

ISBN 978-80-247-7672-9 (ve formátu PDF)  
ISBN 978-80-247-7673-6 (ve formátu EPUB)

# Obsah

O autorovi .....	9
Předmluva .....	10

## Část I

<b>Aktivizující hry .....</b>	<b>13</b>
1. Bomba / Bomb .....	14
2. Prasátko / Piggy .....	15
3. Řekni to jinak! / Say It in a Different Way! .....	16
4. Sběratel / Collector .....	17
5. Kolotoč / Merry-go-round .....	18
6. Slovní fotbal / Word Football .....	19
7. Krabička / Little Box .....	20
8. Riskuj! / Jeopardy! .....	21
9. Namaluj větu! / Draw a Sentence! .....	23
10. Alzheimer / Alzheimer .....	24
11. Chaos / Chaos .....	25
12. Polep třídu! / Paste the Class All Over! .....	26
13. Horolezci / Climbers .....	27
14. Protiklady / Opposites .....	28
15. Míček / Little Ball .....	30
16. Hádanka / Riddle .....	31
17. Červík / Wormie .....	32
18. Pomatený příběh / Confused Story .....	33
19. Písmenový maraton / Marathon of Letters .....	34
20. Galimatyáš / Higgledy – Piggledy .....	35
21. Křížovka / Crossword Puzzle .....	36
22. Řekni, namaluj, ukaž! / Say, Draw, Show! .....	37
23. Kreslení / Drawing .....	38
24. Tichá pošta / Secret Message .....	39
25. Jmenuj... / Name... .....	40
26. Kdo je rychlejší? / Who is faster? .....	41
27. Kdo jsem? / Who am I? .....	42
28. Kovbojové / Cowboys .....	43

## Část II

<b>Seznamovací hry</b> .....	45
29. Jedenáct úkolů / Eleven tasks .....	46
30. Doplnování vět / Finish the Sentence! .....	47
31. To jsem já / That's Me .....	48
32. Zapamatuj si mé jméno! / Remember My Name! .....	49
33. Interview / Interview .....	50
34. Toaletní papír / Toilet Paper .....	52
35. Cik – Cak / Zig – Zag .....	53
36. Pantomima / Pantomime .....	54
37. Klubičko / Ball of String .....	55

## Část III

<b>Konverzační hry</b> .....	57
38. Zpráva dne / Report of the Day .....	58
39. Detektiv / Detective .....	59
40. Novinový titulek / Newspaper Headline .....	60
41. A jak to bylo dál? / And What Was Next? .....	61
42. Nekonečná minuta / Infinite Minute .....	63
43. Výmluvy / Excuses .....	64
44. Vyprávěj! / Tell a Story! .....	65
45. Hádej, kde jsme! / Guess Where We Are! .....	66
46. Fotky / Photos .....	67
47. Kdo chce dárek? / Who Wants a Present? .....	68
48. Zlatá rybka / Golden Fish .....	69
49. Reportér / Reporter .....	70
50. Průzkum veřejného mínění / Public Opinion Poll .....	71
51. Murphyho zákony / Murphy's Laws .....	73
52. Hra na... / Play... .....	74
53. Hloupé otázky / Stupid Questions .....	75
54. Alibi / Alibi .....	76
55. Hádky / Quarrel .....	77
56. Krátké zpravodajství / Brief News .....	78
57. Hádání zemí / Guess What Country It Is! .....	79
58. A jak to bylo dál? / And What Came Next? .....	80
59. Video beze zvuku / Video Without Sound .....	81
60. Problémy / Problems .....	82
61. Proč máš v tašce zajíce? / Why Do You Keep a Hare in Your Bag? .....	83

62. Mimoszemšťan / Extraterrestrial .....	84
63. Co se hodí? / What Goes Together? .....	85
64. Jeden k nám nepatří! / One Does Not Belong to Us! .....	86
65. Co je to? / What Is It? .....	87
66. Kouzelný sáček / Magic Sack .....	88
67. Skoč mi do řeči! / Do Interrupt My Speech! .....	89
68. Tabu / Taboo .....	90
69. Pyramida / Pyramid .....	91

## Část IV

<b>Konverzační a gramatické hry</b> .....	93
70. Opuštěný ostrov / Desert Island .....	94
71. Teta Běta / Auntie Betty .....	95
72. Hádej! / Guess! .....	96
73. Zrcadlo / Mirror .....	97
74. Otázky bez konce / Questions Without End .....	98
75. Věštec / Fortune-teller .....	99
76. Co řeknete, když... / What Would You Say If... .....	100
77. Dřív bylo všechno jinak / Auld Lang Syne .....	101
78. Co byste dělali, kdyby... / What Would You Do If... .....	102
79. Definice / Definition .....	104
80. Hugo říká / Hugo Says .....	105
81. Najdi šest rozdílů / Find Six Differences .....	106

## Část V

<b>Gramatické hry</b> .....	107
82. Čarodějnice / Witch .....	108
83. Vláček / Train .....	109
84. Co by, kdyby? / What If...? .....	110
85. Chyby / Mistakes .....	111
86. Stalo se / Have You Ever...? .....	113
87. Kdy se to stalo? / When Did It Happen? .....	114
88. Časování / Conjugation .....	116
89. Skládání vět / Completing Sentences .....	118
90. Slovesný kruh / Circle of Verbs .....	119
91. Proč? Protože... / Why? Because... .....	120
92. Zvuky / Sounds .....	121
93. Trochu jiný diktát / A Bit Different Dictation .....	122

## Část VI

<b>Hry pro rozvoj psaní</b> .....	123
94. Psaníčko / Little Letter .....	124
95. Profík / Professional .....	125
96. Jedenáctka / Eleven .....	126
97. Nákupní lístek / Shopping List .....	127
98. Země, město... / Country, City... ..	128
99. Závod ve slovíčkách / Competition in Words .....	129
100. Jazykolamy / Tongue Twisters .....	130
101. Komiks / Comics .....	131
102. Pravda nebo lež? / True or False? .....	132
103. Barevné lístky / Colored Leaflets .....	133
104. Scrabble / Scrabble .....	134
105. Prodlužování vět / Stretched Sentences .....	135
106. Strýček Oto sedí ve vaně / Uncle Donald Is Sitting in a Bathtub .....	136
107. Tři slova / Three Words .....	137
108. Horoskop / Horoscope .....	138
109. Proud vědomí / Mind River .....	139
110. Mikroskop / Microscope .....	140
111. Dopis / Letter .....	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 anglického 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 hravé 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 uvedte 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.gradac.cz** přílohy vhodné k vytištění (kartičky, herní plány, obrázky, otázky apod.).



[www.gradac.cz/111-her-pro-atraktivni-vyuku-anglictiny\\_7796/seznam/katalog/](http://www.gradac.cz/111-her-pro-atraktivni-vyuku-anglictiny_7796/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 zajišťující 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 / Bomb

---

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 **because** – první hráč: *a dog* → druhý hráč: *I don't want to have a dog because I would have to walk him.*



# 2. Prasátko / Piggy

---

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:

F U \_ N \_ T \_ \_ E

Řešení: *furniture*



# 3. Řekni to jinak! / Say It in a Different Way!

---

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:

**Garden** – *A place behind our house. We grow vegetables there.*

### Začátečníci

apple  
tree  
weather  
blood  
nature  
cow  
donkey  
work  
school  
news  
sun  
sock  
bed  
castle  
mouse

ball  
cap  
abdomen  
head  
sea  
glass  
plane  
yard  
water  
book  
window  
board  
teacher  
office  
church

### Pokročilí

customer  
agreement  
invoice  
company  
order  
life  
department  
tax  
nightmare  
price  
rain  
reduction  
party  
suit  
grass

rent  
coast  
puppy  
road  
side  
glass  
plan  
bin  
rubbish  
law  
level  
tip  
worm  
ambition  
addiction



# 4. Sběratel / Collector

---

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 D** – *dog, duck, dress, donor, drug, day, drink, duet, dock*

## 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 / Merry-go-round

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:

*garden – grass – green – frog – pond – beach – sun – sky*

## Varianta:

- Stanovíme konkrétní nadřazený pojem a žáci jmenují slova, která s tímto pojmem souvisejí.  
Např. **Water** – *drops, shark, washbasin, rain, sea, puddle etc.*



# 6. Slovní fotbal / Word Football

---

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:

*cat – train – number – rush – hunger – restaurant – time etc.*

