

Jak čísla v obrázcích pomáhají ve výuce jazyků (Petr Hedbávný)

Lektoři jazyků si lámou hlavu nad tím, jak nadchnout studenty všech stupňů pokročilosti, a to ideálně všechny naráz. **Fantastické karty Imaglee²** (imaglí na druhou), české karty s čísly a obrázky, jsou kombinací pexesa, klasických karet a dominových kostek. Testovali jsme je s více než tisícovkou dětí i dospělých a s desítkami lektorů. A ti se často do hry tak ponořili, že používali i slovíčka, která teoreticky ještě ani neměli umět.

Pojďme se společně podívat na devět jednoduchých možností, jak karty využít pro učení jazyků hrou od úrovně A1 až po C2. Potrénujeme slovní zásobu i gramatiku, mluvení i psaní. Všechny hry (kromě Pantomimy) si můžete zahrát i ve variantě *solitaire*.



Hry pro začátečníky v jazyce

Na samém začátku cesty jazykem se učíme barvy, čísla a běžné výrazy (hlavně podstatná jména a slovesa). Začneme hrou na zrakovou paměť.

1. Kimova hra – která karta zmizela?

**** délka hry: 3-5 min; 2-10 hráčů; od 4 let; hra na paměť a slovní zásobu ****

Motivace: v románu *Kim* od Rudyarda Kiplinga hlavní hrdina Kim prochází výcvikem na špiona. Dobrý špion si potřebuje věci všimnout a zapamatovat si je.

Cíl hry: dát správnou odpověď na otázku jako první.

Příprava hry: náhodně vyberte 5 karet a položte je na stůl obrázky nahoru.

Průběh hry: napočítejte do pěti; pak karty otočte, zamíchejte je a jednu náhodně odejměte.

1. otázka: „Jakou barvu měla karta, která zmizela?“

Pokud někdo řekne jako první správnou odpověď, kartu získá a nechává si ji; kdo se splete, dál už nehádá. Položte znovu na stůl neuhodnuté karty, napočítejte do 4 (resp. do 5 – pokud pokládáte na stůl 5 karet), karty otočte, zamíchejte, jednu náhodně odejměte.

2. otázka: „Co bylo na velkém obrázku na kartě, která zmizela?“

Postupujte obdobně jako u 1. otázky a pak přejděte ke 3. otázce: „Jaké číslo zmizelo?“, kde opět napočítáte, otočíte, zamícháte, odejmete a tipujete.

V dalším kole začnete s 6 kartami a v každém následujícím vždy jednu kartu přidáte.

Tip na zpestření hry: odejmete více než jednu kartu.

2. Pantomima

**** délka hry:** 3-5 min; 2-10 hráčů; od 4 let; hra na empatii a slovní zásobu **

Dejte si obrázek na hlavu bez toho, že byste se na něj podívali, a nechte ostatní pantomimicky předvádět to, co je na velkém prostředním obrázku.

Jste na úplnými začátečníky? Zadejte uhodnutý výraz v češtině do „elektronické babylónské rybky“, která Vám řekne, jak se „to“ řekne v cizím jazyce.

3. Škodiči – trénink sloves

**** délka hry:** 2-3 min; 2-6 hráčů; od 4 let; hra na kreativitu, můžete ji zařadit ve chvíli, kdy všichni v místnosti jsou plní emocí a je nejvyšší čas je řízeně vyventilovat **

Cíl hry: co nejrafinovaněji zaškodit předchozí kartě pomocí velkého prostředního obrázku na kartě, kterou na ni odhazují. Vítězi hry jsou všichni.

Příprava hry: na stůl položíme jednu kartu obrázkem nahoru, každému hráči rozdáme 6 karet do ruky.

Průběh hry: hraje se s prostředními obrázky na kartách. Karty se pokládají na sebe. Každý hráč se snaží co nejrafinovaněji zaškodit prostřednímu obrázku na aktuálně horní kartě. Například: pokud na stole leží talíř s polívkou a hráč má v ruce myš, tak myška může třeba zaseknout drápek do ubrusu a strhnout ho i s talířem na zem.

Přednost si v této hře nedáváte: kdo ví, hraje.



Hry pro středně pokročilé

Časem se dostaneme na úroveň, kdy hledáme přiléhavější slova a kdy chceme hlouběji proniknout i do tajů gramatiky. Jak potrénovat jedno i druhé?

4. Jazykový ping-pong pro dva

**** délka hry:** 2-15 min; 2 hráči; od 4 let; hra na trénink slovní zásoby ******

Cíl hry: získat co nejvíce karet.

Příprava hry: vyberte do balíčku od každého čísla jednu kartu a položte zamíchaný balíček karet tak, že karty leží obrázky vzhůru. Vždy se hraje o svrchní kartu.

Průběh hry: hráči se střídají v pojmenovávání toho, co vše vidí na kartě (barvy, čísla, obrázky a součásti obrázků). Začíná mladší hráč. Slova se nesmí opakovat.

Kartu získává ten hráč, který „zahrál vítězný úder“ (jeho soupeř není schopen vymyslet další slovo).

Další kolo rozehrává hráč, který předchozím kole „nevybral vítězný úder“.

Lze hrát s časovým limitem (se stopkami, s přesýpacími hodinami anebo s rozhodčím, který nahlas odpočítává). Hra končí, když v balíčku dojdou karty.

5. Cesta do „Země nepravidelných sloves“ a zase zpátky

**** délka hry:** 2-15 min; 2-6 hráčů; od 8 let; hra rozvíjí fantazii i vypravěčské schopnosti a poslouží k procvičení gramatiky ******

Cíl hry: vydržet ve hře jako poslední.

Průběh hry: První hráč otočí čtveřici karet obrázky nahoru a začne s nimi vyprávět příběh. Využije především velké obrázky uprostřed (a může si pomoci vedlejšími obrázky, čísly i barvami). Druhý hráč sejme z balíčku další 4 karty a naváže svou částí příběhu. Třetí hráč pokračuje obdobně, a tak se příběh odvíjí dál a dál.

Ovšem má to malý háček! Vypráví se v minulém čase a neustále se cestujete do „Země nepravidelných sloves“ a zpátky. To znamená, že se ve vyprávění musí pravidelně střídát pravidelná a nepravidelná slovesa. Tedy např. když padne nepravidelné sloveso „came“, pak nesmí následovat další nepravidelné sloveso (např. „found“), ale sloveso pravidelné (např. „listened“) říci lze. Kdo udělá chybu, vypadává ze hry. Vítězem je ten, kdo zůstane ve hře jako poslední.

Tip na zpestření hry: žádné sloveso se nesmí v průběhu hry zopakovat.

6. Bájná země Utopie

**** délka hry:** 2-10 min; 2-6 hráčů; od 6 let; hra na procvičení gramatiky ******

Cíl hry: trénink podmínkových vět.

Příprava hry: rozdělte karty na dvě hromádky – na tu první dejte místa a zvířata (tedy na této hromádce budou všechny karty kromě modrých a zelených), na tu druhou doplňky a činnosti (tedy modré a zelené karty).

Průběh hry: hráči se pravidelně střídají. Kdo je na tahu, si lízne jednu kartu z první a jednu z druhé hromádky. A vytvoří s nimi větu podle následujícího vzoru: „Kdybych <karta z 1. hromádky a příslušný tvar slovesa>, tak bych <karta z 2. hromádky a příslušný tvar slovesa>“.

Např.: „Kdybych byl *nosorožec* (karta z 1. hromádky), nepoužíval bych *talíře* (karta z 2. hromádky).“ nebo „Kdyby moji sousedé žili *v jeskyni*, vyráběli by *si luky a šipky*.“



Hry pro jazykové nadšence

Až se budete blížit k mistrovství v jazyce, zpestřete si učení třemi lahůdkami.

7. Slovní fotbal pro stonožky – mňamka pro polygloty

** délka hry: 5-15 min; 4-12 hráčů; od 8 let; hra na slovní zásobu **

Cíl hry: přežít dané kolo, a to tak, že na jedné ze svých karet najdeme slova na všechna písmena z předchozího slova; lze říkat slova ze všech možných jazyků.

Příprava hry: hráči se rozdělí do týmů, každému týmu rozdáme stejný počet karet (např. 4).

Průběh hry: tým, kde hraje nejmladší hráč, odloží jednu kartu (např. trojkovou kartu se skálou) a cokoli na ní pojmenuje, např. řekne *rock*.

Další tým odhodí takovou ze svých karet, na níž najde slova na všechny hlásky z předchozího slova. Tedy na R, O, C a K např. zareaguje sedmičkovou kartou a řekne „rhinoceros – oheň – cup – káva“.

Navazuje se vždy na to nejkratší slovo, tedy další hráč by v tomto případě navazoval na slovo *cup*.

U jazyků jako jsou čínština, ruština, či řečtina je dobré se předem shodnout na způsobu transkripce.

Tip na jako obměnu hry: chcete zapojit i méně pokročilé hráče / děti? Nechte je hrát klasický slovní fotbal, tedy mají za úkol vymyslet pouze slovo na poslední písmenko. A když i to by bylo pro ně příliš náročné, ať navazují na libovolné písmenko (z nejkratšího slova)!

8. Románští proti Germánským

**** délka hry:** 3-5 min; 4-12 hráčů; od 12 let; hra na trénink etymologie slov **

Příprava hry: vytvořte dva týmy etymologů: jeden tým má odbornost na germánské jazyky, druhý na románské. Každý tým si vylosuje 3 karty.

Průběh hry: kdo v časovém limitu sepíše více slov ze svých karet, které mají původ v germánských (resp. v románských) jazycích, vítězí.

Tip na jako obměnu hry: jako domovský jazyk můžete vzít nikoli češtinu, ale např. angličtinu, a jako původ slov konkrétní jazyky (např. ruštinu a řečtinu). Tedy např. byste měli slova jako tundra či beluga (druh velryby) resp. planet či marathon.

9. Fatální nedorozumění aneb stejně znějící slova (homofony)

**** délka hry:** 10-20 min; 4-12 hráčů; od 12 let; hra na trénink zvukových homonym **

Motivace: zabraňte fatálnímu nedorozumění mezi dvěma impérii! Odhalte na kartách všechno, jehož zvuková stopa má v daném jazyce další významy. Uznává se jak celý obrázek (např. *plane* (letadlo) vs. *plain* (plán)), tak jeho součást (např. *eye* (oko) vs. *I* (já)).

Příprava hry: vytvořte týmy. Každý tým dostane 10 karet: od každého čísla jednu (tedy např. všechny modré karty od nuly do devítky).

Průběh hry: v časovém limitu má tým sepsat co nejvíce dvojic, trojic a čtveřic slov, které znějí stejně, ale píš se odlišně. Správná dvojice je za bod, trojice za 5 bodů, čtveřice za 10 bodů. Kdo získá nejvíce bodů, vítězí.

Tip na jako obměnu hry: uznávejte i slovesa, která se pojí k symbolům na kartách, např. hrneček se může rozbít: *break* (vs. *brake*, brzda) a třeba jablko se dá nastrovat: *grate* (vs. *great*, skvělý).

Co říci závěrem? Nebojte se experimentovat s pravidly – s Imaglee se totiž kreativitě meze nekladou!



Petr Hedbávný má rád jazyky, učí ekonomii na Karlově Univerzitě a je spoluautorem vzdělávacích karet [Imaglee](#). Usiluje o to, aby při učení byli nadšení lidé všech zájmů a všech stupňů pokročilosti.

Vyšlo 1. 5. 2019 na Jazykovém kontku: dostupné online na <https://www.jazykovy-koutek.cz/?p=10867>.