

Obsah

1.	Skrytá zpráva (Hidden Message)	3
2.	Žranice (Feeding Time)	5
3.	Baba vracečka (Comeback Tag)	7
4.	Horká brambora (Hot Potato)	9
5.	Zmatená zpráva (Mixed-Up Message).....	11
6.	Živý uzel (Live Knot)	13
7.	Červená – modrá – zelená (Red – Blue - Green)	15
8.	Šest stanovišť (Six Stations)	17
9.	Neupuť balonek (Keep Up the Balloon)	19
10.	Míčky v koších (Balls In the Baskets)	21
11.	Policajt (Police Officer)	23
12.	Neuklizený pokoj (Messy Room)	25
13.	Chyť zvíře (Catch an Animal)	27
14.	Zaplň mezeru (Fill In the Gap)	29
15.	Chyť míč (Catch the Ball)	31
16.	Puť míč (Drop the Ball).....	33
17.	Kočka v kleci (Cat In A Cage).....	35
18.	Jídelní štafeta (Food Relay)	37
19.	Ztracené oblečení (Lost Clothes)	39
20.	Tělo jako přikrývka (Body Blanket)	41
21.	Pojďme předvádět pantomimou (Let's Mime)	43
22.	Závod s oblečením (Clothes Race).....	45
23.	Nacpi se! (Stuff Your Face!)	47
24.	Kimova hra (Kim's Game)	49
25.	Záhadný balíček (Mystery Parcel)	51

26.	Hudební židle jinak (A Bit Different Musical Chairs)	53
27.	Zvířecí ruleta (Animal Spin)	56
28.	Odpadlík (Fallen Out)	59
29.	Horké vejce (Hot Egg)	61
30.	Slepé Bingo (Blind Bingo)	63
31.	Kdo jsem? (Who Am I?)	66
32.	Procházka džunglí (Jungle Walk)	68
33.	Šťastné dvojice (Happy Pairs)	70
34.	Slepá bába (Blind Man's Buff)	72
35.	Záhadná krabice (Mystery Box)	74
36.	Pirátská válka (Pirate War)	76
37.	Připni to (Pin it)	78
38.	Štafeta (Relay Race)	80
39.	Honzo, vstávej (What Time Is It, Mr. Wolf?)	82
40.	Uprchlá zvířata (Runaway Animals)	84
41.	Nákupní seznam (Shopping List)	86
42.	Hon na hračky (Toy Hunt)	88
43.	Najdi svou hračku (Find Your Toy)	90
44.	Utekla zvířátka! (Animals Have Run Away!)	92
45.	Naše příšerka (Our Monster)	94
46.	Zrcadlo (Mirror)	96

1. Skrytá zpráva (Hidden Message)

Téma: jakékoliv - opakování

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daných témat (Flashcards)

Shrnutí: Didaktická pohybová hra, při níž si děti zopakují a procvičí slovíčka jakéhokoliv tématu. Hru lze hrát jak v místnosti, tak venku. Cílem hry je co nejdříve zjistit jaká slovíčka jsou ukryta na vzdáleném stanovišti, zapsat je a anglicky je prezentovat.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Popovídejte si s dětmi o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (ukážte reálné věci / obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Můžete také zvolit jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 1 nebo 3 (pokud pracujete se slovíčky čtyř a více témat – tj. 24 a více karet).

Hra:

- Vymezte hrací plochu, na vzdálenější konec plochy umístěte dvě hromádky obrázkových karet (flashcards) dle vybraných témat – minimálně 12 karet do každé hromádky (tzn. alespoň 2 témata). V hromádkách nemusí být vždy stejné karty (tj. každá hromádka může obsahovat karty různých témat).
- Rozdělte hráče na dvě družstva: „Make two teams, please.“ Každé družstvo si zvolí svého zapisovatele (kreslíře): „Choose the writer/drawer.“
- Vysvětlíte hráčům, že budou postupně běhat ke stanovišti s kartami – z každého družstva poběží vždy jeden hráč, zapamatuje si co nejvíce karet a po doběhnutí zpět k týmu slovíčka pokud možno anglicky nadiktuje zapisovateli (kreslíři). Hráči se v běhu budou střídat: „Take turns, run to the cards, remember the pictures, run back and dictate to your team. Write/draw the words.“, zapojte vhodnou mimiku a gesta (předvedte běh, nahlédnutí do karet, diktování, ukazováček ke spánku na znamení zapamatování, naznačte zapisování/kreslení na papír atd.).

- Rozdějte do družstev po jednom papíru a tužce.
- Odstartujte závod: „Ready, steady, go!“
- V průběhu závodu usměřujte hráče, aby mluvili co nejvíce anglicky, pomáhejte atd.: „Please, speak English.“
- Po dokončení závodu vyzvěte týmy, aby svá slova všem řekli anglicky - dejte týmům krátký čas na přípravu: „Say the words in English.“
- Přidělujte body, zapisujte je na tabuli/papír: 2 body = správné zařazení slova na seznam + správné pojmenování anglicky, 1 bod = správné zařazení slova na seznam, 0 bodů = chybné slovo na seznamu nebo chybějící slovo.

Potřebné fráze:

„Make two teams, please.“	Utvořte dvě družstva, prosím.
„Choose the writer/drawer.“	Vyberte zapisovatele/kreslíře.
„Take turns, run to the cards, remember the pictures, run back and dictate to your team. Write/draw the words.“	Střídejte se, běžte ke kartám, zapamatujte si obrázky, běžte zpět a diktujte svému týmu. Zapisujte/kreslete slova.
„Ready, steady, go!“	Připravte ke startu, pozor, teď!
„Please, speak English.“	Prosím, mluvte anglicky.
„Say the words in English.“	Řekněte slova anglicky.

2. Žranice (Feeding Time)

Téma: Číslovky (Numbers), Barvy (Colours), Zvířata (Animals) - opakování

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daných témat (Flashcards), CD přehrávač a hudební CD, malé barevné papírky (green, blue, red, yellow, purple, orange), případně bílé papírky s dostatečně výrazným barevným znakem (např. kolečko) – od každé barvy minimálně 5, papírky s číslovkami – od každé číslovky minimálně 5 papírků.

Shrnutí: Didaktická pohybová hra, při níž si děti zopakují a procvičí slovíčka zejména daných témat. Hru lze hrát jak v místnosti, tak venku. Cílem hry je předvést daná zvířata a nasbírat co nejvíce „potravy“, kterou představují papíry různých barev a s různými číslovkami.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Popovídejte si s dětmi o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Můžete také zvolit jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 3/B - každý tým dostane sadu kartiček s číslovkami a s barvami.

Hra:

- Vymezte hrací plochu, po ploše rozházejte papíry s číslovkami a barevné papíry.
- Rozdělte hráče na dvě družstva: „Make two teams, please.“
- Pošeptejte každému hráči zvíře, které bude představovat.
- Vyzvěte hráče, aby předvedli beze slov své zvíře: „Mime the animal/pet, please.“
- Vyzvěte ostatní hráče, aby se vždy pokusili dané zvíře určit: „What animal is it?“
- Vysvětlete hráčům, že se stali hladovými zvířaty a budou se jako tato zvířata na hudbu pohybovat po hrací ploše. Papírky na zemi jsou potrava. V momentě kdy hudba

přestane hrát, vykřikněte označení potravy (buď číslovku, nebo barvu) a úkolem hráčů, resp. hladových zvířat je co nejrychleji najít a sebrat daný papírek, tj. nakrmit se. Papírky si hráči schovávají: „Mime the animals/pets. When the music stops, feed yourselves.“

- Zvířata, která se v daném kole nestihnou nakrmit (nezbude na ně určený papírek), vypadávají ze hry.
- Hra končí v momentě, kdy na ploše nezbyla žádná potrava. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce papírků, tj. potravy.
- Druh potravy (tzn. číslovku nebo barvu) určuje při zastavení hudby lektor dle aktuální situace na hrací ploše.
- Místo hudby můžete společně zpívat.

Něco navíc:

- Pro hlubší zopakování názvů zvířat můžete předvádění zvířat ještě zopakovat na konci hry jako soutěž družstev v hádání.
- Rozdělte děti do dvou družstev: „Make two teams, please.“
- Pozvěte si vždy jednoho zástupce jednoho družstva, pošeptejte mu zvíře, on jej předvede a kdo uhodne dřív, toho družstvo získá bod.

Potřebné fráze:

„Make two teams, please.“	Utvořte dvě družstva, prosím.
„Mime the animal/pet, please.“	Předved'te své zvíře/dom.mazlíčka, prosím.
„What animal is it?“	Jaké je to zvíře?
„When the music stops, feed yourselves.“	Když se hudba zastaví, nakrmte se.

3. Baba vracečka (Comeback Tag)

Téma: Oblečení (Clothes), Barvy (Colours), Tělo (Body) - opakování

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daných témat (Flashcards), stopky.

Shrnutí: Didaktická pohybová hra, při níž si děti zopakují a procvičí slovíčka daných témat. Hru lze hrát jak v místnosti, tak venku. Děti hrají „Na babu“, cílem „baby“ je chytit co nejvíce dětí. Cílem chycených dětí je zůstat ve hře co nejdéle nebo se do ní vrátit správnou reakcí na lektorův příkaz (zodpovězením otázky lektora).

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Popovídejte si s dětmi o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle Vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Můžete také zvolit jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 6.

Hra:

- Pokud hrajete venku, vymezte hrací plochu.
- Vysvětlíte hráčům, že budou hrát na babu, ale „babu“ má až do odvolání jeden člověk (stanovte časový limit – např. 3 min.), jehož cílem je pochyťat co nejvíce lidí: „Run and catch as many people as possible.“ Každý chycený hráč zůstane stát na místě, ale může se okamžitě vrátit zpět do hry tak, že správně zareaguje na váš příkaz.
- Chodte mezi chycenými hráči a dávejte jim příkazy „Dotkni se...“: „Touch (something green, your hand, a T-shirt...)“
- Po skončení časového limitu spočítejte aktuální počet chycených hráčů a výsledek запиšte. Určete dalšího hráče, který bude na následující 3 minuty „babou“. Hru opakujte, dokud se všichni hráči nevystřídají alespoň jednou v roli „baby“.

Něco navíc:

- Pokud jsou hráči zdatnější v angličtině, můžete místo příkazů pokládat otázky.
- Chodte mezi chycenými hráči a ptejte se na jednu z následujících věcí a vždy doplňte vhodnou mimikou a gestem (ukazujte prstem atd.): A. barvu oblečení: „What colour is it?“, odpověď napovězte: „It’s r-r-r... red, yes, well done.“, B. Část těla: „What body part is it?“, opět napovězte odpověď: „It’s a l-l-l... leg, yes, great.“, C. Oblečení: „What kind of clothes is it?“, odpověď opět napovězte: „It’s a j-j-j... jumper, yes.“ Pro zjednodušení můžete vždy položit pouze otázku „What is it?“ a ukázat prstem na co se ptáte.

Potřebné fráze:

„Run and catch as many people as possible.“	Běhejte a chyťte co nejvíce lidí.
„Touch (something green, your hand, a T-shirt...).“	Dotkni se (něčeho zeleného, svojí ruky, trika...).
„What colour is it?“	Jaká je to barva?
„It’s r-r-r... red, yes, well done.“	To je č-č-č... červená, ano, dobře.
„What body part is it?“	Jaká je to část těla?
„It’s a l-l-l... leg, yes, great.“	To je n-n-n... noha, ano, skvěle.
„What kind of clothes is it?“	Jaký je to druh oblečení?
„It’s a j-j-j... jumper, yes.“	To je s-s-s... svetr, ano.
„What is it?“	Co je to?

4. Horká brambora (Hot Potato)

Téma: Jakékoliv - opakování

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu/daných témat (Flashcards), ‚*horká brambora*‘ (míč, opravdová brambora, jakýkoliv bezpečný předmět, který se dá předávat z ruky do ruky), stopky nebo CD přehrávač a hudební CD.

Shrnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují a procvičí slovíčka daného tématu/daných témat. Hru lze hrát jak v místnosti, tak venku. Cílem hry je správně pojmenovat obrázek, který lektor ukáže na obrázkové kartě, a tím se udržet co nejdéle ve hře.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Popovídejte si s dětmi o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Můžete také zvolit jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 1.

Hra:

- Vyzvěte hráče, aby si stoupli do kruhu: „Please, stand in a circle here.“
- Vysvětlete hráčům, že si budou posílat z ruky do ruky ‚*horkou bramboru*‘: „Pass the hot potato.“, zároveň ukažte předmět, který bude sloužit jako ‚*horká brambora*‘ a gestem předvedte, jak jej posíláte. Ten, u koho po ukončení čas.limitu brambora zůstane, musí správně anglicky určit slovíčko na obrázkové kartě, kterou mu ukážete, jinak odchází ze hry: „Say the word in English or leave the game.“ Vyhrává ten, který zůstane ve hře nejdéle.
- Nastavte stopky/spustte CD přehrávač a odstartujte hru: „Ready, steady, go!“
- Nechte hru asi 30 sekund (čas. limit volte libovolně dle potřeb hráčů) běžet a zastavte ji buď pípáním stopek nebo vypnutím hudby: „Stop.“ Zároveň ukažte obrázkovou kartu a zeptejte se hráče, který drží ‚*horkou bramboru*‘: „What is it?“, s odpovědí

můžete hráči pomoci: „It’s a c-c-c....(car).“ Obrázkové karty volte podle toho, jaké téma chcete procvičit nebo zopakovat.

- Pokud hráč správně řekne slovo na obráz. kartě, zůstává ve hře, pokud ne, odchází. Hra pokračuje stejným způsobem, dokud nezůstane pouze vítěz.

Něco navíc :

- Méně soutěživá varianta: Pokud chcete udržet všechny děti co nejdéle aktivní, pak toho, který vypadne, nechte mimo hru pouze na jedno kolo.
- Varianta TPR: některá témata jsou vhodná k TPR (např. oblečení, barvy, tělo, zaměstnání, zvířata, slovesa pohybu a číslovky atd.), to znamená, že děti s horkou bramborou nebudou slovně popisovat obrázkové karty, ale fyzickou aktivitou reagovat na váš příkaz: např. téma ‚oblečení‘ – můžete dávat příkaz „Touch (trousers), please.“, nebo téma ‚zvířata‘ – můžete dávat příkaz „Mime the (dog), please.“, nebo ‚slovesa‘ – příkazy typu „Jump three times.“

Potřebné fráze:

„Please, stand in a circle here.“	Prosím, postavte se do kruhu.
„Pass the hot potato.“	Podávejte si horkou bramboru.
„Say the word in English or leave the game.“	Řekně to slovo anglicky nebo odejděte ze hry.
„Ready, steady, go!“	Připravte ke startu, pozor, teď!
„Stop.“	Stop.
„What is it?“	Co je to?
„It’s a c-c-c....(car).“	To je a-a-a...(auto)“
„Touch (trousers), please.“	Dotkni se (kalhot), prosím.
„Mime the (dog), please.“	Předved’ (psa), prosím.
„Jump three times.“	Vyskoč třikrát.

5. Zmatená zpráva (Mixed-Up Message)

Téma: Práce (World of Work), Zvířata/Domácí mazlíčci (Animals/Pets), Doprava (Transport), Slovesa pohybu (Action Verbs) a další.

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu/témat (Flashcards)

Shrnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují a procvičí slovíčka daného tématu/daných témat. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je správně předvést spoluhráči slovíčko, které lektor pošeptá. Slovíčko si hráči budou „posílat“ mezi sebou a poslední jej musí správně předvést, případně pojmenovat.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 2.

Hra:

- Utvořte dvě družstva: „Make two teams, please.“ Vyzvěte hráče, aby se postavili za sebou do řady (všichni čelem jedním směrem): „Please, stand in a line.“
- Vysvětlíte hráčům, že si budou v družstvu posílat ‚zprávu‘ předvedením daného slovíčka beze slov: „Pass the message. Mime the word.“, zároveň ukažte na příkladu – poklepejte jednomu hráči na rameno, když se otočí, předvedte hasiče. Naznačte, že tento hráč má dále stejným způsobem předvést slovíčko dalšímu až ‚pošta‘ doběhne na konec řady. Poslední hráč slovíčko předvede a případně i pojmenuje. Bod dostane ten tým, který správně uhodne slovíčko. Zdůrazněte, že hráči kromě posledního nesmí mluvit: „Be quiet, please.“ (Doplňte vhodnou mimikou – prst na ústa, zamknutá ústa.)
- Stoupněte si za poslední hráče v řadě. Odstartujte hru: „Ready, steady, go!“, poklepejte na rameno posledním hráčům v družstvu, pošeptejte jim slovo a naznačte,

že se mají otočit, poklepat na rameno hráči před sebou on se otočí) a předvést mu slovíčko.

- Nechte „zprávu“ dojít až na konec zástupu, mezitím se přemístěte před družstva a dohlížejte na dodržování pravidel, pomáhejte. V momentě, kdy „zpráva“ dorazí na konec, pomozte hráčům otázkou: „What is it?“ a nechte hráče předvést slovo, případně je vyzvěte, aby slovo řekli a naznačte odpověď: „It’s a....“ (Zapojte mimiku).
- Poté se první hráč přesune dozadu a celý proces se opakuje. Zadejte jiné slovo.

Něco navíc:

- Pro pokročilejší hráče: místo mimického předvedení slovíčka nebo fráze můžete v týmech hrát klasickou „tichou poštu“ – pak můžete využít slovíčka jakéhokoliv tématu a „posílat“ i složitější slovní uskupení (např.: „It’s a green car.“). Hráči mohou stát v zástupech nebo sedět vedle sebe, slovíčko prvnímu hráči pošeptejte nebo zadejte pomocí obrázkové karty.

Potřebné fráze:

„Please, stand in a line.“	Prosím, postavte se do řady.
„Make two teams, please.“	Prosím, utvořte 2 družstva.
„Pass the message.“	Posílejte si zprávu.
„Mime the word.“	Předvedte slovo beze slov.
„Be quiet, please.“	Prosím, buďte potichu.
„Please, stand in the line here and here.“	Prosím, stoupněte si do zástupu tady a tady.
„Ready, steady, go!“	Připravte ke startu, pozor, teď!
„What is it?“	Co je to?
„It’s a....“	To je...
„It’s a green car.“	To je zelené auto.

6. Živý uzel (Live Knot)

Téma: Číslovky (Numbers) a počítání (Counting), částečně i Tělo (Body)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu (Flashcards)

Shrnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují a procvičí číslovky a počítání. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je rozplést ‚uzel‘ rukou a poté spočítat kolik hráčů je navzájem spojených.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 3.

Hra:

- Vyzvěte hráče, aby se postavili do kruhu: „Stand in a circle, please.“
- Vyzvěte hráče, aby se postavili těsně k sobě čelem do kruhu: „Please, stand close to each other, touch with shoulders.“ Nyní hráči předpaží pravou ruku: „Please, hold your right arm up.“, vyzvěte je, aby se někoho chytili za ruku: „Catch one hand and hold it, please.“ Stejný postup zopakujte i pro levou ruku „left arm“.
- Vysvětlete hráčům, že se budou snažit spleť rukou rozmotat různými bezpečnými způsoby (překračováním, vyvlékáním atd.), ale nesmí se pustit rukou, které drží: „Try to untie the knot. Hold the hands tight!“
- Nechte hráče rozplétat uzel, pomáhejte jim. Až uzel/uzle rozpletou, vyzvěte hráče, aby spočítali, kolik jich je navzájem spojeno v kruhu: „Count the people in one circle.“
- Hru můžete opakovat dle libosti.

Potřebné fráze:

„Stand in a circle, please.“	Stoupněte si do kruhu, prosím.
„Please, stand close to each other, touch with shoulders.“	Prosím, stůjte blízko u sebe, dotýkejte se rameny.
„Please, hold your right (left) arm up.“	Zvedněte pravou (levou) paži.
„Catch one hand and hold it, please.“	Chytněte jednu ruku a držte jí, prosím.
„Try to untie the knot.“	Pokuste se rozplést uzel.
„Hold the hands tight!“	Držte se pevně za ruce.
„Count the people in one circle.“	Spočítejte lidi v kruhu.

7. Červená – modrá – zelená (Red – Blue - Green)

Téma: Barvy (Colors), Slovesa pohybu (Action Verbs)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu (Flashcards)

Shrnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují některé barvy a slovesa pohybu. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je pohybovat se určitým způsobem s určitou rychlostí dle zadání lektora.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 12 nebo 11.

Hra:

- Pokud nehrajete v místnosti, vymezte hrací plochu.
- Vyzvěte hráče, aby se postavili: „Please, stand up.“
- Určete, co která barva představuje – červená = rychlý pohyb, modrá = normální rychlost, zelená = pomalý pohyb: „Red is fast. Blue is normal speed. Green is slow.“, zároveň ukazujte karty s barvami a rychlost pohybu (například jděte, klusejte, běžte).
- Nyní hráčům vysvětlete, že se budou po třídě/hrací ploše pohybovat tak jak jim řeknete a s příslušnou rychlostí – ukažte příklad: „Red jump.“, začněte rychle skákat. „Green hop.“, začněte poskakovat po jedné noze pomalu. „Blue walk.“, začněte se procházet normální rychlostí.
- Slovesa k použití: jump, hop (on the left/right leg), run, walk, kick, throw, catch

Něco navíc:

- Pro pokročilejší hráče: hráči se mohou střídat ve vydávání rozkazů. Lektor se může naopak zapojit do hry a stát se jedním z hráčů – musí však průběžně zajišťovat spravedlivé střídání na pozici toho, kdo určuje způsob pohybu.

Potřebné fráze:

„Please, stand up.“	Prosím, postavte se.
„Red is fast.“	Červená znamená rychle.
„Blue is normal speed.“	Modrá znamená normální rychlost.
„Green is slow.“	Zelená znamená pomalu.
„Red jump.“	Červená skákej.
„Green hop (on the left/right leg).“	Zelená hopsej (na levé/pravé noze).
„Blue walk.“	Modrá chod’.
run, kick, throw, catch	Běž, kopni, hod’, chyt’

8. Šest stanovišť (Six Stations)

Téma: jakékoliv

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: dvě sady stejných obrázkových karet daného tématu (Flashcards), šátek na zavázání očí

Srnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují slovíčka daného tématu. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je udržet se ve hře co nejdéle, přičemž jeden hráč se zavázanýma očima vždy část hráčů vyřadí určením místa, kde se zrovna schovávají.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 1 nebo 11.

Hra:

- Pokud nehrajete v místnosti, vymezte hrací plochu. Určete 6 stanovišť a označte je vždy jednou obrázkovou kartou (např. pracujete s tématem Zvířata – umístěte karty Kůň, Prase, Ovce, Kráva, Slepice, Koza), druhou sadu karet si nechte v ruce.
- Vysvětlete pravidla hry – jeden hráč se zavázanýma očima, *„Slepý“* (*„The Blind“*), stojí uprostřed herního pole: *„The Blind stands in the middle (here).“* (doplňte mimikou), ostatní hráči se libovolně rozmístí na 6 stanovišť: *„Stand in the six stations, please.“* (doplňte mimikou). Když zahájíte hru, řekne *„Slepý“* jedno ze slov umístěných na stanovištích: *„Say one word.“* (ukazte karty, ze kterých *„Slepý“* vybírá – použijte druhou, identickou sadu obr.karet) Hráči, kteří se v danou chvíli nacházejí na zmíněném stanovišti, vypadávají ze hry: *„Go out of the game, please.“* Ostatní se opět rozmístí po stanovištích: *„Change the stations, please.“* a *„Slepý“* opět určí stanoviště, odkud hráči vypadnou. Hra se opakuje, dokud nezůstane poslední hráč – ten vyhrává a získá bod. Hru můžete opakovat tak dlouho, dokud se na pozici *„Slepého“* nevystřídají všichni hráči.

- V roli ‚Slepého‘ se hráči střídají po ukončení jedné hry.

Něco navíc:

- Hrát můžete i ve družstvech – pak se body hráčů jednotlivých družstev sčítají: „Make (two, three..) teams, please.“ Hráči mohou různě taktizovat tak, aby zajistili co nejmenší úbytek hráčů svého družstva.
- Pokud si ‚Slepý‘ nepamatuje slova, která označují jednotlivá stanoviště, můžete ho nechat bez šátku stát zády ke stanovištím, ukazovat mu karty a zajistit, že nebude vidět na jednotlivá stanoviště.

Potřebné fráze:

„The Blind stands in the middle (here).“	Slepý stojí uprostřed (zde).
„Stand in the six stations, please.“	Postavte se na 6 stanovišť, prosím.
„Say one word.“	Řekni jedno slovo.
„Go out of the game, please.“	Odejděte ze hry, prosím.
„Change the stations, please.“	Změňte stanoviště, prosím.
„Make (two, three...) teams, please.“	Vytvořte (dvě, tři...) družstva, prosím.

9. Neupust' balonek (Keep Up the Balloon)

Téma: Tělo (Body)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu (Flashcards), nafouknutý balonek

Shrnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují slovíčka daného tématu. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je udržet balon nad zemí co nejdéle a pinkat jej dokola určenou částí těla.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle Vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 6.

Hra:

- Vyzvěte hráče, aby se postavili do kruhu: „Stand in a circle, please.“
- Vysvětlíte pravidla hry – hráči si pinkají dokola balonek určitou částí těla (určuje lektor): „Pass the balloon round.“ a snaží se, aby nespádl na zem: „Don't drop the balloon.“ Hráč, který nezvládl odpinknout míč a spadl mu na zem, vypadává ze hry: „If you drop it, you are out of the game.“ Zároveň hráč, který odpinkne balonek nesprávnou částí těla, vypadává ze hry: „If you hit the balloon with the wrong body part you are out of the game.“
- Části těla, které můžete určovat: head, arm, leg, tummy, hand, foot, nose, mouth – nechte si obrázkové karty těchto částí těla v ruce.
- Předejte balonek jednomu hráči a určete část těla, kterou se má balonek pinkat. Odstartujte hru: „Ready, steady, go!“ Další část těla určete až po několika odpinknutích. Ze začátku nestřídejte části těla moc často a určujte spíše ty jednodušší (arm, hand, leg, head, foot)
- Odpadlík vás vystřídá a určuje části těla, dokud nevypadne další, ti se pak prostřídají atd. Hráči, kteří určují části těla, mají k dispozici obrázkové karty jako nápovědu.

Potřebné fráze:

„Stand in a circle, please.“	Postavte se do kruhu, prosím.
„Pass the balloon round.“	Odpinkněte balonek a pošlete ho dokola.
„Don't drop the balloon.“	Neupust' balón.
„If you drop it, you are out of the game.“	Pokud ho upustíte, vypadnete ze hry.
„If you hit the balloon with the wrong body part, you are out of the game.“	Pokud odpinknete balonek nesprávnou částí těla, vypadnete ze hry.
head, arm, leg, tummy, hand, foot, nose, mouth	Hlava, paže, noha, břicho, ruka, chodidlo, nos, pusa
„Ready, steady, go!“	Připravít ke startu, pozor, teď!

10. Míčky v koších (Balls In the Baskets)

Téma: Slovesa pohybu (Action Verbs) – jump, hop, run, walk, throw, kick

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu (Flashcards) – 2 stejné sady, 12 míčků (např. tenisáky, softbalové míčky atd.) nebo jakýkoliv jiný předmět, který se dá různým způsobem bezpečně přemísťovat (koule z alobalu, novin...), 6 odpadkových košů nebo jiných nádob označených vždy jednou obrázkovou kartou, případně stopky (pokud je ve skupině více než 12 dětí)

Shrnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují slovíčka daného tématu. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je získat co nejvíce bodů pro družstvo tým, že hráč donese určitým způsobem míček do koše a svůj pohyb nakonec pojmenuje.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 12.

Hra:

- Vyzvěte hráče, aby si vytvořili 2 družstva: „Make two (three, four..) teams, please.“ – každé družstvo má maximálně 6 hráčů. Pokud máte ve skupince více dětí, utvořte více družstev, která budou závodit samostatně na čas - použijte stopky.
- Vymezte soutěžní dráhu pro každé z družstev tak, aby koše byly uprostřed, lehce dosažitelné pro obě družstva a ve stejné vzdálenosti od obou startovních čar a aby se jejich dráhy nekřížily.
- Vysvětlete pravidla hry – oba týmy se budou snažit dopravit všechny míčky do košů způsobem, který je znázorněn na obrázkových kartách upevněných na koších: „Put the balls into the baskets that way.“, zároveň ukazujte na obrázkové karty na koších, případně jeden či dva způsoby předvedte. Družstvo se může domluvit a přidělit koše

jednotlivým svým členům. Ti pak jeden po druhém přemísťují míčky do košů daným způsobem – tím získají vždy jeden bod pro své družstvo.

- Po ukončení závodu může každý získat pro své družstvo ještě jeden bod tak, že správně pojmenuje pohyb, který při přemístění míčku vykonal.
- Oba týmy mohou přemísťovat své míčky současně, aby se ušetřil čas.
- Odstartujte závod: „Ready, steady, go!“

Něco navíc:

- Pro větší napětí můžete hru pojmut jako závod – pokud soutěží dvě družstva, vítěz získá bonus (např. 5 bodů), pokud soutěží více družstev, použijte stopky a bonusy rozdělte mezi např. první tři družstva.

Potřebné fráze:

„Make two (three, four..) teams, please.“	Vytvořte dvě (tři, čtyři..) družstva, prosím.
„Put the balls into the baskets that way.“	Dejte míčky do košů tamtím způsobem.
„Ready, steady, go!“	Připravte ke startu, pozor, teď!

11. Policajt (Police Officer)

Téma: Slovesa pohybu (Action Verbs), Číslovky (Numbers) a počítání (counting)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty znázorňující čísla (Flashcards)

Shrnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují některá slovesa pohybu (jump, hop on left/right leg, be frogs/cats/snakes, walk, run) a číslovky od 1 do 6. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hráčů je překonat vzdálenost od startu k ‚Policajtovi‘ co nejdříve způsobem jaký on určí.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 12 (Slovesa pohybu), poté 3A (Číslovky).

Hra:

- Vymezte herní plochu – startovní a cílovou čárou.
- Vyberte ‚Policajta‘ a vyzvěte ho/jí, aby se postavil/a za cílovou čárou: „Please, stand behind the finish line.“ Ostatní hráče pak vyzvěte, aby se postavili na startovní čáru „Please, stand at the start line.“
- Vysvětlete pravidla hry – vždy určíte způsob přemísťování (např. „Jump.“ a zároveň předvedte) a odstartuje hru. V ten moment se ‚Policajt‘ otočí zády k ostatním hráčům a začne počítat do 6: „The policeman counts to 6.“ Hráči se začnou co nejrychleji daným způsobem přemísťovat k cílové čáře: „Move to the finish line fast.“ V momentě, kdy ‚Policajt‘ přestane počítat, otočí se, ostatní hráči musí okamžitě zastavit a ztuhnout v aktuální pozici: „When the policeman watches, freeze.“ Kdo se pohne, když kouká ‚Policajt‘, toho pošle zpět na start. Hra pokračuje stejným způsobem: určité sloveso, ‚Policajt‘ se otočí, počítá, otočí se zpět, vyhodnotí situaci atd. Kolo hry končí v momentě, kdy cílovou čáru překoná nějaký hráč. Ten se v dalším kole stává ‚Policajtem‘: „Be the policeman now.“

- Hra může mít nekonečně mnoho kol – záleží na chuti a náladě.
- Slovesa, která můžete použít: jump, hop on left/right leg, be frogs/cats/snakes, walk, run
- Odstartujte závod: „Ready, steady, go!“ a kontrolujte správnost provedení přemísťování, zároveň hráčům pomáhejte a slabším občas poradte.

Něco navíc :

- Pro pokročilejší hráče: místo lektora může způsob přemísťování určovat sám ‚policajt‘.

Potřebné fráze:

„Please, stand behind the finish line.“	Prosím, stůjte za cílovou čárou.
„Please, stand at the start line.“	Prosím, stůjte na startovní čáře.
„Jump.“	Skákejte.
„The policeman counts to 6.“	Policajt počítá do 6.
„Move to the finish line fast.“	Pohybujte se rychle směrem k cílové čáře.
„When the policeman watches, freeze.“	Když se policajt podívá, zastavte se na místě.
„Be the policeman now.“	Nyní jsi policajt.
jump, hop on left/right leg, be frogs/cats/snakes, walk, run	Skákejte, hopsejte na levé/pravé noze, buďte žábami/ kočkami/ hady, chodte, běžte
„Ready, steady, go!“	Připravte ke startu, pozor, teď!

12. Neuklizený pokoj (Messy Room)

Téma: Oblečení (Clothes)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: 6 obrázkových karet (Flashcards) s daným tématem, případně reálné předměty

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček daného tématu. Hra se hraje v místnosti. Cílem hry je odhalit ztracený předmět/kartu, případně změnu v umístění karet/předmětů.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadíte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 1.

Hra:

- Pokud jste k opakování slovíček využil(a) opakovací aktivitu č. 1, nechají si děti svůj předmět/kartu a umístí je/ji v místnosti tak, aby byl/a vidět: „Put your card(s)/thing(s) in the room.“ a doplníme výraznou mimikou (rozhodíme rukama kolem sebe, rozejdeme se po místnosti a ukazujeme na různá místa atd.), pro názornost umístíme „svůj“ předmět jako první. Pokud jste opakovali slova jiným způsobem, rozdejte obrázkové karty a pokračujte výše popsáním způsobem.
- Děti si prohlédnou místnost a umístění předmětů: „Look around and take a (mental) photo.“ a doplníme mimikou (při slově „look“ si ukážeme na oči a vzápětí na předměty v místnosti; při slově „take a photo“ předvádíme, že fotografujeme a poklepeme si na spánek na znamení zapamatování si atd.).
- Děti se otočí ke stěně a zavřou oči: „Please, turn around and close your eyes.“ (Opět doplníme mimikou.)
- Rychle odstraníme jeden předmět /kartu.

- Děti se otočí zpět a otevřou oči: „Please, turn back and open your eyes.“
- Co chybí? „What’s missing?“
- Hru několikrát opakujeme a vždy odstraníme jiný předmět/kartu.

Něco navíc:

- místo odstranění předmětu/karty, zaměňte 2 různé předměty/karty mezi sebou. Zeptejte se, co se změnilo: „What’s wrong/different?“

Potřebné fráze:

„Put your card(s)/thing(s) in the room.“	Umístěte svou kartu(y) /věc(i)v místnosti.
„Look around and take a (mental) photo.“	Rozhlédněte se a vyfoťte si (místnost).
„Please, turn around and close your eyes.“	Prosím, otočte se a zavřete oči.
„Please, turn back and open your eyes.“	Prosím, otočte se zpět a otevřete oči.
„What’s missing?“	Co chybí?
„What’s wrong/different?“	Co je špatně/jinak?

13. Chyt' zvíře (Catch an Animal)

Téma: Domácí mazlíčci (Pets), Zvířata (Animals), Slovesa pohybu (Action Verbs)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty se zvířaty (Flashcards)

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček daného tématu a některých pohybových sloves. Hra se hraje ve vymezeném prostoru – venku nebo uvnitř. Cílem hry je „pochytat“ stádo, které přebíhá hrací pole.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 2.

Hra:

- Pokud hru hrajeme venku, vymezíme prostor určený pro hru (keře, stromy, záhony atd.).
- Děti se shluknou na jedné straně hracího pole, jeden vybraný dobrovolník (= lovec) si stoupne doprostřed (případně si doprostřed pro začátek stoupněte vy).
- Dejte povel – způsob přemísťování nebo pouze odstartujte: „Start! Run! Jump! Hop!“
- Cíl hry: Děti (=stádo) se snaží dostat na druhou stranu pole, zatímco lovec se je snaží chytit (stačí dotyk). Chycený běžec se stává lovcem a další kolo již chytají dva lovci atd. Poslední ze stáda vyhrává.
- Děti představují např. následující zvířata: a) ryby – fish; b) ovce-sheep; c) kočky – cats; d) ptáci-birds atd. zatímco dobrovolník je pak např. a) kočka – cat; b) pes – dog, atd. Zvířata můžete pochopitelně libovolně zaměňovat.
- Děti při běhu křičí: „Catch me, Mr./Ms. Cat(Dog)!“

- Hru opakujeme několikrát, zvířata lze libovolně zaměňovat tak, aby se procvičil cílový jazyk.

Něco navíc:

- Lovci se mohou držet za ruce.

Potřebné fráze:

„Start! Run! Jump! Hop!“	Start! Běžte! Skákejte! Poskakujte!
„Catch me, Mr./Ms. Cat (Dog)!“	Chyť mě, pane kocoure/paní kočko (dog)!“

14. Zaplň mezeru (Fill In the Gap)

Téma: Číslovky (Numbers)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: 12 kartiček s čísly – 2 sady čísel od 1 do 6

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček daného tématu. Hra se hraje ve vymezeném prostoru – venku nebo uvnitř. Cílem hráčů je přeběhnout hrací pole, aby je nezachytil chytač uprostřed.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 3.

Hra:

- Vymezte prostor určený pro hru (keře, stromy, záhony, koberec v místnosti atd.)
- Rozdělte děti do dvou skupin po 6 (rozhodněte vy nebo nechte děti rozpočítat/dobrovolně vytvořit skupinku/kluci a holky atd.): „Make teams, please.“
- Každý člen družstva dostane jedno číslo (1 – 6) – zamícháme kartičky s čísly a děti necháme vytáhnout jako u hracích karet: „Please, take one.“ V každém družstvu pak je po jedné jedničce, dvojce atd.
- Družstva se postaví na opačné strany místnosti /hracího pole a kartičky si položí před sebe na zem (pozor, kartičky jsou kluzké, děti na nich nesmí stát!!), případně můžeme kartičky položit na židli před každého hráče.
- Pokud je celkový počet dětí lichý, postaví se jedno dítě mezi dva týmy doprostřed hracího pole, pokud je sudý, zahrajeme si hru s dětmi a na začátek se postavíme doprostřed my.

- Český vysvětlíme dětem, že ten uprostřed (= chytač) vyvolá číslo a ti, kteří dostali přiděleno právě vyvolané číslo, si musí navzájem vyměnit místo tak, aby je chytač uprostřed nechytí (přeběhnou hrací pole do protějšího týmu). Ten, koho chytač chytí, si s ním vymění místo a chytač se stane členem družstva chyceného hráče.
- Hru několikrát opakujte. Pokud hraje více než 12 dětí, při dalším opakování obměňujeme družstva tak, aby si zahrál každý.

Potřebné fráze:

„Make teams, please.“	Utvořte družstva, prosím.
„Please, take one.“	Prosím, vezměte si jednu (kartu).

15. Chyt' míč (Catch the Ball)

Téma: Části lidského těla (Body Parts)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: měkký míč (molitanový nebo hadrový míček, nafukovací míč apod.), obrázkové karty se slovy, která chceme procvičovat.

Shrnutí: Pohybová didaktická hra na procvičení slovíček daného tématu. Hra se hraje ve vymezeném prostoru (v kruhu) – venku nebo uvnitř. Cílem vybraného hráče (= chytač) je chytit letící míč a poté jím zasáhnout některého ze spoluhráčů.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 6.

Hra:

- Vymezte hrací pole.
- Vyzvěte děti, aby se postavily do kruhu: „Stand in a circle, please.“, určete jednoho hráče a postavteho/jí doprostřed (= nadhazovač): „Stand in the middle, please.“ Nadhazovač drží míč.
- Nadhazovač vyhodí míč nad hlavy ostatních a zakřičí jméno a povel, např. „Lenka, catch the ball!“ Ten, kterého jmenoval (= chytač) se snaží chytit míč, zatímco všechny ostatní děti se snaží rozprchnout co nejdále od něj v rámci hracího pole. V momentě, kdy chytač míč chytí, zakřičí „Stop!“, všichni se zastaví na místě a chytač se snaží zasáhnout někoho ze skupinky míčem.
- Po zásahu chytač určí, kterou část těla trefil. Pak jde vystřídat zasaženého.
- Zasažený hází opět míč nad hlavy skupinky se souběžným výkřikem jména dalšího chytače a povelu.

- Pokud chytač nikoho nezasáhne, vyhazuje míč sám (opět musí někoho jmenovat a zakřičet „catch the ball!“)
- Hru několikrát opakujte. Pokud chytá stále stejné dítě, vstupte do hry sami, buď jako nový hráč a snažte se nenásilně zvrátit průběh hry nebo přímo určete dalšího nadhazovače.

Něco navíc:

- Nadhazovač nemusí nutně ostatní členy skupiny nyzývat jejich jmény – pokud chcete procvičit a zopakovat i jiná témata, můžete každému hráči dát novou identitu v podobě např. zvířete, hračky, povolání, číslovky atd. Toto je však mnohem těžší varianta, protože všichni hráči si musí zapamatovat novou ‚identitu‘ spoluhráčů.

Potřebné fráze:

„Stand in a circle, please.“	Postavte se do kruhu, prosím.
„Stand in the middle, please.“	Postav se doprostřed, prosím.
„Lenka (Doll, Fish..), catch the ball!“	Lenko (panenko, rybo..), chyt' míč!
„Stop!“	Stůj!

16. Pust' míč (Drop the Ball)

Téma: jakékoliv - opakování

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: míč, obrázkové karty daného tématu

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček daného tématu a některých pohybových sloves. Hra se hraje ve vymezeném prostoru (v kruhu) – venku nebo uvnitř. Cílem hráčů je chytit co nejdříve míč, aby mohli vystřídat nadhazovače ve středu kruhu.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 10.

Hra:

- Děti si vylosují kartičky se svými identitami: „Please, take one.“, položí je na zem vedle sebe (pozor, kartičky jsou kluzké, děti na nich nesmí stát!!!)
- Děti se postaví do kruhu: „Make a circle, please.“, vy (=nadhazovač) stojíte uvnitř.
- Nadhazovač se rozhlédne po kartičkách v kruhu, pustí míč a zároveň určí chytače, tzn. vykřikne jedno slovo z kartičky – např.: „Police officer, catch the ball.“
- Dítě, které má kartičku ‚police officer‘, se snaží zachytit míč v letu (pouze s prvním odrazem od země). Když se mu to podaří, vystřídá nadhazovače.
- Hru opakujeme několikrát dle libosti.
- Nadhazovač se snaží „blafovat“ (např. při zvolání se dívá na úplně jiné dítě atd.)

Potřebné fráze:

„Please, take one.“	Prosím, vemte si jednu (kartu).
„Make a circle, please.“	Utvořte kruh, prosím.
„Catch the ball.“	Chytni míč.

17. Kočka v kleci (Cat In A Cage)

Téma: Domácí mazlíčci (Pets), Zvířata (Animals)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty se zvířaty

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček daného tématu a některých pohybových sloves. Hra se hraje ve vymezeném prostoru (v kruhu) – venku nebo uvnitř. Cílem hráče uprostřed kruhu (= lovec) je chytit někoho z ostatních a s tím si vyměnit role.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadíte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 11.

Hra:

- Vymezte hrací pole: nakreslete 3 soustředné kruhy na zemi (průměr: 1m, 3m, 10m) – tím vytvoříte zónu 1 (středový kruh), zónu 2 a zónu 3 (obvodový kruh).
- Jedno dítě zůstane v zóně 1 (lovec = dog, cat ...) a ostatní zůstanou v zóně 3, zóna 2 zůstává neutrální.
- Určete, jaké zvíře představuje hráč uvnitř kruhu, případně jej/jí nechte vybrat (viz obrázkové karty).
- Ostatní hráči se přemísťují ze zóny 3 do zóny 2 a snaží se „dráždit“ lovce tím, že skáčou do a vně kruhu zóny 2 a křičí „Catch me, Mr./Ms. Dog/Cat/Spider/Snake!“
- Lovec se snaží ostatní hráče chytit (stačí se dotknout), nesmí však vstoupit do zóny 3 – ten, koho lovec chytí, jej vystřídá.

Něco navíc:

- Zábavná hra se může změnit v soutěž: hráči se snaží uniknout lovcí a zároveň sbírat hvězdičky za vstup do zóny 1 - stačí vběhnout do vnitřního kruhu, když je lovec z dosahu a zakřičet: „Helo, Mr./Ms. Cat, Dog...“ Hvězdičky pečlivě zapisujte a po ukončení hry vyhodnoťte nejúspěšnějšího hráče.
- Každé dítě, které se ocitne v kruhu, může být jiným zvířetem – je potřeba se ale na zvířeti vždy dohodnout než se začne hrát, aby ostatní hráči věděli, koho mají škádlit a volat.

Potřebné fráze:

„Catch me, Mr./Ms.(Dog, Cat..).“	Chyťte mě, pane/paní (pejsku, kočko...).
„Helo, Mr./Ms. Cat, Dog..“	Kuk, pane/paní (pejsku, kočko...)

18. Jídelní štafeta (Food Relay)

Téma: Jídlo (Food)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty se slovy, která chceme procvičovat případně reálné věci (ovoce atd.), pracovní list 7.4 - publikace obou úrovní (prázdné talíře, talíře s jídlem), tužky, případně pastelky

Shrnutí: Pohybová soutěž na procvičení slovíček daného tématu, vhodná spíše ke hře v místnosti. Soutěží páry, kde jeden kreslí (=kreslíř) a druhý zjišťuje informace (=běžec) – cílem je zakreslit daný obrázek co nejdříve a nejpřesněji.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 5.

Hra:

- Připravte si jeden obrázek z obrázkové přílohy č. 7.4b (talíř s jídlem).
- Rozdělte děti do dvojic: „Please, make pairs“ - jeden kreslíř a jeden běžec.
- Každý pár dostane tužky (pastelky), pracovní list č. 7.4a (prázdný talíř).
- K jedné stěně místnosti postavte stolky vždy s jednou židlí – sem zasednou kreslíři tak, aby si navzájem nekoukali do papíru.
- Ke druhé stěně si sedněte vy s vybraným obrázkem (zatím jej nikomu neukazujte).
- Vysvětlete dětem, že po zaznění slova „Start.“ přiběhne běžec z každé dvojice k vám, vy mu ukážete obrázek, on/ona si z něj zapamatuje co nejvíce, poběží zpět ke svému kreslíři a potichu mu diktuje, co má kreslit: „Run here, take a mental photo (remember), run back and say what to draw.“ Vše doplníme výraznou mimikou, případně instrukce zadáme pouze v češtině.

- Pokud si soutěžní dvojice myslí, že má obrázek nakreslený celý, zvedne ruku a počká, až ostatní soutěžící dokončí práci. Průběžně si zapisujte pořadí dvojic a obrázky si společně nakonec zkontrolujte. Přidělte body za rychlost, správnost, úplnost obrázku.

Něco navíc:

- Obrázek talíře s jídlem může být připevněn například zezadu na tabuli.

Potřebné fráze:

„Please, make pairs.“	Prosím, utvořte dvojice.
„Run here, take a mental photo (remember), run back and say what to draw.“	Pobězte sem, zapamatujte si (obrázek), běžte zpět a řekněte, co kreslit.

19. Ztracené oblečení (Lost Clothes)

Téma: Oblečení (Clothes)

Typ lekce: Didaktická pohybová hra

Pomůcky: 6 obrázkových karet (Flashcards) s daným tématem

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček a frází daného tématu. Hraje se ve vymezeném prostoru – venku nebo uvnitř. Cílem hry je najít co nejvíce ‚ztraceného oblečení‘.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 7.

Hra:

- Pokud hru hrajete venku, vymezte hrací pole. Požádejte děti, aby se otočily a zavřely oči: „Turn around and close your eyes, please.“ Rozmístěte předměty/obrázkové karty po místnosti nebo po hracím poli venku (1 kus oblečení/obrázkovou kartu si nechte u sebe). Stoupněte si před děti a požádejte je, aby otevřely oči: „Open your eyes, please.“ (POZOR - ještě se neotáčejí na hrací plochu!!)
- Vyzvěte děti, aby se posadily na zem a vyprávějte jim krátký příběh (česky) jako motivaci ke hře – „Sit down and listen.“ (doplňte gesty – pokyňte rukou, sáhněte si na ucho) :

„Žil byl v daleké zemi Kobrov obr Kobr. Představte si, děti, včera zabloudil až na naši zahradu. Trochu si tu pohrál a moc se umazal, a tak se chtěl vykoupat. Svlékl si oblečení a vlezl do vany. Zatímco se koupal, přiběhly sem dvě kočky, Anča a Manča, a trochu obra pozlobily - vzaly mu totiž všechno oblečení a schovaly ho někde tady...‘ (doplňujte příhodnou melodií hlasu a výraznou mimikou a gesty).

- Vezměte jeden kus oblečení obra Kobra, který jste si nechali v ruce (např. nasadíte si čepici) a předstírejte, že jste on a dokončete příběh: *„Tak, děti, a podívejte, co mi zbylo (nadzvedněte čepici) – „a hat“, pomozte mi, prosím, najít zbytek oblečení (a rozhodte rukama po místnosti).“* Požádejte děti anglicky, aby Vám oblečení našly a vyzvěte je, aby se postavily a otočily zpět do hracího pole (je důležité, aby se děti otočily až nyní, protože jinak by neustále sledovaly hrací plochu a schované věci a neudržely byste si jejich pozornost): „Stand up and turn around, please. Find my clothes, please.“
- Děti se rozeběhnou a nosí jednotlivé díly oblečení, podávají je a vy vždy řeknete: „Look, it’s a shirt! Thank you!“ a vybědňte dítě, aby opakovalo po Vás: „Say with me. It’s a shirt.“ a doplňte výraznou mimikou a gesty.
- Oblečení si můžete buď oblékat, nebo si jej pouze ukládejte na hromádku a poté opět berte do rukou a opakujte slova: „Say with me. It’s a ...“. Pokud používáte obrázkové karty, pouze je dětem znova ukazujte a opakujte slova a fráze: „Say with me. It’s a...“

Potřebné fráze:

„Turn around and close your eyes, please.“	Otočte se a zavřete oči, prosím.
„Open your eyes, please.“	Otevřete oči, prosím.
„Sit down and listen.“	Posadte se a poslouchejte.
„Stand up and turn around, please.“	Postavte se a otočte se, prosím.
„Find my clothes, please.“	Najděte moje oblečení, prosím.
„Look, it’s a (shirt)! Thank you!“	A vida, to je (košile)! Děkuji!
„Say with me. It’s a (shirt).“	Opakujte. To je (košile).

20. Tělo jako přikrývka (Body Blanket)

Téma: Lidské tělo (Body)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: 6 obrázkových karet (Flashcards) s daným tématem, deka nebo šátek (či jiný měkký předmět, který se dá rozložit na podlaze), případně CD přehrávač a CD se svižnější písničkou.

Shrnutí: Didaktická hra na procvičení slovíček a frází daného tématu. Hraje se jak venku tak v místnosti. Cílem je správně určit zadanou část těla.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: hra č. 4.

Hra:

- Rozložte na podlaze deku (šátek apod.), utvořte s dětmi kruh okolo ní: „Stand in a circle, please.“
- Vysvětlíte dětem hru: budete společně zpívat (poslouchat) písničku, vy jí občas přerušíte a vykřiknete část těla. Děti přiskočí k dece a dotknou se jí co nejrychleji danou částí těla (ukážte dětem názorně – vykřikněte: „ear“ a poklekněte a dotkněte se uchem deky).
- Začněte zpívat (případně pusťte CD) a nechte děti chodit dokola: „Listen to (Sing) the song and walk.“
- Občas písničku přerušte a vykřikněte část těla, dejte dětem dost času, aby se mohly dotknout deky a pochvalte je.
- Hru opakujeme po dobu písničky, případně déle. Části těla se mohou opakovat.

Něco navíc:

- Hru můžete pojmut jako soutěž družstev. Před začátkem hry rozdělte děti do družstev: „Make teams, please.“ Body za správné dotknutí se správnou částí těla družstvům zapisujte na papír či tabuli. Můžete přidělit například jen za první tři nejrychlejší atd.

Potřebné fráze:

„Stand in a circle, please.“	Postavte se do kruhu, prosím.
„Listen to (Sing) the song and walk.“	Poslouchejte (zpívejte) písničku a procházejte se.
„Make teams, please.“	Utvořte družstva, prosím.

21. Pojdme předvádět pantomimou (Let's Mime)

Téma: Domácí mazlíčci (Pets), Zvířata (Animals), Zaměstnání (World of Work), Slovesa pohybu (Action Verbs).

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty se slovy (Flashcards), která chceme procvičovat

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček daného tématu. Hraje se buď venku, nebo v místnosti. Cílem hráčů je předvést zadané slovíčko pantomimou za současného hádání ostatních dětí.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 10.

Hra:

- Rozdělíme děti do skupin: „Make teams, please.“
- Každá skupinka vždy vyšle jednoho zástupce (= herec), který bude pantomimou předvádět zadané slovíčko (tj. vždy budou najednou předvádět alespoň 2 lidé – v závislosti na počtu skupin).
- Pozvěte si všechny herce k sobě, šeptem jim zadejte zvíře (všem stejné) a vyzvěte je, aby beze slov zvíře napodobili: „Come here, please.“ (pošeptejte zvíře) „Mime, please.“ a doplňte výraznou mimikou a gesty (prst k puse, atd.).
- Herci předvádějí a družstva hádají – své odpovědi říkají anglicky. Pokud vykřiknou správnou odpověď česky, přikývnete souhlasně hlavou a odpověď zopakujte anglicky: „Yes, it's a dog.“ A vyzvěte děti, aby po vás zopakovaly: „Say with me. It's a dog.“ A opět doplňte výraznou mimikou a gesty (např. ruku k uchu, jako že neslyšíte atd.).

Něco navíc:

- Pokud hru hrajete po ukončení kapitoly 9, úrovně 1, můžete k zadání zvířete nebo zaměstnání přidat přídavné jméno (př. big dog = velký pes, small cat = malá kočka, tall police officer, short shop assistant, fat office worker, thin doctor, atd.)

Potřebné fráze:

„Make teams, please.“	Utvořte družstva, prosím.
„Come here, please.“	Pojďte sem, prosím.
„Mime, please.“	Předved'te beze slov, prosím.
„Yes, it's a (dog).“	Ano, je to (pes).
„Say with me. It's a (dog).“	Opakujte po mně. To je (pes).

22. Závod s oblečením (Clothes Race)

Téma: Oblečení (Clothes)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: 2 sady (případně více sad) oblečení vždy po 5 - 10ks (nejlépe více kusů oblečení stejného druhu)

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček a frází daného tématu. Hraje se buď venku, nebo v místnosti. Děti ve družstvech sbírají oděvy dle zadání a nakonec z nich vytvoří vlastní postavu obra.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadíte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 7.

Hra:

- Děti rozdělte do 2 (či více) skupin: „Make teams, please.“
- Vymezte hrací pole.
- Před každé družstvo položte na jednu stranu hracího pole (místnosti) na zem hromádku oblečení.
- Dětem vysvětlíte, že vždy vykřiknete druh oblečení, jeden člen skupinky vyběhne ke své hromadě, najde tu správnou věc a přinese ji zpět skupince.
- Opakujte nejméně 5x, nebo alespoň tolikrát, aby se všechny děti ve skupince vystřídaly (nemusíme odříkat všechny věci v hromadě).
- Nyní děti vyzvěte, aby ze svého oblečení sestavily na zemi postavu obra – nechte pracovat dětskou fantazii (obr může mít 3 rukavice, 2 čepice atd.): „Make a giant.“

- Nakonec každá skupinka „představí“ svého obra („It's Jindra. It is a skirt, they are gloves.“ atd.)

Něco navíc:

- Při závodu se můžete prostřídat s dětmi a nechat je místo sebe určovat druh oblečení, který mají družstva najít.
- Představování obra můžete rozšířit i na opakování a procvičení barev – obrovno oblečení děti pak popisují takto: „It is a blue skirt, they are red socks atd.“ Stejně tak zadání při závodu může být komplexnější a obsahovat barvy nebo číslovky (v závislosti na oblečení, které máte k dispozici).

Potřebné fráze:

„Make teams, please.“	Utvořte družstva, prosím.
„Make a giant.“	Sestavte obra.
„It's Jindra. It is a skirt, they are gloves.“	To je Jindra. To je sukně, to jsou rukavice. (POZOR na gramatiku – jednotné vs množné číslo)

23. Nacpi se! (Stuff Your Face!)

Téma: Oblečení (Clothes)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: oblečení (např. svetr = jumper, klobouk = hat, kabát = coat, šála = scarf, rukavice = gloves), talíř, příbor, tabulka čokolády, hrací kostka

Shrnutí: Žertovná hra na procvičení slovíček a frází daného tématu. Hraje se v místnosti u stolu se židlí, kde se hráči postupně oblékají, svlékají a jedí. Cílem každého hráče je sníst co nejvíce čokolády.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 9.

Hra:

- Na stůl připravte talíř, příbor, na talíř rozbalenou tabulku čokolády a vedle stolu na hromádku oblečení.
- Vyzvěte děti, aby se posadily do kruhu na zem: „Sit down in a circle, please.“
- Děti hází jeden po druhém v kruhu hrací kostkou: „Roll the dice.“, dokud někomu nepadne šestka. Házení pokračuje v kruhu dál, zatímco hráč, kterému padle šestka, doběhne ke stolu.
- U stolu si tento hráč začne oblékat oblečení podle toho, jak mu/jí to určíte (zvolte vždy stejný počet kusů oblečení pro každého hráče). Např.: „Put on a jumper. Put on gloves. Put on a hat.“ Pokud obléká nesprávné oblečení, příkaz opakujte, dokud svou chybu nenapraví. Poté hráči dovolte sednout ke stolu a jíst příborem čokoládu: „Now you can eat the chocolate.“ Hráč může být u stolu (oblékat se a jíst čokoládu) dokud dalšímu hráči nepadne šestka. Pak musí rychle oblečení svléknout a sladkou odměnu předat dalšímu „výherci“.

- Ve hře pokračujte, dokud máte čokoládu.

Něco navíc:

- Místo vašeho diktování může sám hráč, který se obléká, vždy sám oblečení pojmenovat: „It’s a hat...“
- Místo čokolády můžete použít jinou ‚odměnu‘ – např. MP3 přehrávač (hráč se oblečený posadí a ze sluchátek poslouchá oblíbenou hudbu, pohádku atd.): „Now you can listen.“ Pokud však používáte jídlo, měli byste konzumaci ztížit (např. zmíněným příborem).

Potřebné fráze:

„Sit down in a circle, please.“	Posad’te se do kruhu, prosím.
„Roll the dice.“	Hod’ kostkou.
„Put on a jumper. Put on gloves. Put on a hat.“	Oblékni si svetr. Oblékni si rukavice. Oblékni si čepici.
„Now you can eat the chocolate.“	Nyní můžeš jíst čokoládu.
„It’s a hat...“	To je čepice..
„Now you can listen.“	Nyní můžeš poslouchat.

24. Kimova hra (Kim's Game)

Téma: jakékoliv

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: 6x obrázkové karty (Flashcards) se slovy, která chceme procvičovat případně reálné věci (např. hračky, kancelářské potřeby atd.), šátek/kus látky/noviny na zakrytí předmětů, případně papíry a tužky

Shrnutí: Didaktická hra na procvičení slovíček daného tématu. Hraje se buď venku, nebo v místnosti. Cílem je zapamatovat si co nejvíce věcí a pak je vyjmenovat.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 11.

Hra:

- Na zem/deku rozložte předměty/obrázkové karty (max. 6), pozvěte děti blíž a vyzvěte je, aby si věci prohlédly: „Look and take a (mental) photo./Look and remember.“, opět doplňte výraznou mimikou a gesty (ukážte si na oči, pak na předměty, předvedte, že si je fotíte a poklepejte si na spánek na znamení zapamatování si).
- Nechte děti 1 minutu dívat se na předměty/karty a pak vše zakryjte (šátkem, novinama atd.)
- Vyzvěte děti, aby říkaly, co si zapamatovaly: „Now, say the toys (things).“ Nebo „What do you remember?“

Něco navíc:

- Děti si mohou na papíry dané předměty nejprve nakreslit (udělat si malou přípravu) a pak je teprve vyzvěte, aby vám řekly, co viděly: „Draw the toys (things).“ „Now, say the toys (things)“

- Děti se mohou po zakrytí předmětů seskupit do dvojic/družstev a na připravené papíry nakreslit co viděly a pak společně říkat ostatním: „Make pairs/teams and draw the toys (things).“

Potřebné fráze:

„Look and take a (mental) photo.“ „Look and remember.“	Prohlédněte si hračky (věci) a vyfoťte si je. Prohlédněte si hračky (věci) a zapamatujte si je.
„Now, say the toys (things).“	Nyní říkejte, co jste viděli.
„What do you remember?“	Co si pamatujete?
„Draw the toys (things).“	Nakreslete hračky (věci).
„Make pairs/teams and draw the toys (things).“	Utvořte dvojice/družstva a nakreslete hračky (věci).

25. Záhadný balíček (Mystery Parcel)

Téma: jakékoliv - opakování

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: 6 obrázkových karet se slovy, která chceme procvičovat, balící papír nebo noviny (předem si připravte balíček z balícího papíru/novin). Použijte několik vrstev papíru a mezi jednotlivé vrstvy vždy zabalte malý papírek s nakresleným slovíčkem podle obrázkových karet - flashcards. Před zabalením papírek přeložte, aby nikdo nezahlédl obrázek.), CD přehrávač + CD s písničkami, malé papírky, tužka

Shrnutí: Hra na procvičení slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je co nejméně pantomimou předvést slovíčko tak, aby jej ostatní poznali.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 1.

Hra:

- Nechte děti stoupnout/sednout do kruhu – pokud jste to již neudělali při opakovací aktivitě: „Stand/Sit down in a circle, please.“
- Vysvětlete dětem česky, co se bude dít: *„Pustím hudbu, budete si podávat tento balíček (ukážete jej). Až hudbu zastavím, rozbalí ten, u kterého balíček právě skončí, jeden obal. Tam nalezne lísteček s obrázkem, který nikomu neukáže, ale musí tu věc předvést beze slov. Ostatní musí hádat slovíčko. Jeden bod dostane za správné předvedení a druhý za to, že ostatní slovíčko uhodnou.“*
- Nyní dejte jednomu hráči do ruky balíček a odstartujte hru. Pusťte CD a občas hudbu zastavte.

- Body zapisujte třeba na papír nebo na tabuli. Soutěž pak vyhodnoťte.

Něco navíc:

- Hru můžeme hrát ve družstvech – pak by bylo potřeba vytvořit dva balíčky a utvořit dva kroužky.
- Místo balíčku můžete použít míček. Až se zastaví hudba, necháte hráče, u kterého skončil míček, vylosovat jednu obrázkovou kartu a toto slovíčko musí hráč předvést.
- Místo hudby můžete s dětmi zpívat nebo například bubnovat/tleskat a jednou za čas vykřikněte „Stop!“

Potřebné fráze:

„Sit down in a circle, please.“	Sedněte si do kroužku, prosím.
„Stand in a circle, please.“	Postavte se do kroužku, prosím.

26. Hudební židle jinak (A Bit Different Musical Chairs)

Téma: jakékoliv

Typ lekce: Didaktická hra zahrnující TPR

Pomůcky: 6 obrázkových karet se slovy, která chceme procvičovat, CD přehrávač + CD s písničkami

Shrnutí: Hra na procvičení slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je co nejméně pantomimou předvést slovíčko tak, aby jej ostatní poznali.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 2.

Hra:

- Vysvětlete dětem hru česky: *„Utvoříte kruh okolo židlí. Já pustím hudbu a vy budete obcházet židle v kruhu způsobem, který vám určím (např. skákat po jedné noze). Až zastavím hudbu, snažte se co nejdříve sednout na židli. Ten, kdo zůstane stát, si ode mě vylosuje jednu kartičku – neukazuje ji ostatním. Musí předvést to co je na kartičce beze slov. Ostatní hádají slovíčko. Pokud slovíčko protihráči uhodnout, vrací se dotyčný zpět do hry. Opět pustím hudbu a pokračujeme stejně. Pokud slovíčko protihráči neuhodnou, dotyčný jde stranou, já odeberu další židli, pustím hudbu a hrajeme stejným způsobem.“*
- Uspořádejte židle do kruhu, opěradly k sobě – počet židlí je o jednu menší než počet dětí.
- Děti utvoří kruh okolo židlí: „Stand in a circle, please.“

- Zadejte způsob pohybu (a naznačte mimicky): „Hop on your left/right foot.“ / „Jump.“ / „Walk.“
- Pusťte hudbu, nechte chvíli hrát, kontrolujte správný způsob obcházení židlí (případně opět vykřikněte instrukci „Hop.“ atd.), zastavte hudbu a vyčkejte než se děti usadí.
- Vyzvěte stojícího hráče, aby si vytáhl kartičku (Flashcard) se slovíčkem a napodobil pantomimou slovíčko: „Come and take a flashcard, please.“ „Now, mime the word, please.“
- Ukažte na ostatní a mimicky naznačte, že mají dávat pozor a hádat (dotkněte se oka a ukažte na stojícího hráče apod.): „What is it?“
- Vyčkejte asi minutu, pokud hráči uhodnout, pochvalte je (mimicky: pokývejte hlavou, zvedněte palec, atd.): „Yes, it’s a cat.“, případně zopakujte anglicky jejich správnou odpověď vyřčenou česky.
- Stojící hráč se vrací zpět do hry, pokud ostatní uhodli nebo jde stranou, pokud neuhodli, pusťte hudbu a pokračujte stejným způsobem.
- Hru můžete opakovat tak dlouho, dokud máte obrázkové karty, případně můžete použít opět ty, které nebyly uhodnuty.

Něco navíc:

- Hru můžeme hrát ve družstvech – hádat by mohlo pouze družstvo stojícího hráče. Pak by případně bylo možné nechat stále stejný počet židlí.
- Místo hudby můžete s dětmi zpívat a jednou za čas vykřikněte „Stop!“

Potřebné fráze:

„Stand in a circle, please.“	Postavte se do kroužku, prosím.
„Hop on your left/right foot.“	Skákejte na levé/pravé noze.
„Jump.“	Skákejte.
„Walk.“	Chodte.
„Come and take a flashcard, please.“	Pojď si vzít jednu kartičku, prosím.
„Now, mime the word, please.“	Nyní předved’ slovíčko beze slov, prosím.

„What is it?“	Co je to?
„Yes, it's a cat.“	Ano, to je kočka.

27. Zvířecí ruleta (Animal Spin)

Téma: Zvířata (Animals), Domácí mazlíčci (Pets), Počítání a čísla (Counting and Numbers)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: papíry vel. A4, pastelky (min. stejný počet jako je počet hráčů), obrázkové karty se slovy (Flashcards), která chceme procvičovat, prázdná PET lahev nebo jiný předmět, který by mohl posloužit po roztočení jako šipka (mince, na kterou z obou stran nalepíte šipku).

Shrnutí: Hra na procvičení slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je porozumět vyslovenému slovíčku a fyzickou reakcí potvrdit toto porozumění (nakreslit zadané slovíčko) a procvičit si počítání.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 4.

Hra:

- Rozdělte děti do skupin - v ideálním případě alespoň 3 skupiny po min. 2 členech. V každé skupině může být různý počet hráčů: „Make teams, please.“
- Skupinky hráčů si spolu sednou ke stolu, případně na zem.
- Zadejte instrukce: *„Každý dostane jeden papír a do skupinky dostanete jedny pastelky. Každý sám nakreslete na svůj papír slovíčko, které vám určím.“* „Take papers and pencils, please.“ „Draw your word.“
- Každá skupinka dostane papíry a tužky/pastelky. Přidělte každé skupince zvíře, které má kreslit: „Draw a (dog).“

- Vyčkejte chvíli, obcházejte skupinky a případně pomozte kreslit.
- Vyzvěte děti, aby ukázaly své obrázky ostatním (pouze pokud chtějí) a ti se snaží hádat: „Show us your pictures.“, naznačte gestem (zvedněte ruce nad hlavu s papírem). „What is it?“ Vyzvěte všechny děti, aby po vás opakovaly, pokud nevědí slovíčko: „Say with me, it’s a (dog).“
- Vyberte si obrázky od dětí, zamíchejte je a rozložte je do kruhu na zem. Doprostřed mezi obrázky umístěte PET lahev/upravenou minci.
- Nyní vysvětlete dětem hru: *„Hrajeme ve skupinách – skupina psů, koček atd. Postupně po jednom budeme točit lahvi/minci a na jaké zvíře ukáže šipka, to vypadává ze hry. Až nebude ve hře ani jedno zvíře vaší skupiny, můžete se přidat k jiné skupině a pokračovat ve hře. Vyhrává ta skupina, jejíž alespoň jedno zvíře zůstane ve hře nejdéle.“*
- Po každém vyřazení zvířete se zeptejte: „How many dogs/cats...are there?“ A společně s dětmi spočítejte, pokud to neumí samy: „Count with me, one, two...“
- Až bude ve hře málo zvířat a šipka se zastaví mezi nimi, máte možnost buď vyzvat hráče, aby zatočili ještě jednou nebo měřit vzdálenost šipky od zvířat...

Něco navíc:

- Místo zvířat můžete dětem zadávat i slovíčka jiných témat (např. jídlo, části těla, oblečení...)

Potřebné fráze:

„Make teams, please.“	Utvořte skupinky, prosím.
„Take paper and pencils, please.“	Vezměte si papíry a tužky, prosím.
„Draw your word.“	Nakreslete si své slovíčko.
„Draw a (dog).“	Nakreslete (psa).
„Show us your pictures.“	Ukažte nám své obrázky.
„What is it?“	Co je to?
„Sit down, please.“	Sedněte si, prosím.
„How many dogs/cats...are there?“	Kolik psů/koček...tu je?
„Count with me, one, two...“	Počítejte se mnou, jedna, dvě...

„Say with me, it's a (dog).“

Říkejte se mnou, to je (pes).

28. Odpadlík (Fallen Out)

Téma: Zvířata (Animals), Slovesa pohybu (Action verbs)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: dvě sady papírů s čísly (na každý papír napište vždy jedno číslo – větší papíry, asi vel. A4, použijete na označení hracího pole, menší papírky složíte do pytlíku/krabice/klobouku apod. a budete je vytahovat a určovat „odpadlíka“. Počet papírů = počet hráčů - např. máme 14 hráčů, pak vytvoříte 2 sady papírů – jedny velké a druhé malé – s čísly 1-14, celkem 28 papírů), tužka, pytlík nebo krabička nebo klobouk, obrázkové karty (Flashcards) se slovy, která chceme procvičovat, případně CD přehrávač a CD s hudbou

Shrnutí: Hra na procvičení slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je porozumět vyslovenému slovíčku a fyzickou reakcí potvrdit toto porozumění (způsob přemísťování se v kruhu).

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 5.

Hra:

- Připravte hrací pole: položte větší papíry s čísly na zem do kruhu.
- Vyzvěte děti, aby se postavily do kruhu za papíry (pozor, papíry mohou klouzat – upozorněte děti, aby si nestoupaly na papíry, ale vedle nich.): „Stand in a circle, please.“ „Do not step on papers.“ (Vše doprovodte vhodnými gesty.)
- Nyní vysvětlíte dětem hru: „Budete obcházet v kruhu (na hudbu) určitým způsobem – např. „Hop on your left/right foot.“ „Jump.“ „Walk.“ „Run.“ „Fly.“ „Be dogs/lions/cats/frogs/horses atd.“ (vždy názorně předvedte). Až zastavím hudbu,

zastavíte se každý u jednoho papíru s číslem. Já vylosuji z pytlíku/krabičky papírek s číslem a tím určím toho, kdo na jedno kolo vypadne. Tento ‚odpadlík‘ se na jedno kolo stane šéfem, vystřídá mě a určí způsob, jakým budete obcházet dokola (mějte připravené obrázkové karty sloves a zvířat a pokud ‚odpadlík‘ neví co by určil, dejte mu vylosovat) a sloveso Vám sám předvede, pouští a vypíná hudbu, losuje číslo z pytlíku. Po jednom kole se vystřídá s dalším odpadlíkem.’

Něco navíc:

- Místo hudby můžete s dětmi zpívat a jednou za čas vykřikněte „Stop!“
- Místo papírů s čísly můžete použít obrázkové karty (Flashcards) – počet párů karet odpovídá počtu hráčů. Použijte vždy jednu kartu z páru na označení hracího pole a druhou na losování ‚odpadlíka‘.
- Místo aby se děti zastavovaly u papírů, což může způsobit nemalé kolize (budou šlapat na papíry a mohly by po nich uklouznout), musí se děti papírů dotknout.

Potřebné fráze:

„Stand in a circle, please.“	Stoupněte si do kruhu, prosím.
„Do not step on papers.“	Nestoupejte na papíry, prosím.
„Hop on your left/right foot.“	Skákejte na levé/pravé noze.
Jump.“ „Walk.“ „Run.“ „Fly.“	Skákejte. Jděte. Běžte.
„Be dogs/lions/cats/frogs/horses/birds atd.“	Buďte psi/lvi/kočkami/žábami/koňmi/ptáky, atd.

29. Horké vejce (Hot Egg)

Téma: Slovesa pohybu (Action Verbs)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: lžice a pingpongové míčky/jiný míček podobné velikosti/malé brambory/případně natvrdo uvařená vejce (vždy 1 lžice a 1 míček na jeden tým)

Shrnutí: Hra na procvičení porozumění základním slovesům. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je porozumět vyslovenému příkazu a fyzickou reakcí potvrdit toto porozumění.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 10.

Hra:

- Nyní rozdělte hráče alespoň do 2 družstev. Každý tým ještě rozdělte na poloviny. Jedna část týmu se postaví na začátek dráhy a druhá část na konec: „Make teams, please.“ „Stand here/there, please.“
- Nyní vysvětlete pravidla soutěže: *„Do každého týmu dostanete lžici a vejce/míček/bramboru a poběžíte štafetu. Vždy jeden z vás poběží na druhou stranu způsobem, jakým určím (např. „Jump.“), vejce/míček vám nesmí po cestě spadnout ze lžice, jinak se musíte vrátit zpátky na start. Až doběhnete na druhou stranu, rozdělíme družstvům body a pokračuje se dalším kolem. Opět určím způsob, jak se máte dostat na druhou stranu. Vše se opakuje, dokud se nevystřídáte všichni.“*
- Odstartujte závod a zadejte způsob přemísťování – např.: „Ready, steady, jump!“

- Další způsoby přemístování, které můžete použít: „Hop on your left/right leg. Walk. Run.“
- Body přiděluje za správné předvedení slovesa a za rychlost.

Něco navíc:

- Závod můžete ztížit náročnějšími úkoly, které buď spojíte se lžící a míčkem nebo je použijete jako obměnu – např. jít/běžet s míčem mezi kolena („Put the ball between your knees and walk/run.“), balancovat míč na hlavě („Ballance the ball on your head.“), před závodem si nasadit na ruce ponožky („Put socks on your hands.“), jít po zpátku („Go backwards.“), skákat jako žába („Be a frog.“), sednout si a zase se postavit („Sit down/stand up.“), atd.

Potřebné fráze:

„Make teams, please.“	Utvořte družstva, prosím.
„Stand here/there, please.“	Postavte se sem/tam.
„Ready, steady, jump!“	Připravít, pozor, skákejte.
„Run. Walk.“	Běžte. Jděte.
„Hop on your left/right leg.“	Skákejte na levé/pravé noze.
„Go backwards.“	Jděte pozpátku.
„Be a frog.“	Buďte žábou. (Skákejte jako žába.)
„Sit down/stand up.“	Sedněte si/vstaňte.
„Put the ball between your knees and walk/run.“	Dejte si míč mezi kolena a jděte/běžte.
„Ballance the ball on your head.“	Balancujte míč na hlavě.
„Put socks on your hands.“	Oblečte si ponožky na ruce

30. Slepé Bingo (Blind Bingo)

Téma: jakékoliv 3 témata – opakování (revision – 3 topics)

Typ lekce: Didaktická desková hra

Pomůcky: prázdná tabulka na Bingo pro každého („hrací karta“) – viz příloha níže, tužky, malé čtverečky vystřižené z barevného papíru/knoflíky apod. (něco, čím si budou moci hráči označit políčka, hrací karty), 3 různé sady obrázkových karet (Flashcards) libovolných témat

Shrnutí: Hra na procvičení porozumění slovíčkům daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je co nejdříve najít a označit všechna slovíčka na hrací kartě, která lektor diktuje.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 3.

Hra:

- Vyzvěte děti, aby si sedly ke stolu nebo na zem. Každému rozdejte jednu prázdnou hrací kartu a tužku/pastelku: „Please, sit down and take a card and a pencil.“
- Vyzvěte děti, aby do každého prázdného čtverečku hrací karty nakreslily jedno ze slovíček, které jste právě procvičovali: „Draw a picture in each square, please.“
- Vyzvěte děti, aby vám vyplněné hrací karty přinesly – rychle zkontrolujte, zda je karta správně „vyplněna“ a všechny karty si nechte: „Bring me your cards, please.“
- Nyní vysvětlete princip hry: *„Já vám teď rozdám každému 9 těchto papírků/knoflíků (ukážte je) a vyberete si naslepo jednu hrací kartu. Sednete si ke stolu nebo na zem a budete poslouchat, co říkám. Já budu diktovat slovíčka a kdykoli uslyšíte slovíčko, které máte na hrací kartě, položíte na něj papírek/knoflík. Až budete mít*

papírky/konflíky v každém čtverečku, vyhráli jste - rychle zakřičte „Bingo!“. ‘ „Sit down and listen. Mark a square when you hear the word. When you are finished, say Bingo!“

- Každému rozdejte 9 papírových čtverečků/knoflíků a nechte každého „naslepo“ vybrat jednu hrací kartu: „Take a card, please.“
- Až se děti usadí, začněte diktovat slovíčka předem vybraných 3 témat (ta, co jste společně opakovali). Slovíček musí být více než 9. Až zakřičí někdo „Bingo!“, hra končí.

Něco navíc:

- Hrací karty nemusíte vybírat, ale můžou si je jejich autoři nechat a hrát každý s tou, kterou si vyrobil. V tomto případě pouze rychle obejděte všechny děti a zkontrolujte, zda jsou karty správně připraveny na hru (v každém políčku musí být jiný obrázek témat, na kterých jste se dohodli).
- Po dohrání hry si hrací karty můžete vystavit v učebně – udělejte si vernisáž obrázků. Karty můžete i hodnotit – v tomto případě by bylo vhodnější, aby na kartách nebylo jméno autora.
- Místo papírků nebo knoflíků můžou děti políčka přeškrtnout nebo jinak označovat, ale v takovém případě se nemohou hrací karty použít vícekrát, případně je vystavovat jako na vernisáži.

Potřebné fráze:

„Please, sit down and take a card and a pencil.“	Prosím sedněte si, vezměte si jednu kartu a tužku.
„Draw a picture in each square, please.“	Nakreslete do každého čtverečku jeden obrázek, prosím.
„Bring me your cards, please.“	Přineste mi hrací karty, prosím.
„Sit down and listen.“	Sedněte si a poslouchejte.
„Mark a square when you hear the word.“	Označte čtvereček až uslyšíte dané slovo.
„When you are finished say Bingo!“	Až skončíte, řekněte Bingo!
„Take a card, please.“	Vyberte si kartu, prosím.

Příloha:

31. Kdo jsem? (Who Am I?)

Téma: Zvířata (Animals), Domácí mazlíčci (Pets), Povolání (World of Work)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: barevné „Post-it“ samolepící papírky na vzkazy nebo lepící etikety (předem si připravte etikety/nalepovací papírky „Post-it“ se slovíčky/obrázky; pro každého hráče jeden papírek, případně více a pak se bude hra opakovat)

Shrnutí: Hra na upevnění znalosti slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je co nejdříve určit slovíčko, které má hráč napsané na papírku na čele na základě pantomimického předvedení ostatních hráčů.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 11.

Hra:

- Vysvětlíte dětem pravidla hry česky: *„Nalepím vám každému na čelo papírek se slovíčkem / obrázkem – ten si zatím neodlepujte. Budete se procházet po místnosti a budete se snažit uhodnout slovíčko, které budete mít na čele – navzájem si budete napovídat tak, že si je budete předvádět beze slov. Pokud slovíčko neuhodnete, musíte pokračovat k jinému hráči a ten se vám pokusí slovíčko předvést jinak. Kdo první uhodne své slovíčko, vyhrál.“*
- Nalepte dětem slovíčka / obrázky na čela a ještě jednou zopakujte úkoly: „Mime the words for your friends. Guess your word.“
- Odstartujte hru: „Ready, steady, go!“
- Procházejte mezi dětmi, pomáhejte a kontrolujte správnost pantomimy atd.

Potřebné fráze:

„Mime the words for your friends.“	Pantomimicky předvedte slova svým kamarádům.
„Guess your word.“	Zkuste vaše slovo uhodnout.
„Ready, steady, go!“	Připravit ke startu, pozor, teď!

32. Procházka džunglí (Jungle Walk)

Téma: Zvířata (Animals)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: Obrázkové karty (Flashcards) – 2 sady, tzn. 12 karet

Shrnutí: Hra na upevnění znalosti slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je převést mimicky slovíčko a tím potvrdit porozumění a určit slovíčka, která předvádějí ostatní.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 10.

Hra:

- Vysvětlete dětem pravidla česky: *"Každému pošeptám jedno zvíře anglicky. Až řeknu, začnete se pohybovat po místnosti tak, abyste co nejlépe napodobili dané slovíčko. Zároveň si dobře všimněte ostatních a zapamatujte si co nejvíce zobrazovaných slovíček."* „Mime the animal. Look at the other players.“
- Pošeptejte každému hráči zvíře a odstartujte hru: „Be a (dog/cat/etc.), please. Go!“
- Po chvíli ukončete hru: „Stop!“.
- Nyní se ptejte hráčů, kolik zvířat viděli. Ten, kdo řekne nejvyšší číslo, musí vyjmenovat všechna zvířata – pak vyhrává. Pokud je nevyjmenuje, dostane šanci další, kdo řekl druhé nejvyšší číslo atd.

Něco navíc :

- Hru můžete hrát ve družstvech – jedno družstvo vždy hraje zvířata a druhé sedí/stojí mimo hrací plochu a zapisuje si na papír následující: druhy a počet zvířat, co dělají – přiděluje body. Pak se družstva vystřídají.

Potřebné fráze:

„Mime the animal.“	Napodobujte zvíře.
„Look at the other players.“	Dívejte se na ostatní hráče.
„Be a (dog), please.“	Předved' (psa), prosím.
„Go!“	Začněte.
„Stop!“	Konec.

33. Šťastné dvojice (Happy Pairs)

Téma: Zvířata (Animals), Domácí mazlíčci (Pets), Profese (World of Work), Dopravní prostředky (Transport), slovesa pohybu (Action Verbs)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: Obrázkové karty (Flashcards) – 2 sady, tzn. 12 karet (jedna karta pro každého hráče)

Shrnutí: Hra na upevnění znalosti slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je předvést pantomimou slovíčko a tím potvrdit porozumění a určit slovíčka, která předvádějí ostatní.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 5.

Hra:

- Vysvětlíte dětem pravidla česky: *„Rozdám každému jednu obrázkovou kartu – nikomu ji neukazujte. Až řeknu, začnete se pohybovat po místnosti tak, abyste co nejlépe napodobili dané slovíčko na kartě beze slov. Cílem hry je najít dalšího hráče se stejným slovíčkem jako máš sám. Až svého parťáka najdeš, sedněte si na zem. Hra končí, až budou sedět všichni.“* „Mime the animal/profession/transport. When you find your partner, sit down.“
- Nechte hráče vylosovat si obrázkovou kartu a odstartujte hru: „Take a card, please. Go!“
- Nyní se ptejte hráčů na jejich slovíčko – měli by jej říci anglicky a zároveň ukázat obrázkovou kartu (Flashcard). Vyzvěte i ostatní, aby slovíčko zopakovali.

Potřebné fráze:

„Mime the animal/profession/transport.“	Napodobujte zvíře/profesi/dopravní prostředek.
„When you find your partner, sit down.“	Až najdete parťáka, sedněte si.
„Take a card, please.“	Vezměte si kartu, prosím.
„Go!“	Začněte.

34. Slepá bába (Blind Man's Buff)

Téma: Oblečení (Clothes), Barvy (Colours), Tělo (Body)

Typ lekce: Didaktická pohybová hra

Pomůcky: Obrázkové karty (Flashcards) daného tématu, šátek nebo kus látky na zakrytí očí

Shrnutí: Hra na opakování slovíček daného tématu. Hraje se spíše venku. Cílem hry je chytit jiného hráče a identifikovat barvu/druh jeho oblečení/případně část jeho těla, kterého jsme se dotkli.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadíte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 6.

Hra:

- Vymezte hrací pole (např. od keřů až ke stromům atd.): „The field is here, please.“
- Vysvětlete dětem pravidla česky: „*Jeden bude ‚slepá bába‘ (bude mít šátkem zakryté oči), ostatní se mohou pohybovat pouze ve vymezeném poli. Pokud překročí hranice, stanou se ‚slepou bábou‘. Až řeknu, všichni se zastaví na místě a již se nesmí nohama pohnout, kromě ‚slepé báby‘. Ta se snaží najít hráče a dotknout se jich. Ostatní se mohou různě uhýbat, ale nesmí uhnout nohama. Když se ‚bába‘ dotkne někoho, sundá si šátek a musí určit druh/barvu oblečení, které se dotkla/případně část těla hráče. Pokud uspěje, vymění si pozici s chyceným, pokud ne, zůstává ‚slepou bábou‘.*“
„One is the 'Blind Man' and catches the others. He/She must say the colour/type of clothes or a body part.“

Potřebné fráze:

„The field is here, please.“	Hrací pole je zde, prosím.
„One is the „Blind Man“ and catches the others.	Jeden je „Bába“ a chytá ostatní.
„He/She must say the colour/type of clothes or a body part.“	On/ona musí říci barvu/typ oblečení nebo část těla.

35. Záhadná krabice (Mystery Box)

Téma: Hračky (Toys), Ve třídě (In the Classroom) – kancelářské potřeby, oblečení (Clothes)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: Obrázkové karty (Flashcards), šátek/hadr/ručník, tužky, papíry, 6 věcí daného tématu, krabice na těchto 6 věcí: Připravte si větší kartonovou krabici, vystříhnete do ní 2 díry (nejlépe ze strany, aby se přes ně dal přehodit šátek), do krabice vložte 6 předmětů daného tématu a přes krabici přehodte hadr/ručník/šátek. Napište si seznam všech předmětů v krabici.

Shrnutí: Hra na opakování a procvičení slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je hmatem určit 6 věcí skrývajících se v krabici, zapamatovat si je a následně je nakreslit/napsat jejich názvy.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadíte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 4.

Hra:

- Rozdělte děti do družstev: „Make teams, please.“
- Vysvětlíte dětem pravidla česky: *„V této krabici je několik předmětů, potichu budete jeden po druhém chodit ke krabici a opatrně budete předměty ohmatávat. Zapamatujte si vše, ale nic nahlas zatím neprozrazujte.“*, případně zkuste zadat část instrukcí anglicky: *„Come and feel the things in the box. Remember them.“*
- Nechte hráče postupně přistupovat ke krabici, dávejte pozor, aby do krabice nenahlíželi (mějte pečlivě šátek přehozený přes krabici a díry v ní).

- Nyní vyzvěte hráče, aby se ve družstvech seskupili v různých částech místnosti/zahrady atd., rozdejte do každé skupiny papír a tužku a vyzvěte děti, aby napsaly/nakreslily, co bylo v krabici: „Make teams again, please. Take a paper and a pencil and write/draw what is in the box.“
- Chodte mezi skupinkami, pomáhejte, případně se ptejte, co děti kreslí: „What is it?“ atd.
- Nakonec proveďte kontrolu společně. Vyzvěte družstva, aby přečetla svůj seznam (anglicky). Za každou správnou věc přidejte bod, naopak za každou věc navíc bod strhněte.

Něco navíc:

- Kontrolu můžete provádět i tak, že postupně vytahujete předměty z krabice.
- Hru nemusíte hrát ve družstvech, ale mohou jí hrát jednotlivci.

Potřebné fráze:

„Make teams, please.“	Utvořte družstva, prosím.
„Come and feel the things in the box.“	Pojďte si sáhnout na věci v krabici.
„Remember them.“	Zapamatujte si je.
„Make teams again, please.“	Opět utvořte družstva, prosím.
„ Take a paper and a pencil and write/draw what is in the box.“	Vezměte si papír a tužku a napište/nakreslete co je v krabici.
„What is it?“	Co je to?

36. Pirátská válka (Pirate War)

Téma: jakékoliv - opakování

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: šátky na zavázání očí (nejlépe pro polovinu hráčů), měkký míček (soft ball/bean bag – také nejlépe pro polovinu hráčů), prázdné plastové lahve (případně s trochou vody pro lepší stabilitu) – pro každého hráče jednu, obrázkové karty daného tématu (Flashcards) – vždy dvě stejné kartičky pro jednoho hráče

Shrnutí: Hra na opakování a procvičení slovíček daného tématu. Může se hrát venku nebo v místnosti. Cílem hry je sestřelit co nejvíce lahví (= lodí) soupeře a zůstat co nejdéle „naživu“.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 3.

Hra:

- **Dopředu před lekcí** si připravte hrací pole: k jedné straně místnosti si dopředu připravte dva stoly, na ně narovnejte do řady vedle sebe lahve, pod každou položte jednu obrázkovou kartu z první sady (případně karty o lahve opřete) – pro každý tým připravte jeden stůl. Pokud hru hrajete venku, pak někde stranou vyrovnejte stejným způsobem lahve na zem do řady vedle sebe. Na zem naznačte čáru, od které budou hráči házet na lahve (odpalovací čára).
- Vysvětlete dětem pravidla česky: *„Představte si, že jste piráti a vedete mezi sebou pirátskou válku. Každý má jednu loď, která má jméno = plastová lahev se slovíčkem na obrázkové kartě. Za chvíli si vylosujete každý svou loď. Vaším cílem je sestřelit co nejvíce lodí protivníka a zároveň zůstat co nejdéle „naživu“. Střílet budete, až vám*

řeknu – v každém kole máte každý jednu střelu. Pokud protivník sestřelí vaši loď, máte možnost zachránit si život sestřelením lodi protivníka, ale zároveň musíte určit název jeho lodi (řící slovíčko na kartě), pak se teprve vaše loď vrátí do hry.'

- Nechte hráče vylosovat lodě – dejte jim vybrat z druhé sady obrázkových karet (Flashcards). Po vytažení karty každý ukáže ostatním svou „loď“ a nahlas pojmenuje slovíčko. Kartu si nechá. Tímto způsobem utvoříme dva týmy (první sada karet je již rozdělena pod lahvemi do dvou družstev): „Take a card, please.“ „Show your ship and say the word. / What is it?“ „Make teams, please.“
- Vyzvěte první tým – TEAM „A“, aby se připravil k útoku a postavil se na odpalovací čáru. Pomozte dětem zavázat šátek přes jedno oko (pokud máte pouze jeden šátek, hráči si jej postupně předávají), dejte každému měkký míček (pokud máte pouze jeden, hráči budou házet postupně a míček si vždy podají). Zavelte k útoku: „Team A, come here and shoot!“ „Go!“ Hráči vystřelí na lahve týmu „B“ (nejednou nebo postupně – dle počtu míčků a šátků).
- Nyní vyzvěte ty hráče z druhého týmu – TEAM „B“, jejichž lahve byly shozeny, k boji o záchranu. Postaví se opět na odpalovací čáru, zavážou jedno oko a míčkem se snaží sestřelit lahev týmu „A“. Kdo sestřelí lahev, musí říci jméno lodi (slovíčko na obrázkové kartě, která tuto „loď“ označuje) : „What is it?“ a pak je zachráněn – jeho loď se vrací do hry (lahve opět postavte). Kdo nesesťelí nic, odchází ze hry.
- Nyní vyzvěte tento druhý tým – TEAM „B“, aby se připravil k útoku. Postavte všechny lodě týmu „A“. Hráči vystřelí a pokud shodí nějaké lahve, tým „A“ může bojovat o záchranu.
- Střídání „útoku“ a „boje o záchranu“ pokračuje, dokud zbudou lodě. Vyhrává tým, který sestřelí všechny lodě protihráče.

Potřebné fráze:

„Take a card, please.“	Vytáhni si kartu, prosím.
„Show your ship and say the word.“	Ukaž svou loď a řekni slovíčko.
„What is it?“	Co je to?
„Make teams, please.“	Utvořte týmy.
„Team A (B), come here and shoot!“	Tým A (B), pojdte se a vystřelte!
„Go!“	Teď!

37. Připni to (Pin it)

Téma: Lidské tělo (Body) – úroveň 1 případně i 2

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: šátek na zavázání očí, obrázkové karty daného tématu (Flashcards), velký papír (např. balící), připínáčky/lepidlo/či jiný prostředek na připevnění obrázků k plakátu, nůžky, pastelky, černobílé kopie obrázkových karet (pro každé dítě jedna kopie, pokud je ve skupině více než 6 dětí, připravte kopií od jednoho obrázku více)

Shrnutí: Hra na opakování a procvičení slovíček daného tématu a na posílení týmové spolupráce. Doporučujeme hrát spíše v místnosti. Cílem hry je společně poslepu vytvořit obrázek.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 6.

Hra:

- Pokud možno dopředu před lekcí připněte na korkovou nástěnku velký papír (např. balící papír nebo jakýkoliv plakát naruby).
- Dětem rozdejte černobílé kopie obrázkových karet – každému jeden obrázek, pasteky a nůžky: „Take a picture and crayons.“
- Vyzvěte děti, aby svůj obrázek vybarvily a pak vystřihly: „Colour your picture and cut it out.“ Doplňte vhodnými gesty (naznačte vybarvování obrázku jednou pastelkou, naznačte sřihání nůžkami).
- Chvilí vyčkejte, aby děti mohly úkol splnit (případně pomáhejte vystřihovat, atd.), nyní vyzvěte děti, aby určily část těla, kterou vybarvily a ukázaly jí ostatním: „Show us your picture. Say the word in English.“

- Nyní vyzvěte děti, aby přistoupily se svými obrázky k plakátu připnutému na nástěnce a vysvětlíte jim úkol – vytvořit poslepu z jednotlivých částí obrázků: „Let’s make a picture together.“
- Jednomu dobrovolníkovi zavažte oči a vyzvěte ho/jí, aby poslepu přiložil svůj obrázek k plakátu. Vy jej pak připněte na dané místo připínáčkem (či jiným způsobem jej upevněte k plakátu).
- Stejným způsobem postupujte i s ostatními ve skupině. Postava, kterou vytvoříte, nemusí odpovídat skutečnosti, může mít např. dvě stejné nohy atd.
- Po upevnění všech částí obrázku se společně podívejte na celý obrázek, ptejte se dětí na jednotlivé části: „What is it?“ (ukazujte na jednotlivé části obrázku)
- Obrázek si můžete společně dokreslit, dovybavit, atd.

Něco navíc:

- Při určování vybarvených částí těla můžete děti vyzvat, aby určily i barvy, které použily – tím zopakujete další jazykové téma - barvy (Colours).
- Vytvořený obrázek si pak děti mohou nechat na výstavce a můžete se k němu opět vracet a znovu opakovat slovíčka daného tématu dotazy typu: „What is it?“, zároveň ukazujte na jednotlivé části obrázku.
- Obrázky, které děti přikládají k plakátu, mohou být například vystříhány z barevných časopisů (části různých těl).
- Místo člověka můžete skládat zvíře – obrázek zvířete získáte buď z časopisu nebo okopírujte obrázkové karty z kapitol 8 a pak je rozstříháte.

Potřebné fráze:

„Take a picture and crayons.“	Vezměte si jeden obrázek a pastelky.
„Colour your picture and cut it out.“	Vybarvěte obrázek a vystříhněte jej.
„Show us your picture. Say the word in English.“	Ukažte nám svůj obrázek. Řekněte to slovo anglicky.
„ Let’s make a picture together.“	Pojďme společně vytvořit obrázek.
„What is it?“	Co je to?

38. Štafeta (Relay Race)

Téma: Barvy (Colours)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu (Flashcards), pastelky, 2 kopie (případně více, dle počtu družstev) pracovního listu č. 2.2 úrovně 1

Shrnutí: Týmová štafeta, pomocí níž si děti zopakují a procvičí slovíčka daného tématu. Doporučujeme hrát spíše v místnosti. Cílem hry je co nejrychleji vybarvit míčky na obrázku žongléra.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadíte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 5.

Hra:

- Postavte se čelem k dětem tak, aby vás všechny dobře viděly, držte pracovní list před sebou obrázkem k dětem, ukazujte na něm a vysvětlujte úkol česky: *„Rozdělíte se do družstev. Družstva budou běhat štafetu a každý vždy vybarví jeden balonek na tomto obrázku (ukazujte pastelkou na balonky.) Pak se vrátí a běží další člen družstva. Po celou dobu závodu malujete jen jednou pastelkou, kterou si vyberete za chvíli. Na trati může být vždy pouze jeden člen družstva. Vyhrává to družstvo, které vybarví obrázky nejdříve.“*
- Děti rozdělte do družstev: „Make teams, please.“ , každému družstvu dejte stejnou sadu pastelek daných barev (green, blue, red, yellow, orange, purple – v sadě může být i více kusů stejné barvy). Počet pastelek = počet dětí v družstvu. Vyzvěte děti, aby si každé vzalo jednu pastelku: „Take a crayon, please.“
- Umístěte obrázky se žonglérem na stůl/zem na jedné straně místnosti a družstva postavte na druhou stranu místnosti.

- Zkontrolujte, zda děti rozumí instrukcím a jsou připraveny na závod. Odstartujte závod: „Ready, steady, go!“ Stůjte u obrázků a kontrolujte správnost plnění úkolu (jedno dítě smí vybarvit svou pastelkou pouze jeden balonek, pak se vrací zpět, vyběhává další, atd. – střídají se, dokud nevybarví všechny balonky).
- Po závodu zadejte družstvům druhou část úkolu - správně určit všechny barvy míčků: „What colour are the balls?“ – vezměte jeden z obrázků, ukazujte na jednotlivé barvy a ptejte se střídavě obou družstev, ta odpovídají buď sborově, nebo prostřednictvím „mluvčího“. Pokud jedno družstvo nedokáže barvu určit, může hádat tu konkrétní barvu druhé družstvo. Za každý správně určený míček si družstvo připočte bod.
- Vyhodnoťte soutěž: štafeta – 1 bod za vítězství, určení barev – 1 bod za každý správně určený míček.

Něco navíc:

- Družstva si mohou po ukončení štafety obrázky vybarvit a případně domalovat dle vlastního uvážení. Obrázky si poté porovnejte a povídejte si o nich.

Potřebné fráze:

„Make teams, please.“	Utvořte družstva, prosím.
„Take a crayon, please.“	Veźměte si pastelku, prosím.
„Ready, steady, go!“	Připravte ke startu, pozor, teď!
„What colour are the balls?“	Jakou mají barvu míčky?

39. Honzo, vstávej (What Time Is It, Mr. Wolf?)

Téma: Čísla (Numbers) / Slovesa pohybu (Action verbs)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu (Flashcards), papírové (či jakékoliv jiné) hodiny na ukazování času

Shrnutí: Didaktická pohybová hra, při níž si děti zopakují čísla a počítání od 1 do 6. Zároveň pomocí technik TPR opakují slovesa pohybu. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je co nejdříve se dostat od startovní čáry k „panu Vlkovi“ (= lektor, který počítá).

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle Vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 2.

Hra:

- Vyznačte hrací plochu, tak, že naznačíte čáry alespoň na 2 sobě protilehlých stranách (alespoň 10 metrů vzdálených od sebe).
- Vyzvěte hráče, aby se rozprostřeli s rozestupy na jednu z čar, kterou jste určil/a jako startovní.
- Vysvětlete dětem pravidla a cíl hry česky: *„Hráči se snaží ze startovní čáry dostat co nejrychleji na cílovou čáru, kde stojí Mr.Wolf (lektor). Všichni hráči vždy běží současně a mohou se pohybovat, pouze když Mr.Wolf počítá. V momentě, kdy Mr.Wolf přestane počítat, nesmí se nikdo hnout. Pokud se pohne, vrací se zpět na startovní čáru. Vyhrává ten, kdo nejdříve doběhne na cílovou čáru.“*
- Zeptejte se: „What’s the time, Mr.Wolf?“ zároveň se podívejte na hodinky. Gesty naznačte, aby děti opakovali (pokyňte rukama apod.) a zopakujte dotaz: „Say with me, what’s the time?“. Pokrčte rameny: „I don’t know.“, vezměte si papírové hodiny a

nastavte čas na 5 hodin: „It’s five o’clock.“ A počítejte (naznačte gestem, aby hráči běželi – naznačte běh, pokyňte rukama atd.): „One, two, three, four, five.“

- Zkontrolujte hráče, a kdo se hýbe po skončení počítání, jde zpět na start: „Go back to start.“
- Pokračujte stejným způsobem, dokud k vám nedoběhne alespoň jeden hráč (vítěz).

Něco navíc:

- Po několika kolech se můžete prostřídat s hráči a nechat je hrát Mr.Wolfa.
- Místo pouhého běhání, můžete vždy před počítáním určit způsob přemísťování – např. : „Hop on left/right foot. Jump. Walk. Run.“

Potřebné fráze:

„(Say with me,) What’s the time, Mr.Wolf?“	(Opakujte po mě,) Kolik je hodin, pan vlku?
„I don’t know.“	Nevím.
„It’s five (four / six...) o’clock.“	Je pět (čtyři / šest) hodin.
„One, two, three, four, five.“	Jeden, dva, tři, čtyři, pět.
„Go back to start.“	Jdi zpět na start.
„Hop on left/right foot.“	Hopsejte na levé/ pravé noze.
„Jump.“	Skákejte.
„Walk.“	Chodte.
„Run.“	Běžte.

40. Uprchlá zvířata (Runaway Animals)

Téma: Zvířata (Animals), Domácí mazlíčci (Pets)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daných témat (Flashcards) – 2 celé sady (celkem 24 karet)

Shrnutí: Jedná se o štafetu, při níž si děti zopakují názvy zvířat. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je co nejdříve vrátit zvířata zpět do chlívků nebo do pelíšku.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 4.

Hra:

- Vymezte hrací plochu, pokud nehrajete v místnosti.
- Rozdělte hráče na dvě družstva (dle počtu hráčů i na více družstev): „Make two (three...) teams, please.“
- Rozprostřete na jednu stranu hrací plochy karty se zvířaty (Flashcards) a týmy vyzvěte, aby se postavily na druhou stranu místnosti (hrací plochy).
- Vyprávějte česky krátký příběh a poté vysvětlete pravidla hry: *„Včera večer tady řádili zlomyslní skřítkové a všechna zvířátka vypustili z jejich chlívků, výběhů a pelíšků. My je teď musíme co nejrychleji pochyťat a zavřít zpět. Budete po jednom běhat pro zvířátka a nosit je na svou hromádku. Po sesbírání všech zvířátek je budeme pojmenovávat. Družstvo si smí zvířátko nechat pouze tehdy, když jej správně pojmenuje. V opačném případě má možnost získat zvířátko druhé družstvo – opět jej musí správně pojmenovat. Zvítězí to družstvo, které bude mít nejvíce zvířátek.“*

- Odstartujte štafetu: „Ready, steady, go!“ zatímco děti běhají, kontrolujte dodržování pravidel (jedno dítě nese pouze jeden obrázek, děti se v družstvu střídají, nevráží do sebe, apod.)
- Po doběhnutí posledních členů týmů nechte hráče vydýchnout a poradit se o názvech zvířat.
- Vyzvěte jednotlivé týmy, aby postupně ukazovaly všem kartičky se zvířaty a pojmenovávaly je – můžete zpočátku pomoci otázkou a odpovědí: „What is it?“ – „It’s a s-s-s... (vyčkejte s odpovědí a pomozte mimicky a gesty) ... a spider (cat, pig...)“. Pokud tým není schopen určit zvíře, dejte tuto možnost druhému týmu. Pokud zvíře správně určí druhý tým, získává je, pokud ne, zvíře odložte a nezíská je nikdo.

Potřebné fráze:

„Make two (three...) teams, please.“	Utvořte dvě (tři...) družstva, prosím.
„Ready, steady, go!“	Připravit ke startu, pozor, teď.
„What is it?“	Co je to?
„It’s a s-s-s... , ... a spider (cat, pig...)“.“	To je p-p-p..., ...pavouk (kočka, prase...).

41. Nákupní seznam (Shopping List)

Téma: Jídlo (Food) – obě úrovně, Čísla (Numbers)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty (Flashcards) s jídlem – vždy celou sadu (celkem 12 karet od jednoho tématu)

Shrnutí: Jedná se o diktování obrázků ve dvojicích, při němž si děti zopakují názvy jídel a čísla od 1 do 6. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je co nejpřesněji nadiktovat partnerovi ve dvojici nákupní seznam.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 5, případně 3A.

Hra:

- Vymezte hrací plochu, pokud nehrajete v místnosti.
- Rozdělte hráče do dvojic: „Make pairs, please.“
- Vysvětlete česky pravidla a cíl hry: *„Jeden z páru si z obrázkových karet vylosuje nákupní seznam, který nesmí nikomu ukázat. Sedne si do jedné části místnosti /hrací plochy. Do opačné části místnosti /hrací plochy se posadí druhý hráč z páru s tužkou a papírem. První hráč začne diktovat druhému nákupní seznam a ten jej co nejpřesněji zaznamenává – kreslí.“*
- Nechte jednoho z dvojice vylosovat 8 obrázkových karet: „Take eight cards, please.“ a vyzvěte jej, aby se posadil do jedné části místnosti: „Sit down, please.“ Zároveň vyzvěte druhého z dvojice, aby se posadil s tužkou a papírem: „Take a paper and a pencil and sit down.“ Zadejte instrukce anglicky: „Say your shopping list.“ „Draw your shopping list.“

- Dvojice se postupně vystřídají. Pokud máte dostatek místa, mohou například 2 dvojice diktovat souběžně. V takovém případě musíte použít obrázkové karty obou úrovní (tj. 24 karet), a je též potřeba kontrolovat, zda dvojice nešvindlují.
- Nakonec vyzvěte páry, aby všem ukázaly své původní i nové nákupní seznamy: „Show us your shopping lists.“ Ten pár, jehož dva seznamy jsou nejpodobnější, vyhrává.

Něco navíc:

- Starší děti mohou jídlo zapisovat, místo aby jej kreslily.
- Diktující a zapisující se mohou po kole prostřídat.

Potřebné fráze:

„Make pairs, please.“	Vytvořte dvojice, prosím.
„Take eight cards, please.“	Vezmi si osm karet, prosím.
„Sit down, please.“	Posad' se, prosím.
„Take a paper and a pencil and sit down.“	Vezmi si papír a tužku a posad' se.
„Show us your shopping lists.“	Ukažte nám své nákupní seznamy.
„Say your shopping list.“	Říkejte svůj nákupní seznam.
„Draw your shopping list.“	Kreslete svůj nákupní seznam

42. Hon na hračky (Toy Hunt)

Téma: Hračky (Toys)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daných témat (Flashcards), každé dítě (oblíbenou) hračku, případně připravte hračku navíc, pokud si děti zapomenou svou přinést (snažte se připravit hračky, které korespondují se slovíčky), místo hraček lze případně použít obrázkové karty

Shrnutí: Jedná se o didaktickou pohybovou hru, při níž si děti zopakují názvy hraček. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je co nejlépe schovat hračky druhému týmu a naopak cílem druhého týmu je co nejvíce hraček nalézt.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 1. Místo obrázkových karet (Flashcards) můžete využít hračky, které si děti donesly.

Hra:

- Vymezte hrací plochu, pokud nehrajete v místnosti.
- Rozdělte hráče na dvě družstva: „Make two teams, please.“ Vysvětlete pravidla a cíl hry česky: *„Jeden tým bude druhému týmu vždy schovávat hračky. Hraje se minimálně na 2 kola (tak, aby se týmy vystřídaly v hledání). Vyhrává ten tým, který najde více hraček.“*
- Vyzvěte hráče prvního družstva, aby dali své hračky na hromádku, odešli ke vzdálenější stěně (na vzdálenější místo hrací plochy) a otočili se čelem ke stěně a zavřeli oči (můžete použít šátky na oči, případně hráče vyzvat, aby na chvíli opustili místnost): „Put your toys here. Go there, turn around and close your eyes, please.“, zároveň doplňte mimicky a gesty.

- Nyní vyzvěte hráče druhého družstva, aby potichu hračky schovali na hrací ploše (asistujte jim a dohlížejte na to, aby hračky nebyly skryty na nepřístupných místech): „Hide the toys here.“ (naznačte mimicky a gesty).
- Pozvěte první družstvo na hrací plochu a vyzvěte je, aby našli co nejvíce hraček: „Open your eyes and come back here, please. Find your toys.“ Nasbírané hračky musí nakonec družstvo pojmenovat: „What is it?“ – teprve pak dostane za každou pojmenovanou hračku bod. Body si запиšte.
- Ve druhém kole vystřídejte družstva – hračky můžete použít stejné, nebo je vyměňte za hračky druhého týmu. Hru můžete opakovat, ale vždy musí být sudý počet kol (aby se spravedlivě vystřídal obě družstva) – body za nalezené a pojmenované hračky sčítejte.

Potřebné fráze:

„Make two teams.“	Vytvořte dvě družstva.
„Put your toys here.“	Dejte své hračky sem.
„Go there, turn around and close your eyes, please.“	Jděte tam, otočte se a zavřete oči, prosím.
„Hide the toys here.“	Schovejte hračky zde.
„Open your eyes and come back here, please.“	Otevřete oči a pojdte zpátky sem, prosím.
„Find your toys.“	Najděte své hračky.
„What is it?“	Co je to?

43. Najdi svou hračku (Find Your Toy)

Téma: Hračky (Toys)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daného tématu (Flashcards), každé dítě (oblíbenou) hračku, min. 6 dalších hraček (ball, doll, train, car, dinosaur, teddy bear – může být více od jednoho druhu), deka/karimatka pokud hrajete venku, šátek na zavázání očí

Shrnutí: Didaktická hra, při níž si děti zopakují názvy hraček. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je poslepu pouze hmatem poznat svou hračku.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadíte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 2. Místo obrázkových karet (Flashcards) můžete využít hračky, které si děti donesly.

Hra:

- Určete místo na zemi, kde budete hru hrát. Rozložte tam deku/karimatku obzvláště pokud hrajete venku (uvnitř stačí místo označit) a poházejte tam na hromadu hračky.
- Vyzvěte děti, aby si své hračky položily na již vytvořenou hromadu hraček: „Put your toys here, please.“
- Vysvětlete pravidla a cíl hry česky: *„Se zavázanýma očima budete po jednom mezi hračkami hmatem hledat tu svou, kterou si pak můžete odnést z hromady. Než se zavázanýma očima začnete hledat svou hračku, já vždy hromadu promíchám.“*
- Vyzvěte prvního hráče, aby našel svou hračku: „Come here, please.“, zavázejte hráči oči, zamíchejte hračky: „Find your toy.“
- Hru opakujte minimálně tak dlouho, než se vystřídají všechny děti.

Něco navíc:

- Svou hračku si každý pojmenuje anglicky a popíše barvy: „What is it? What colour is it?“

Potřebné fráze:

„Put your toys here, please.“	Dejte své hračky sem, prosím.
„Come here, please.“	Pojďte sem, prosím.
„Find your toy.“	Najděte svou hračku.
„What is it?“	Co je to?
„What colour is it?“	Jaká je to barva?

44. Utekla zvířátka! (Animals Have Run Away!)

Téma: Domácí mazlíčci (Pets), Zvířata (Animals)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: obrázkové karty daných témat (Flashcards), CD přehrávač a CD s hudbou

Shrnutí: Didaktická hra, při níž děti využijí prvky TPR (pantomimu), aby ukázaly porozumění jazyku, a zároveň si zopakují názvy zvířat. Hru lze hrát jak v místnosti tak venku. Cílem hry je určit zvíře, které jiný hráč znázornuje.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistíte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 10.

Hra:

- Vymezte hrací plochu, pokud nehrajete v místnosti.
- Rozdělte hráče na dvě družstva: „Make two teams, please.“
- Vyprávějte česky krátký příběh a poté vysvětlete pravidla hry: *„Dnes ráno tady z vedlejší vesnice/města utekla zvířata z farmy (úroveň 2)/ ze zverimexu (úroveň 1). My je teď musíme co nejrychleji pochyvat. Budeme rozděleni na družstva – jedno družstvo bude vždy představovat zvířata, ale nesmí vydávat žádné zvuky, ani mluvit. Druhé družstvo bude zvířata chytat tak, že je správně určí. Kdo bude odhalen, jde si sednout zpátky na farmu/do zverimexu - např. sem ke stěně (vymezte dopředu plochu, kde bude ‚farma‘/ ‚zverimex‘). Zvítězí to družstvo, které odhalí co nejvíce zvířátek v průběhu jedné písničky (pokud hrajete venku, můžete pouze měřit čas).“*
- Určete družstvo ‚zvířat‘ a družstvo ‚chytačů‘ pro první kolo a přiřďte ‚zvířecímu‘ družstvu zvířata, která budou představovat (každému zvlášť zvíře pošeptejte) – ujistěte se, že hráč zvíře zná a ví jak jej znázornit. Jednomu družstvu můžete zadat více zvířat od jednoho druhu (např. 2 psy, 4 kočky ...).

- Odstartujte kolo: „Ready, steady, go!“, pusťte hudbu (případně začněte měřit čas) a jednou za čas hudbu stopněte/ přerušte časomíru: „Stop.“ A vyzvěte ‚chytáče‘, aby se pokusili určit zvířata: „What animals are there? What animal is he/she?“ Správně určená ‚zvířata‘ pošlete na farmu/do zverimexu (předem určené místo – viz výše): „Go to the farm/petshop.“
- Po předem určeném intervalu si týmy vymění role: „Change, please.“ Zvířata zadejte stejným způsobem a pokračujte ve hře opět stejně. Můžete hrát libovolný sudý počet kol, body sčítejte, vyhrává družstvo s největším počtem ‚pochytaných zvířat‘.

Potřebné fráze:

„Make two teams, please.“	Utvořte dvě družstva, prosím.
„Stop.“	Konec.
„What animals are there?“	Jakou jsou tu zvířata?
„What animal is he/she?“	Jaké zvíře je on/ona?
„Go to the farm/petshop.“	Jdi na farmu/do zverimexu.
„Change, please.“	Vyměňte se, prosím.
„Ready, steady, go!“	Připravte ke startu, pozor, teď!

45. Naše příšerka (Our Monster)

Téma: Lidské tělo (Body)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: velký papír (balicí papír nebo secvakneme dohromady několik A4 archů), tlustá fixa, případně pastelky

Shrnutí: Hra na procvičení slovíček a frází daného tématu. Doporučujeme hrát spíše v místnosti. Cílem je správně určit zadanou část těla.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle Vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 4.

Hra:

- Připravte na zem velký papír a fixu.
- Určete jednoho nebo více malířů: „You are the artist.“
- Vyzvěte děti, aby si postupně lehaly na papír, a malíři jim obkreslí na papír zadanou část těla tak, aby dohromady části utvořily postavu (= příšeru): „Let’s draw our monster. Please lay down here.“, naznačte, kam si má dítě lehnout: „Draw a leg.“ Postupně se vystřídají všechny děti.
- Jednotlivé nakreslené části těl společně popisujte, vyzvěte děti, aby říkaly s vámi: „Say with me, Honza’s head, Jirka’s leg, Alena’s arm...“, současně ukazujte na jednotlivé části na papíru.
- Části těla, které malíři obkreslují, určujte vy sami: „Draw a head, hand, arm, leg, tummy, foot, fingers.“

Něco navíc:

- Příšerku mohou děti vybarvit a vystavit jí na nástěnku, apod.
- Hru můžete ukončit otázkami: „Whose leg is this? This is Honza’s leg! ...“
- Hru můžete pojmout jako soutěž 2 a více družstev. V takovém případě ještě před začátkem kreslení rozdělte děti do družstev: „Make teams, please.“, určete jednoho malíře v každém týmu, dětem vysvětlíte způsob, jakým budou obkreslovat části těla (lehnou si na zem, atd.) a hru odstartujte: „Ready, steady, go! Draw a head.“, necháme děti pracovat (Nyní si s každého týmu jeden člen lehne na zem a ‚artist‘ pracuje), po chvíli dáme další příkaz: „Draw a leg.“ (části těla vybírejte sami, nemusí to být takové části, které spolu bezprostředně sousedí – obrázek pak bude zajímavější).

Potřebné fráze:

„You are the artist.“	Ty jsi umělec.
„Let’s draw our monster. Please lay down here.“	Pojďme si nakreslit příšerku. Prosím, lehni si tady.
„Draw a leg.“	Nakresli nohu.
„Say with me, Honza’s head, Jirka’s leg, Alena’s arm...“	Říkejte se mnou, Honzova hlava, Jirkova noha, Aleny paže...
„Draw a head, hand, arm, leg, tummy, foot, fingers.“	Nakresli hlavu, ruku, paži, nohu, břicho, chodidlo, prsty.
„Whose leg is this? This is Honza’s leg! ...“	Čí je to noha? To je Honzova noha...
„Make teams, please.“	Vytvořte družstva, prosím.
„Ready, steady, go!“	Připravit ke startu, pozor, teď!

46. Zrcadlo (Mirror)

Téma: Lidské tělo (Body)

Typ lekce: Didaktická hra

Pomůcky: 6 obrázkových karet (Flashcards) s daným tématem

Shrnutí: Pohybová hra na procvičení slovíček a frází daného tématu. Hraje se buď venku nebo v místnosti - ve dvojicích („originál“ a jeho „odraz“). Cílem je hýbat částmi těla dle příkazu lektora. Hráči hrají ve dvojicích, přičemž „odraz“ má za úkol přesně napodobovat svůj „originál“.

Plán lekce:

- Lekci začněte obvyklým způsobem (viz metodické poznámky kapitola 4.2): po signálu zařadte krátkou zábavnou zahřívací hru (Warm-up) dle vlastního výběru (4.2.1 Začátek lekce).
- Připomeňte dětem vhodným způsobem dané téma. Buď si pouze popovídejte o tématu minulé lekce, případně vhodnými dotazy a příkazy zjistěte znalost slovíček (např. ukažte obrázkové karty a požádejte děti, aby ukazovaly na obrázky dle vašich instrukcí nebo se pouze zeptejte, zda si pamatují některá slova z minulé lekce). Nebo zvolte jednu z opakovacích aktivit – viz kapitola 4.2.3. Seznam krátkých opakovacích aktivit: např. hra č. 6.

Hra:

- Rozdělte děti do dvojic: „Make pairs, please.“
- Děti se postaví naproti sobě – předstírají, že mezi nimi je zrcadlo: jeden z dvojice je vždy ,odrazem‘ toho druhého (= ,originál‘) v zrcadle.
- Dávejte příkazy tak, aby se navzájem ,originál‘ a jeho ,odraz‘ museli dotýkat. ,Originál‘ provádí pohyby podle vašich příkazů a jeho ,odraz‘ jej kopíruje (musí tedy případně udělat stejnou chybu jako jeho ,originál‘).
- Možné příkazy (výběr je na vás): „Touch your arms. Touch your legs. Touch your hands. Touch your heads. Touch your noses. Touch your tummies. Touch your feet. Touch your fingers.“
- Za každé správné provedení dostane dvojice bod.

Něco navíc:

- Hru můžete obměnit, zvláště v případě, že mají děti zábrany dotýkat se navzájem. V tomto případě děti upozorněte, že se navzájem sebe nesmí dotýkat. Možné příkazy pro tuto variantu hry: „Put your leg / hand / arm up. Touch your head / nose / ear / tummy / foot / mouth / eye / hair.“

Potřebné fráze:

„Make pairs, please.“	Utvořte dvojice, prosím.
„Touch your arms / legs / hands / heads / noses / tummies / feet / fingers.“	Dotkněte se navzájem pažemi / nohami / rukama / hlavami / nosy / břichy / chodidly / prsty.
„Put your leg / hand / arm up.“	Zvedni nohu / ruku / paži.
„Touch your head / nose/ ear / tummy / foot / mouth /eye/ hair.“	Dotkni se hlavy / nosu / ucha / břicha / nohy / pusy / oka / vlasů.