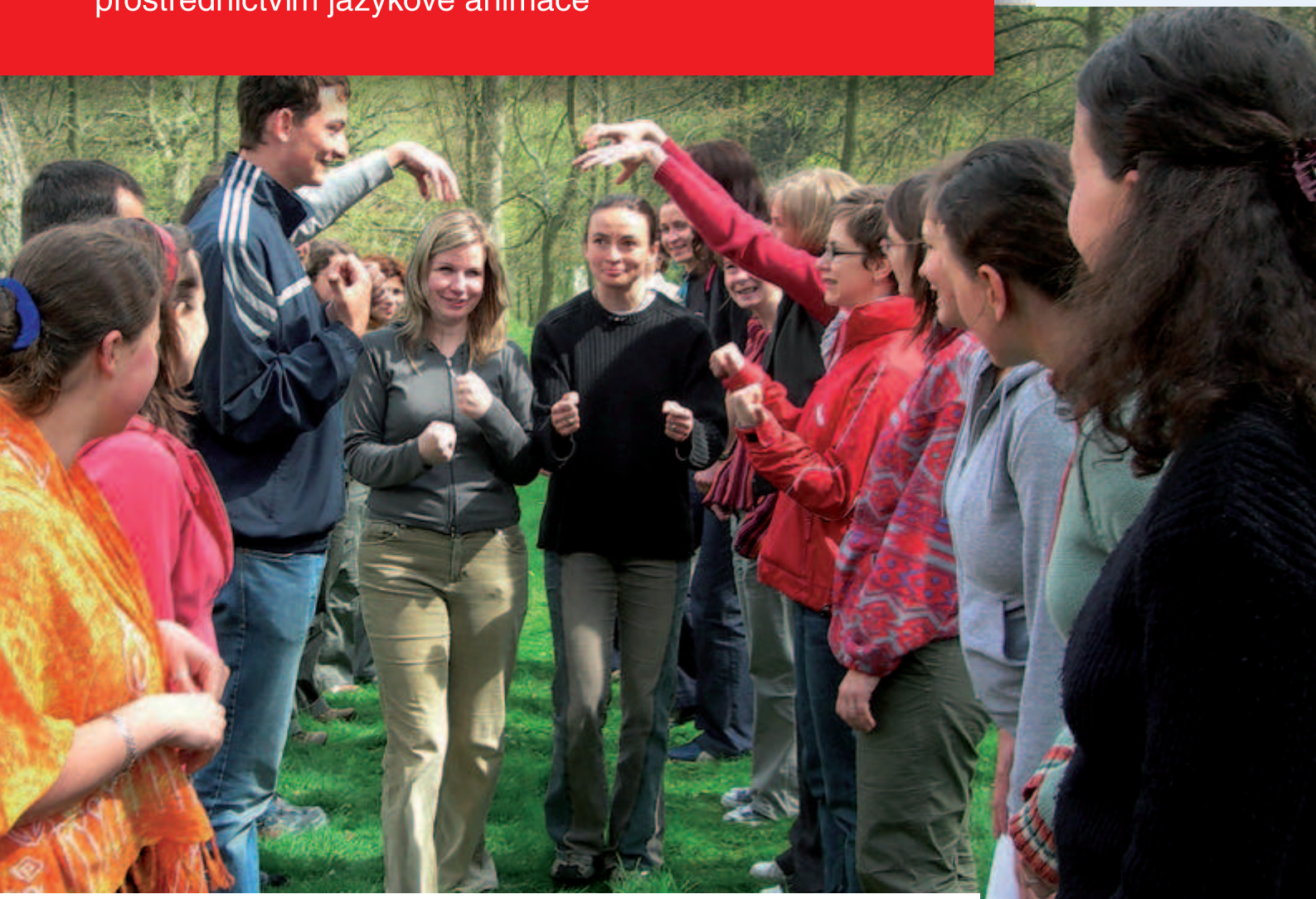
Tandem

Tandem
Koordinační centrum
česko-německých
výměn mládeže
Koordinierungszentrum
Deutsch-Tschechischer
Jugendaustausch

NĚMČINA NEKOUŠE

Motivace k výuce německého jazyka na základních školách prostřednictvím jazykové animace



sprechtime

NĚMČINA NEKOUŠE
Motivace k výuce německého jazyka na základních školách prostřednictvím jazykové animace

Za vedení a redakce
Mgr. Evy Wagnerové a Mgr. Petry Zahradníčkové

Autoři předlohy k teoretické části:
Mgr. Edita Kočandrlová, Hansjürgen Karl M.A

Didaktický dohled:
PhDr. Marie Müllerová, Ph.D.
Mgr. Eva Salcmanová

Jazyková korektura:
Mgr. Jitka Walterová

Grafický layout a sazba:
Marko Junghänel
www.marko-junghaenel.de

Tisk:
F- TISK s.r.o., Záluží 10, Třemošná
www.F-tisk.cz

Vydavatel:
Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem, Západočeská univerzita v Plzni, Univerzitní 8,
306 14 Plzeň, www.tandem-info.net

ZÁPADOČESKÁ
UNIVERZITA
V PLZNI

Za obsah odpovídá:
Ing. Jan Lontschar

© 2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu.

Vydání první, Plzeň 2014.

Tandem byl zřízen na základě společného prohlášení českého ministra školství, mládeže a tělovýchovy a německé spolkové ministryně pro rodinu, seniory, ženy a mládež. Je organizační součástí Západočeské univerzity v Plzni a metodicky je veden MŠMT, odborem strategie a evropských záležitostí.

Koordinační centra podporují sbližování a rozvoj všestranných styků a přátelských vztahů mezi mladými lidmi z Česka a Německa.

Utvářme společnou budoucnost.

www.tandem-info.net

www.jazykova-animace.info

ISBN 978-80-261-0375-2

Publikace vznikla v rámci projektů Němčina nekouše a Němčina nekouše II a její metodický text byl sestaven na základě interních materiálů k jazykové animaci Koordinačního centra česko-německých výměn mládeže Tandem. Soubor herních aktivit vybrala a na základě vlastních zkušeností sestavila skupina 31 Tandemem vyškolených jazykových animátorů zapojených do projektu.

Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže TANDEM
REALIZÁTOR PROJEKTU NĚMČINA NEKOUŠE

Koordinační centra česko-německých výměn mládeže Tandem v Plzni a Regensburgu podporují sbližování a rozvoj všestranných styků a přátelských vztahů mezi mladými lidmi z Česka a Německa.

Koordinační centra poskytují poradenské služby a podporují státní a nestátní instituce a organizace v obou zemích při uskutečňování a zintenzivňování česko-německých výměn mládeže a mezinárodní spolupráce v oblasti práce s mládeží. V České republice a ve Spolkové republice Německo hrají pracoviště Tandemu ústřední roli ve výměnách dětí a mládeže mezi oběma státy. V centru jejich snah stojí setkávání mladých lidí.

Koordinační centra vyvíjejí činnost především v oblastech:

- poskytování poradenství a podpory všem, kteří realizují česko-německé výměny dětí a mládeže, žáků a studentů,
- finanční podpory česko-německé spolupráce v oblasti práce s dětmi a mládeží,
- iniciování výměnných projektů a nových forem přeshraniční spolupráce,
- zprostředkování partnerství,
- vzdělávání odborných pracovníků v oblasti práce s mládeží,
- zprostředkování mobilit pro jednotlivce (praxe, hospitace, dobrovolnictví),
- zpracovávání informačních a pracovních materiálů,
- předkládání doporučení společné česko-německé Radě pro spolupráci a výměny mládeže a příslušným národním ministerstvům.

Utváříme společnou budoucnost.

Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem
Riegrova 17, 306 14 Plzeň
e-mail: tandem@tandem.adam.cz
www.tandem.adam.cz
tel.: +420 377 634 755
fax: +420 377 634 752

Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem
Maximilianstraße 7, D-93047 Regensburg
e-mail: tandem@tandem-org.de
www.tandem-org.de
tel.: +49 941 585 570
fax:+ 49 941 585 5722

ČESKO-NĚMECKÝ FOND BUDOUCNOSTI
PARTNER PROJEKTU NĚMČINA NEKOUŠE

Česko-německý fond budoucnosti se zrodil z vůle obou států. Vznikl jako výsledek Česko-německé deklarace z 21. ledna 1997. V témže roce – dne 29. prosince 1997 – byl Fond budoucnosti založen podle českého práva jako nadační fond se sídlem v Praze. Jeho posláním je všestranně podporovat porozumění mezi Čechy a Němci. V souladu se svými stanovami poskytuje Fond budoucnosti za tímto účelem finanční podporu partnerským projektům z obou zemí.

Na cestu se vydal s nadačním jměním ve výši takřka 85 milionů eur s tím, že správní rada stanovila Fondu budoucnosti dobu činnosti nejprve na deset let. V roce 2007 však vlády obou zemí rozhodly, že budou do dobrého sousedství investovat i nadále. Částkou celkem zhruba osmnácti milionů eur zajistilo Česko a Německo podporu projektů na dalších deset let.

Česko-německý fond budoucnosti
Železná 24
110 00 Praha 1
tel.: +420 283 850 512, –13, –14
fax: +420 283 850 503
e-mail: info@fb.cz www.fondbudoucnosti.cz

VELVYSLANECTVÍ SPOLKOVÉ REPUBLIKY NĚMECKO V PRAZE
PARTNER PROJEKTU NĚMČINA NEKOUŠE

Velvyslanectví Spolkové republiky Německo v Praze
Vlašská 19
118 01 Praha 1 (Malá Strana)

Poštovní adresa velvyslanectví:
P. O. Box č. 88
118 00 Praha 1
www.prag.diplo.de

VÁŽENÁ PANÍ UČITELKO, VÁŽENÝ PANE UČITELI,

dostává se Vám do rukou metodická příručka jazykové animace Němčina nekouše, která byla vydána v rámci stejnojmenného projektu Koordinačního centra česko-německých výměn mládeže Tandem, Česko-německého fondu budoucnosti a Velvyslanectví Spolkové republiky Německo v Praze. Náš projekt si klade za cíl motivovat žáky základních škol prostřednictvím česko-německé jazykové animace k volbě německého jazyka jako jejich druhého cizího jazyka, povzbudit stávající zájem o němčinu a zároveň chce přimět rodiče k větší podpoře výuky této cizí řeči.

Za vznikem projektu stojí naše snaha zmírnit obecný pokles zájmu o výuku němčiny mezi žáky základních škol a zamezit posilování tohoto trendu. Čechy i Němce spojuje více než 800 let soužití, během nichž se podobně jako v lidském životě střídala pokojná i obtížná období. Vzájemné ovlivňování obou kultur přinášelo mnoho rozporů, ale i společných radostí a významně přispělo k oboustrannému obohacení našich národů. Nejen proto je nutné zajímat se o naše sousedy a snažit se porozumět jejich jazyku.

Z nedávného průzkumu Česko-německé obchodní a průmyslové komory v Praze vyplývá, že německé firmy se zastoupením v ČR mají problémy s hledáním kvalitního personálu se znalostí německého jazyka. V komerční oblasti je tedy německý jazyk nespornou výhodou.

Tato metodická příručka by Vám měla být průvodcem a zároveň návodem, jak využívat osvědčené metody česko-německé jazykové animace a s její pomocí pozitivně ovlivňovat a podpořit jak stávající, tak hlavně nově vznikající zájem žáků o řeč našich sousedů. Jazykovou animací se Tandem zabývá již více než sedmnáct let a byl za její rozvoj v letech 2006 a 2008 oceněn Evropskou jazykovou cenou Label za inovativní metodu v oblasti jazykového a interkulturního vzdělávání.

Pevně věříme, že s pomocí naší příručky se Vám podaří Vaše žáky nadchnout pro německý jazyk.

Hodně úspěchů a potěšení z animování Vám jménem Tandemu přejí

Ing. Jan Lontschar
ředitel Tandemu Plzeň

Mgr. Eva Wagnerová
koordinátorka projektu Němčina nekouše II

Vážené učitelky a vážení učitelé němčiny,

bylo to tak odjakživa a je tomu tak i dnes: Co nás moc nezajímá, to se neučíme tak rádi; z čeho máme pocit, že by to mohlo být těžké, k tomu se hůře motivujeme. Platí to pro všechno, čemu se učíme. A bohužel především ve škole.

Němčina nemá v Česku pověst úplně lehkého a zvučného jazyka. Německo je pro mnohé Čechy ještě pořád zemí, kterou respektují, snad i obdivují, která však většinou nebudí nějaké spontánní nadšení. Pro učitele němčiny to obojí vytváří krajně obtížné východisko při hledání té nejlepší cesty, jak žáky zábavnou formou k této řeči přivést.

A právě tady se svou hravostí nastupuje metoda jazykové animace podporovaná Česko-německým fondem budoucnosti. Fond budoucnosti u toho byl od začátku; doprovázel tento koncept v jeho počátcích i při jeho zdokonalování a šíření. A to z dobrého důvodu. Podíváme-li se totiž na cíle a postupy jazykové animace, jak jsou v této brožuře přiblíženy, rázem je nám jasné, že Fond budoucnosti a jazyková animace táhnou za jeden provaz: chtějí odbourávat předsudky vůči sousedovi, nacházet, co mají obě kultury společného a co je pro každou z nich specifické, chtějí probouzet zájem o zemi a o jazyk toho druhého… To vše s přesvědčením, že vytvoření si pozitivního vztahu k jazyku – navíc hravou formou – je důležitým klíčem k dalšímu poznávání souseda.

Již v roce 2012 vyhlásil Fond budoucnosti jako své „téma roku" podporu výuky jazyka sousední země. Rovněž financováním společných projektů pomáhá fond již po léta přímo či nepřímo naučit se český či německý jazyk. Školní výměny, dvoujazyčné divadlo mladých z obou zemí, další vzdělávání učitelů – to je jen několik typů těchto projektů. Právě pro učitele němčiny se otevírá prostřednictvím podpory od Fondu budoucnosti široké spektrum možností, jak žáci mohou – vedle jazykové výuky – intenzivněji přijít do kontaktu se sousední zemí a s lidmi.

Jazyk žije, němčina žije – a nekouše! Jazyková animace neobyčejně pomáhá k poznání této skutečnosti. Tandemu a všem budoucím jazykovým animátorům za to patří náš upřímný dík!

Tomáš Jelínek
ředitel sekretariátu Česko-německého fondu budoucnosti

MILÉ KOLEGYNĚ, MILÍ KOLEGOVÉ,

jako znalci či příznivci německého jazyka, případně dalších cizích jazyků víte, jakou obrovskou šanci znalost cizího jazyka našemu životu přináší. Umožňuje nám vidět a vnímat svět v jiných perspektivách, v jiných dimenzích, otvírá nám dveře do jiných světů a jiných srdcí, prostě nás obohacuje a ovlivňuje po mnoha stránkách.

Jako obyvatelé krásné malé země v srdci multikulturní a multilingvální Evropy chápeme, že znalost cizích jazyků je pro nás stejně nepostradatelnou dovedností jako umět číst, psát, počítat nebo pracovat s počítačem. Požadavek Evropské unie na znalost minimálně dvou cizích jazyků, jejichž dosažená znalostní úroveň je rozlišena podle schopností, možností a potřeb jednotlivců, vnímáme proto jako zcela legitimní a oprávněný.

Je proto velmi potěšující, že navzdory ne zcela optimálním podmínkám si řada pedagogů, rodičů i samotných žáků uvědomuje význam znalosti dalších cizích jazyků a jejich výuku podporuje a udržuje. Skutečnost, že jazyk německý u nás patří ke špičce v poptávce po výuce dalších cizích jazyků, je poměrně logickým vyústěním řady faktorů vyplývajících ze současného i dřívějšího života naší společnosti. Jasnou skutečností zůstává, že němčina je rodným jazykem každého třetího Evropana. Všichni víme, že nejdelší hranice máme s německy mluvícími zeměmi a že naše historie byla velmi dlouhou dobu společnou historií Čechů i Němců. O současné úzké ekonomické provázanosti českého průmyslu s průmyslem německy hovořících zemí již bylo také napsáno více než dost. Je tedy pochopitelné, že volba němčiny jako dalšího cizího jazyka je volbou správnou a užitečnou nejen pro profesní budoucnost žáků.

Výše zmíněná společná historie obou národů zanechala výrazné stopy i v naší mateřštině a stala se výchozím bodem programu, jehož výsledek (jeden z mnoha) držíte právě v ruce. Národní projekt jazykové animace s půvabným názvem Němčina nekouše, který realizuje Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem za podpory Česko-německého fondu budoucnosti a Velvyslanectví Spolkové republiky Německo, usiluje o posílení motivace žáků pro výběr a následné studium německého jazyka. Chce žákům a studentům ukázat, že němčina není jazykem těžkým (jak se často na českých školách neprávem traduje), že i výuka němčiny může být zábavná a hlavně že z němčiny už toho docela dost umíme.

Metodická příručka si klade dva zásadní cíle:

1) Získat pomocí jazykové animace nové žáky pro němčinu jako další cizí jazyk a spolu s přiloženým materiálem a nadšením učitelů německého jazyka ukázat, že výuka němčiny může být realizována zábavnou formou pro obě participující strany.

2) Nabídnout učitelkám a učitelům německého jazyka praktické tipy a metodické postupy, které jim při výuce němčiny umožní povzbudit motivaci žáků v procesu učení němčině, popř. aktivovat žáky a udržovat jejich zájem o další poznání cílového jazyka a cílové země.

Materiál sám však motivační funkci nemá. Jeho nedílnou a neoddělitelnou součástí je forma a způsob jeho prezentace. Zájem učitele, jeho entuziasmus pro němčinu a její výuku jdou ruku v ruce s dobrým metodickým postupem. Nezapomínejme na to, když stojíme před třídou žáků a chceme je přesvědčovat o významu a přínosu znalostí německého jazyka. Souvislost mezi motivací žáků a zájmem pedagoga o obor je v procesu učení nesmírně úzká.

Role pedagoga v dnešní společnosti není vůbec jednoduchá. O to víc mne těší, že Vám můžeme nabídnout zajímavé a v praxi osvědčené metodické postupy a tipy, které mohou pomoci Vaši práci učitelky či učitele německého jazyka obohatit, zpestřit a oživit.

Přeji Vám ve Vaší záslužné práci učitele německého jazyka hodně sil, trpělivosti, dobrých nápadů, chytrých a motivovaných žáků a studentů a prosím, mějte na paměti, že němčina opravdu nekouše.

S přáním všeho dobrého

PhDr. Marie Müllerová, Ph.D.
odborný didaktický dohled

ČESKO–NĚMECKÁ JAZYKOVÁ ANIMACE U TANDEMU

1. ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA JAZYKOVÉ ANIMACE

Jazyková animace je hravá jazyková metoda, která podněcuje zájem o jiný jazyk a kulturu, lidi a zemi. Zábavným způsobem se snaží přiblížit základy cizího jazyka a prohloubit již získané jazykové znalosti a usnadňuje vzájemný kontakt v interkulturních skupinách. Současně napomáhá uvědomovat si nejrůznější způsoby a varianty komunikace nejen v cizím jazyce.

Primárním cílem přitom není někoho jazyk naučit, nýbrž mu jej přiblížit a současně posílit povědomí o jazyce vlastním. Cizí jazyk je tedy využíván pouze jako prostředek, nikoliv jako cíl.

Jazyková animace slouží zároveň k tomu, aby hravou formou probudila u účastníků chuť k objevování cizího jazyka, v našem případě němčiny, a zároveň umožnila nahlížet na svět z trochu jiné perspektivy.

Během rozmanitých aktivit účastníci odbourávají obavy nejen z cizí řeči, ale i z jejího používání – tedy především z mluvení a s tím spojeného strachu z možného dělání chyb. Zvyšují si tak sebevědomí a vidí uplatnění jazyka při praktickém využití v každodenní komunikaci.

Jazyková animace nezprostředkovává pouze jazyk, nýbrž i znalosti o sousední zemi. Zpracovává elementární kulturně-společenské shody a rozdíly, které mohou účastníci při různých aktivitách zažít na vlastní kůži. Zároveň jim umožňuje uvědomit si i své vlastní pocity a názory.

Jazyková animace funguje jako neustálá interakce a dialog, vnáší do skupiny pohyb a dynamiku. Nejedná se o klasickou výukovou metodu, ale o „sbírku" aktivit a nápadů, které je možné kombinovat a sestavovat z nich optimální jednotky pro dané cílové skupiny.

Využít se dá v krátkých situačních jednotkách (např. 5 až 10 min.) nebo v delších blocích (hodiny až dny). Lze ji proto uplatnit při několikaminutových akcích (ve třídě, na pódiu), které jsou zaměřeny na podporu výuky německého jazyka, nebo v rámci několikadenních bloků sloužících např. jako příprava žáků na pobyt v sousední zemi nebo jako součást různých přeshraničních projektů. Je určena pro všechny věkové kategorie.

Jazyková animace je rovněž vhodným doplňkem tradiční výuky jazyků, nikoli však její náhradou. Aplikovat ji lze na začátku studia (nebo před ním) pro zvýšení motivace a dále v pozdějších fázích pro doplnění a oživení výuky.

Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže TANDEM už od roku 2003 každý rok vyškolí cca 20 jazykových animátorů, kteří realizují jazykové animace při různých příležitostech po celé České republice a v Německu. Využívat jazykovou animaci a čerpat z jejích materiálů však může každý, kdo je kreativní a nebojí se něčeho nového a neotřelého.

2. METODY JAZYKOVÉ ANIMACE

Pro docílení uvolněnosti a otevřenosti účastníků využívá jazyková animace jako základní prostředek hru. Inspiraci čerpá z klasických známých her a jejich variant. Vše doplňuje prvky z divadelní a zážitkové pedagogiky.

Při jazykové animaci se např. používají (zejména v úvodních fázích) herní aktivity se slovy, která jsou v obou jazycích podobná (germanismy nebo internacionalismy). To u účastníků hned na počátku navodí pocit úspěšnosti a motivuje je k další komunikaci. Podle cílů animace se poté aktivně pracuje s konkrétní slovní zásobou na určité téma. Zprostředkována je interaktivními a pohybovými činnostmi za využití všech smyslů a uvolněné atmosféry.

3. CÍLE A ZÁSADY (ČESKO-NĚMECKÉ) JAZYKOVÉ ANIMACE

Jazyková animace:
- probouzí formou hry zájem o sousední jazyk a zemi
- slouží k překonání obav z cizího jazyka a mluvení prostřednictvím aktivního používání jazyka
- vidí učení se jazyku jako klíč k vzájemnému seznámení
- aktivuje již získané jazykové vědomosti
- podporuje pocit úspěchu při komunikaci
- překonává předsudky spojené s obyvateli sousední země a jejich řečí
- pomáhá při objevování jiné kultury, akcentuje významné shody a rozdíly obou kultur
- zprostředkovává potřebnou slovní zásobu k danému tématu
- slouží k vlastní propagaci, aby jazyková animace byla co nejvíce používána a vstoupila v širší povědomí veřejnosti

K dosažení těchto základních cílů se česko-německá jazyková animace rozvíjená u Koordinačního centra česko-německých výměn mládeže Tandem řídí též následujícími zásadami:

1. Překonávání obav z mluvení
Účastníci se přesvědčí, že komunikace může fungovat i s minimálními jazykovými znalostmi a případně i zcela bez nich, například pomocí nonverbálních prostředků.

2. Zprostředkovat jen to nejdůležitější
Jazyková animace se omezuje jen na nutnou základní slovní zásobu, jednoduché gramatické struktury a použitelnost osvojené „látky". Koncepce jazykové animace vychází z poznatku, že jazyk se lze nejúčinněji naučit tehdy, když je možné získané znalosti použít přímo v praxi.

3. Není třeba být perfektní
Cílem není korektní vyjadřování, ale používání jednotlivých slov a jednoduchých vět ve správném kontextu. Důraz není kladen na gramatickou bezchybnost výpovědi, ale na výsledek komunikační situace.

4. Orientace na mluvený jazyk
Pracuje se s jazykem, kterým se běžně hovoří.

5. Aktivace již získaných znalostí
Při jazykové animaci je základem objevovat, aktivovat a propojovat znalosti o druhé zemi, které již účastníci mají, s novými poznatky. Tím lze podpořit a usnadnit přijímání nových informací. Úvod do výslovnosti mohou u česko-německé jazykové animace značně zjednodušit jak germanismy, tak výpůjčky z jiných cizích jazyků (taška – Tasche, flaška – Flasche, tancovat – tanzen, mejkap – Make-up).

6. Integrace reálií
Předkládání nových náhledů do kultury jiné země (hudba, film, práce se „slepou mapou", kvíz, hry s interkulturní tematikou apod.), posilování motivace k jejímu poznávání, překonávání strachu a korigování mylných představ a předsudků jsou dalšími důležitými aspekty jazykové animace.

7. Učení hrou
Důraz je kladen na zábavu a spontánnost, což výrazně podporuje spolupráci účastníků a jejich motivaci.

8. Zapojení všech smyslů
Využití hned několika smyslových kanálů přispívá k posílení plastického vnímání cizího jazyka a atraktivity jednotlivých aktivit.

9. Probouzení zvědavosti
Vědomá volba témat a situací blízkých praxi dané cílové skupiny podstatně stupňuje zájem o cizí jazyk a motivaci k učení.

10. Podpora vlastní iniciativy a kreativity
Když se účastníci mohou podílet na programu i jeho průběhu vlastními návrhy, nápady a materiálem, posiluje to jejich chuť a zvyšuje dopad osvojeného. Řízení programu je vhodné předávat do rukou účastníků tak často, jak je to jen možné (a smysluplné).

4. ROZVOJ KLÍČOVÝCH KOMPETENCÍ

Jazyková animace zprostředkovává tyto základní jazykové kompetence:

1. Komunikativní kompetence
Díky hravému neformálnímu přístupu je rozvíjena komunikativní kompetence jak v cizím, tak v mateřském jazyce. Jazyková animace nestaví na úzkostlivém dodržování gramatických pravidel, takže účastníci mají méně obav z mluvení a z chyb. Navíc podporuje často podceňovanou a ve výuce bohužel zanedbávanou nonverbální komunikaci.

2. Sociální a personální kompetence
Jazyková animace napomáhá v navazování nových sociálních kontaktů v rámci česko-německých setkání a usnadňuje tak účastníkům adaptaci v neznámém cizojazyčném prostředí. Spolupráce a vytváření atmosféry vzájemné důvěry ve skupině hrají zásadní roli pro úspěšnost jazykové animace. Účastníci jsou nuceni procházet různými rolemi a situacemi, při jejichž řešení hledají cesty společně s ostatními.

3. Kompetence k učení
Jazyková animace pracuje s pravidly problémového i projektového vyučování. Vznikají tak neustále nové souvislosti a prostor pro samostatné experimentování s jazykem. Česko-německá jazyková animace rozvíjí především schopnost využívat analogii a správně odhadnout význam neznámých pojmů.

4. Kompetence k řešení problémů
Jazyk není představován jako daná skutečnost, kterou je nutné osvojit si pasivně. Účastníci si musí sami vybírat z různých informací s cílem vyřešit problém, před kterým stojí, a přitom vyhodnotit a zpracovat získané informace.

5. PEDAGOGICKÉ ASPEKTY JAZYKOVÉ ANIMACE

Centrální metodou jazykové animace je hra. Na rozdíl od všeobecného chápání hry jako „činnosti konané pro zábavu nebo osvěžení, či hraní si" je zde hra (stejně jako v pedagogice) zaměřena na určitý cíl. Metodicky propracované herní činnosti jsou vědomě začleňovány do procesu vývoje.

Pokud má hra účastníky aktivovat, je třeba zcela vyloučit vnější tlak. Jazykový animátor coby moderátor tedy nikoho nenutí, nýbrž flexibilně reaguje na potřeby zúčastněných a motivuje je ke spolupráci. Při jazykové animaci přebírá roli komunikačního partnera a průvodce či podporovatele učení.

Jazyková animace budí hlubší zájem o jazyk, stejně jako hra s nadšením probouzí chuť na další a další nové poznání.

Kompetence jednat v cizím jazyce jako nejvyšší cíl jde ruku v ruce s vysokou tolerancí chyb. Při jazykové animaci tedy neexistují žádné známky, precizní opravování chyb, přesné požadavky na naučenou látku apod.

Metodicky se při jazykové animaci pracuje dle principu „learning by doing", resp. „learning through interaction". Pracuje se především ve skupině, přičemž účastníci jsou oslovováni komplexně.

Komplexnost v tomto případě znamená součinnost afektivních a kognitivních aspektů:
- intelekt, zážitky oslovující city a smysly
- střídání koncentrace a relaxace
- uspokojivé jazykové i nejazykové interakce

Jazyková animace sice není výuková metoda, ale může se ve výuce cizího jazyka velmi dobře uplatnit. Mnoho učitelů úspěšně využívá jednotlivé aktivity z repertoáru jazykové animace v průběhu běžné výuky jazyka, např. k uvolnění atmosféry ve skupině, jako úvod do tématu či k prohloubení nebo opakování osvojené látky.

Jazyková animace může ve výuce zaujmout významnou pozici především tím, že jazyk zprostředkovává hravým a zábavným způsobem. Oslovuje hned několik smyslů najednou a umocňuje tak proces zapamatování. Lze ji uplatnit k aktivaci žáků při odpolední výuce, k zábavnému opakování nebo oživení již osvojených jazykových znalostí.

Jazykovou animaci lze úspěšně používat v rámci jazykové výuky, protože:
- vyniká otevřeným zadáním úkolů, jejichž řešení se neomezuje na jedinou variantu, ale má celou řadu správných variant (včetně originálních, legračních nebo absurdních)
- podněcuje různorodost pracovních a receptivních procesů
- připouští a rozvíjí různorodé kolektivní i individuální výrazové formy
- zapojuje osobnost jako celek, tj. nejen kognitivní, ale i afektivní faktory
- podněcuje intuici a fantazii, vybízí ke spontánnosti a otevírá prostor pro osobní vyjádření

6. ROLE JAZYKOVÉHO ANIMÁTORA

Nejstručnější popis ideálního jazykového animátora se omezuje na tyto tři charakteristiky: otevřený, aktivní a kreativní.

Ideální jazykový animátor
- velmi dobře ovládá svůj vlastní i zprostředkovávaný jazyk
- při hrách a aktivitách se sám baví
- je schopen svoji radost přenášet na účastníky
- neřídí a nepřikazuje zvenčí, nýbrž se sám aktivně podílí na hře a tím se začleňuje do vzniklého kolektivu
- udržuje si přehled o skupině a pozorně sleduje dění v ní
- vnímá nálady a potřeby skupiny
- je schopen zacházet se svým plánem flexibilně (mění program dle potřeb a momentální situace)
- umožňuje účastníkům vypořádat se samostatně s problémy a funguje přitom jako poradce
- je sám kreativní a povzbuzuje ke kreativitě i ostatní
- cíleně používá metody a změny perspektivy
- reaguje na otázky, nejasnosti, rušivé momenty a zachází s nimi uvolněně, ale s mírným odstupem
- je na každou jazykovou animaci dobře připraven
- ponechává si potřebnou spontánnost a získává cit pro přirozené doznění, respektive správný okamžik pro ukončení jednotlivých her nebo celé jazykové animace

7. HISTORIE JAZYKOVÉ ANIMACE A JEJÍ UPLATNĚNÍ U KOORDINAČNÍHO CENTRA ČESKO-NĚMECKÝCH VÝMĚN MLÁDEŽE TANDEM

Průkopníkem při vzniku a rozvoji jazykové animace byla Německo-francouzská agentura pro mládež (Deutsch-Französisches Jugendwerk – DFJW), a to již v roce 1991. Následovala ji roku 1997 Německo-polská agentura pro mládež (Deutsch-Polnisches Jugendwerk – DPJW) a Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem, který v následujících letech rozvíjel jazykovou animaci na poli česko-německém.

Postupně tedy vznikly specifické přístupy a formy pro oblast předškolní, školní i mimoškolní, v rámci mimoškolní pak pro všechny věkové kategorie a různé příležitosti. Se stále stoupající poptávkou Tandem postupem času nejen vytvořil volně přístupné materiály, ale od roku 2003 také pořádá již zmíněná školení pro jazykové animátory.

Jazykové animace v minulosti proběhly nejen v seminárních prostorách a školních třídách, ale i na velvyslanectví, hřišti, náměstí, ve vlaku v autobuse, restauraci a pivnici, na pěší zóně nebo na táboře. Stále se tak rozšiřuje spektrum možností uplatnění, nabídka materiálů a různorodost metod a forem.

Česko-německou jazykovou animací se nechaly inspirovat i další organizace, které jí daly prostor ve své činnosti. Jsou to např. Euregio Egrensis (a další euroregiony), projekt Pragkontakt Nadace Brücke/Most, Goethe-Institut v Praze, Bohemicum univerzit v Regensburgu a Passau a další.

Tyto instituce používají jazykovou animaci v různých formách a s různými cíli – propagace německého / českého jazyka, zprostředkování české / německé kultury, vzbuzení zájmu o sousední zemi apod.

8. DOSAVADNÍ ÚSPĚCHY JAZYKOVÉ ANIMACE A VÝHLED DO BUDOUCNA

Evropská jazyková cena Label

Česko-německá jazyková animace, kterou vyvinul Tandem, dosáhla oficiálního uznání na mezinárodní úrovni. Evropská komise každoročně udílí velmi žádané ocenění evropským projektům, které se zvláštní měrou zasloužily o inovaci a rozvoj výuky cizích jazyků v Evropě. Tandem Regensburg převzal toto ocenění v roce 2006 za Program podpory odborných praxí, Tandem Plzeň pak v roce 2008 za školicí semináře jazykových animátorů.

Český jazyk na německých školách

Jazyková animace zafungovala jako významný motivační faktor v německém pohraničí, kde si velké množství žáků zvolilo češtinu jako volitelný cizí jazyk. Na další propagaci češtiny v příhraničí se neustále pracuje.

Německý jazyk na českých školách

Výuka německého jazyka se v ČR těšila po dlouhou dobu výsadnímu postavení. Až do poloviny 90. let byla ČR dokonce jedinou zemí na světě, kde se vyučovalo více německému než anglickému jazyku. Během posledních let se ale situace výrazně změnila. Od školního roku 2003/04 počet žáků, kteří se na českých ZŠ učí němčinu, klesl bezmála na polovinu. Mnoho žáků se sice povinně učí dva cizí jazyky, ale mnohdy jim ke studiu chybí jakýkoliv vnitřní vztah. A zde nachází své aktuální uplatnění jazyková animace, která svým hravým přístupem dokáže u žáků vzbudit zájem a nadchnout je pro výuku německého jazyka. Tento přístup se osvědčuje na stále více českých školách, o čemž vypovídá jak počet poptávek po realizaci jazykové animace, tak po možnostech školení pro učitele němčiny.

Tandem odstartoval v lednu 2012 ve spolupráci s Česko-německým fondem budoucnosti a Goethe-Institutem Praha projekt **Němčina nekouše** pro podporu výuky němčiny na českých základních školách (a v omezené míře i češtiny v Německu), jehož hlavním prostředkem je právě jazyková animace. Projekt zaznamenal velký úspěch, a proto Tandem zahájil v červenci 2013 jeho pokračování s názvem Němčina nekouše II. Podporovateli se staly opět Česko-německý fond budoucnosti a nově Velvyslanectví Spolkové republiky Německo v Praze.

Němčina nekouše II směřuje ke zvýšení zájmu dětí o výuku německého jazyka (popř. českého jazyka v příhraničním Německu) a k zprostředkování metody jazykové animace učitelům němčiny na základních školách nebo víceletých gymnáziích pomocí akreditovaných jednodenních seminářů. Dále nabízíme návštěvu pracovníka Tandemu v rámci třídních schůzek s cílem seznámit rodiče s důvody k volbě němčiny jako druhého cizího jazyka.

Další projekt využívající jazykovou animaci při česko-německých výměnách partnerských škol se jmenuje **Na jedné lodi**. Projekt podporuje již existující partnerství škol všech typů (základní, střední, umělecké, odborné) a organizací z Česka a Německa. Podmínkou projektu je, že komunikačním jazykem výměny je angličtina, v případě že se účastníci nejsou schopni domluvit jazykem partnerské skupiny.

V místě setkání české a německé partnerské skupiny je uspořádán čtyřhodinový animační blok, který obsahuje seznamovací či rozehřívací hry, jazykovou animaci a část, kde je možné volit mezi aktivitami zaměřenými na interkulturní výchovu nebo teambuilding. Každý nabízený animační blok je individuální, vede ho zkušený, speciálně vyškolený jazykový animátor Tandemu v češtině a němčině s ohledem na požadavky skupin, téma výměny, věk a počet účastníků.

Jazyková animace tvoří nedílnou součást jazykové a kulturní přípravy **Programu podpory odborných praxí**, který je určen mladým lidem od 16 do 26 let ze všech oborů.

Jazyková animace byla také nedílnou součástí dalšího projektu **Odmalička – Von klein auf**, který byl realizován v letech 2009 až 2011 a byl hrazen z evropských prostředků. Tento projekt byl určen pro MŠ na české a německé straně. Pokračující projekt **Krůček po krůčku do sousední země – Německo a němčina pro děti od 3 do 8 let** je realizován v letech 2012 až 2014, je taktéž hrazen z evropských prostředků a cílová skupina byla rozšířena pro školní a mimoškolní zařízení, která pracují s dětmi od tří do osmi let.

9. MATERIÁLY K JAZYKOVÉ ANIMACI A INFORMACE NA INTERNETU

Hlavním informačním zdrojem pro jazykovou animaci, kde kromě obecných informací naleznete také doporučené materiály, kontakty nebo aktuální termíny školení, jsou webové stránky: www.jazykova-animace.info.

V rámci realizací jazykových animací Tandem vytvořil či spoluvytvořil celou řadu podpůrných materiálů a publikací:

- **TrioLinguale** – sbírka materiálů k česko-německo-polské jazykové animaci, která představuje mnoho komentovaných her a jazykových aktivit s příslušnými návody a popisky: www.triolinguale.eu

- **Do kapsy** – jazykový průvodce pro česko-německé výměny mládeže, 12. vydání

- **PeXmory** – pexeso určené k osvojení odborné terminologie v oblastech gastronomie, zdravotnictví, zpracování dřeva, kovovýroba, zahradnictví, administrativa a učitelství MŠ (2009, 2011 a 2013)

- **Projekt jako stavebnice** – sbírka praktických nápadů, her a aktivit pro přeshraniční práci s dětmi od 3 do 8 let

• **Česko-německý slovníček (nejen) pro pedagogy MŠ** – slovníček s obrazovým materiálem pro přeshraniční práci s dětmi od 3 do 8 let

• **Best practice moduly pro česko-německá setkání mládeže** – soubor aktivit ověřených v praxi během realizovaných česko-německých setkání

Uvedené i další publikace lze objednat na webových stránkách: www.tandem.adam.cz/eshop

10. DALŠÍ DOPORUČENÉ INTERNETOVÉ ODKAZY

Inspiraci a mnoho užitečných informací z oblasti česko-německých projektů a přeshraničních vztahů můžete rovněž čerpat z následujících odkazů:

www.tandem.adam.cz – Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem, Plzeň

www.tandem-org.de – Koordinierungszentrum Deutch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem, Regensburg

www.nemcina-nekouse.cz – Němčina nekouše, projekt Tandemu pro základní školy a víceletá gymnázia

www.jazykova-animace.info – informace o jazykové animaci, profily jazykových animátorů

www.tandem.adam.cz/najednelodi – podpora česko-německých setkání s komunikačním jazykem angličtinou

www.krucekpokrucku.info – Krůček po krůčku do sousední země, projekt Tandemu pro děti 3 až 8 let

www.ahoj.info – Česko-německý portál pro mládež

www.fondbudoucnosti.cz – Česko-německý fond budoucnosti

www.goethe.de/prag – Goethe-Institut v Praze

www.msmt.cz – Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy České republiky

www.prag.diplo.de – Velvyslanectví Spolkové republiky Německo v Praze

www.bmeia.gv.at/prag – Velvyslanectví Rakouska

www.oekfprag.at – Rakouské kulturní fórum v Praze

www.dtihk.cz – Česko-německá obchodní a průmyslová komora

www.sprechtime.cz – kampaň na podporu výuky německého jazyka

www.cojc.eu – česko-německý divadelní projekt pro mládež

www.pragkontakt.de – projekt Nadace Brücke/Most, možnost setkání s německými žáky v Praze (od 15 let)

www.sgun.cz – Spolek germanistů a učitelů němčiny

www.bohemicum.de – česko-německá studia

www.jazyky.com – vše o studiu cizích jazyků

www.dfjw.org – Německo-francouzská agentura pro mládež (Deutsch-Französisches Jugendwerk)

www.dpjw.org – Německo-polská agentura pro mládež (Deutsch-Polnisches Jugendwerk)

www.euregioegrensis.de – Euroregion Egrensis

www.pontes-pontes.de – přeshraniční vzdělávání v Euroregionu Neisse-Nisa-Nysa

www.bojanowska.de – spolutvůrkyně německo-polské jazykové animace

11. ZÁVĚREM

Velmi nás těší, že se zajímáte o podporu výuky německého jazyka, projekt Němčina nekouše II a jazykovou animaci. Věříme, že pro Vás tato publikace bude přínosem a obohacením, které využijete při své další pedagogické práci. V její druhé části naleznete konkrétní tipy a popisy jednotlivých aktivit a her.

Všechny případné dotazy Vám rádi zodpoví:

koordinátorka projektu Němčina nekouše II
Eva Wagnerová – wagnerova@tandem.adam.cz

koordinátor jazykových animátorů
Miloslav Man – info@sprachanimation.info

Mnoho úspěchů a zábavy při realizaci jazykových animací!

PŘÍKLAD MOTIVAČNÍ JAZYKOVÉ ANIMACE S MOŽNÝMI OBMĚNAMI V RÁMCI PROJEKTU NĚMČINA NEKOUŠE (45 MINUT)

Na úvod a o přestávce je vhodné pustit německou hudbu a rozložit německé noviny nebo časopisy na dotvoření atmosféry.

- **Mapa – reálie – asociace** (10 minut)
- **Jak se máš? + zapojit pozdravy Hallo/Tschüss**, aktivita č. 6 (10 minut)
- **Předměty** (10 minut) nebo
  Domino (10 minut)
- **Rodinky** (10 minut) nebo
  Du (10 minut) nebo
  Interaktivní pohádka (10 minut)
- **Závěr – co jste se naučili?** – doplnit na mapu (5 minut)

Na zakončení a rozloučení je vhodný nějaký rituál – např. všichni utvoří kruh, dají jednu ruku doprostřed a na povel ji všichni pomalu zvednou vzhůru, přitom volají „Tschüüüüüss!"

PŘÍKLAD MOTIVAČNÍ JAZYKOVÉ ANIMACE S MOŽNÝMI OBMĚNAMI V RÁMCI PROJEKTU NĚMČINA NEKOUŠE – POKROČILÍ ŽÁCI (45 MINUT)

Na úvod a o přestávce pustit německou hudbu a rozložit německé noviny, letáky, obaly na dotvoření atmosféry.

- **Mapa – reálie – asociace** (3 minuty)
- **Domečky – prasečí chlívek** (5 minut)
- **Hledající se písmena** (10 minut) nebo
  Lámaná věta (10 minut)
- **Toaletní abeceda** (15 minut)
- **Gestern-heute-morgen** (10 minut) nebo
  Samuraj (10 minut) nebo
  Dostihy (10 minut)
- **Závěr** – krátký rozhovor o tom, proč je dobré učit se německy (3 minuty)

Na zakončení a rozloučení je vhodný nějaký rituál – např. všichni utvoří kruh, dají jednu ruku doprostřed a na povel ji všichni pomalu zvednou vzhůru, přitom volají „Tschüüüüüs!"

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

HRY A AKTIVITY JAZYKOVÉ ANIMACE

V následujícím oddíle uvádíme konkrétní aktivity, které lze využít buď jako motivaci žáků ke studiu německého jazyka či v jakékoliv jiné jazykové lekci nebo při česko-německém setkání. Hry a činnosti mohou být dle potřeb kombinovány a modifikovány.

Atmosféru setkání s žáky (účastníky) lze dokreslit německou moderní hudbou nebo novinami, časopisy, výtisky z internetu a dalšími materiály, které odpovídají zájmům dané cílové skupiny.

Obecně platí, že aktivity v rámci jazykové animace neprobíhají klasickým způsobem ve školních lavicích, ale využívají různých jiných variant – příkladem může být kruh ze židlí nebo volný prostor, kde žáci stojí nebo sedí na zemi. U pohybových her je nutné myslet i na dostatek místa kolem hráčů. Stejně tak je u některých her vhodné odstranit z okolí všechny nebezpečné předměty, včetně tašek a batohů. Mnoho aktivit lze realizovat i venku.

Doporučený počet účastníků ve skupině je max. 20 až 25 účastníků. Ve větších skupinách se již stěží podaří všechny individuálně sledovat a zajistit, aby nikdo nezůstal stranou a všichni byli zapojeni.

Přestože se žáci při hrách učí a dozvídají se nové informace, důležitým faktorem je uvolněná (někdy dosti hlasitá) a zábavná atmosféra.

Následujících 36 příkladových aktivit otestovali jazykoví animátoři v rámci projektu Němčina nekouše při více než 500 hodinách jazykových animací na českých základních školách. S ohledem na motivování žáků k němčině se osvědčily nejvíce. První je postavena na práci s mapou a reáliemi a je vhodná na úvod hodiny či motivačního setkání. Následující hry pak pracují s germanismy / internacionalismy nebo se jedná o krátké jazykové aktivity, které lze začlenit do jakékoliv části Vašeho jazykového bloku pro oživení a udržení pozornosti žáků.

Další inspiraci lze též čerpat z webu www.jazykova-animace.info a na stránkách česko-německo-polské jazykové animace www.triolinguale.eu, kde je popsáno mnoho dalších aktivit.

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

BINGO

Aktivita je vhodná do jakékoliv části lekce jako opakování naučené látky (písmen, slov, vět). Je lehce časově upravitelná, její náročnost lze přizpůsobit potřebám skupiny.

SKUPINA:
neomezeno, min. 2 hráči

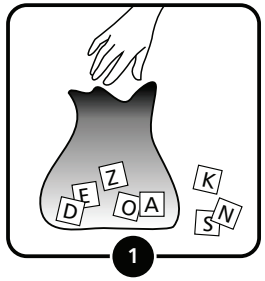
DÉLKA HRY:
5–10 min.

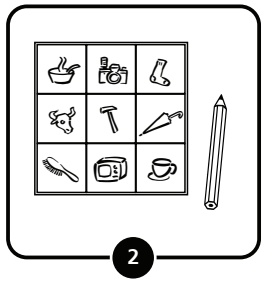
MATERIÁL:
tužka a papír pro každého hráče, klobouk nebo sáček na losování, lístečky s písmeny, slovy, větami nebo obrázky (dle toho, jak chceme hru hrát), event. předem okopírované čtvercové sítě

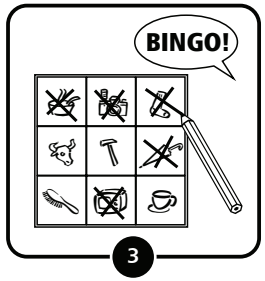
PŘÍPRAVA:
Na malé lístečky si připravíme písmena (slova, věty, obrázky) a dáme je do klobouku či sáčku.

PRŮBĚH:
Každý z hráčů si navrhne na svůj papír čtvercovou síť 3x3 (pokud máme více času, můžeme zvolit i velikost 4x4). Do každého pole si pak dle vlastního výběru hráč zanese prvky z dané množiny písmen, slov, vět nebo obrázků (pro přehlednost zadání a urychlení můžeme možnost výběru představit na tabuli nebo flipchartu, event. před žáky vyrovnáme reálné předměty).
Když mají všichni všechna pole zaplněna (nic se nesmí opakovat!), začínáme losovat (příp. mohou i sami žáci). Kdo vylosované písmeno nebo slovo na své herní ploše má, smí si toto pole škrtnout. Zvítězí ten, kdo vytvoří ze škrtnutých polí linii spojující dvě strany (svisle, podélně nebo úhlopříčně) a jako první vykřikne „BINGO". Pokud máme dostatek času, může být „BINGO" zakřičeno až v okamžiku, kdy má daný žák škrtnutá všechna pole.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Není nutné kreslit čtvercovou síť, zadáním může být i např. napsání třech německých slov o pěti písmenech pod sebe. Losují se písmena. Eventuálně si žáci mohou sami sestavit věty z daných slov, které pak losujeme. Je ale možné mít síť předem připravenou, tzn. natištěné papíry.







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

ČELOVANÁ

Tuto velmi živou aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Jedná se primárně o warming-up, který však dokáže zopakovat libovolnou slovní zásobu. Hra je vhodná pro pokročilejší žáky.

SKUPINA:
neomezeno, min. 6 hráčů

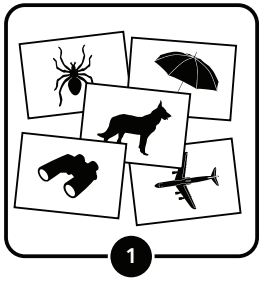
DÉLKA HRY:
10–15 min. dle velikosti skupiny

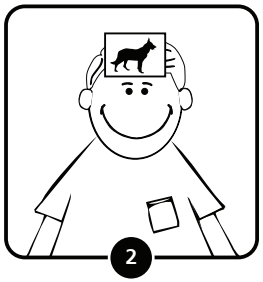
MATERIÁL:
kartičky se slovíčky (větami, obrázky), papírová lepicí páska nebo provázek

PŘÍPRAVA:
Slovíčka (věty, obrázky) daného tématu napíšeme (nakreslíme) na kartičky.

PRŮBĚH:
Každému hráči ukážeme „jeho" kartičku se slovíčkem, přilepíme mu ji na čelo papírovou páskou nebo upevníme na kartičky provázek. Hráč si kartičku zakryje okamžitě rukou tak, aby ji ostatní neviděli. Žáci se rozmístí po místnosti a připraví se na hru. Od zahájení si kartičku nesmí zakrývat rukou, vlasy, čepicí nebo jinými předměty (sešitem, židlí, ...). Mohou být např. čelem ke stěně, k podlaze, za stolem, apod. Cílem hry je odhalit kartičky největšího počtu spoluhráčů a zároveň se pokusit schovat tu svou tak, aby ji nikdo neviděl a nepřečetl. Pokud hráč odhalí, co má jiný hráč na kartičce, vykřikne jeho jméno a slovíčko (větu nebo název obrázku). Odhalený hráč v tomto okamžiku kartičku sundá a opouští hru. Zpovzdálí může sledovat „souboj" zbylých spolužáků.
Vítězí hráč, který zůstane ve hře jako poslední.
Upozornění: pro hru je třeba zajistit bezpečný hrací prostor, aby se nikdo nezranil!

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Po skončení hry si slovíčka (věty) můžeme přečíst a přeložit.
- Hráč, jehož slovíčko bylo odhaleno, předá kartičku tomu, který jej odhalil. V tomto případě nevyhrává ten, který zůstal poslední ve hře, ale hráč který má největší počet kartiček.
- Hráči též mohou mít u sebe papír a tužku a svá „odhalení" si jen zapisovat (nic nahlas nevykřikovat). Hrají tedy všichni až do konce, kdy se poté kontroluje, kdo správně „přečetl" nejvíce soupeřů.





2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

DOSTIHY

Aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Jedná se primárně o warming-up, který však dokáže zprostředkovat několik vybraných slovíček.

SKUPINA:
neomezeno

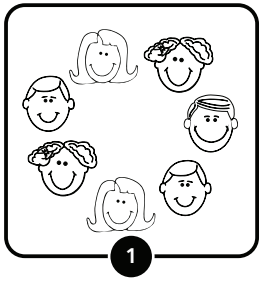
DÉLKA HRY:
10 min.

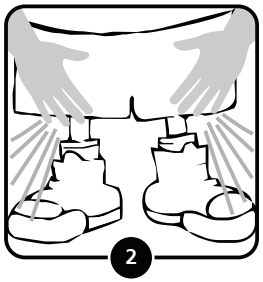
MATERIÁL:
žádný

PŘÍPRAVA:
Vytvoříme kruh ze židlí – pokud nemáme možnost, hráči si kleknou na zem nebo mohou stát.

PRŮBĚH:
Žáci utvoří kruh. Kleknou si na zem nebo se posadí na židle, těsně vedle sebe, je též možné zůstat v kruhu stát. Učitel oznámí, že se nacházíme na dostihovém závodišti. Nic víc nevysvětluje a začne rovnou hrát – tzn. začne rukama plácat střídavě do stehen (běh koně), říkat nahlas následující pokyny a doplňovat je příslušnými gesty. Mluví pouze v němčině.
Pokyny mohou být např.:
Links nebo Rechts – nakloní trup doleva nebo doprava a předvádí zatáčku
Sprung – skok – předvede rukama (pohybem v zápěstí) skok přes překážku
Doppelsprung – skok 2x za sebou
Wassergraben – rukama naznačí plavání
Tribüne – tleská a k tomu výská (lze vylepšit o rozdělení na Damentribüne – pištění žen a lomení rukama, Herrentribüne – smeknutí klobouku a hluboké zamručení, Kindertribüne – natažení ruky před sebe, ukazování zleva doprava na jedoucí koně a křičení jéé)
Fotograf – rukama naznačí, že drží fotoaparát a s cvakáním mačká spoušť
Hotdogs – rukama před pusou naznačí, že drží podélný hotdog nebo hamburger a kouše ho zleva doprava

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Domluvený počet pokynů vysvětlíme žákům společně s gesty předem a zkusíme si pod naším vedením chvíli hru zahrát. Poté další pokyny mohou vymýšlet sami žáci – např. po kruhu, každý jeden nebo dva.
• Lze také celou aktivitu provázet intenzivnějším vyprávěním než jen jednotlivými slovy, např. budeme vyprávět, jak se koně chystají na start, jak vybíhají, zrychlují, kde jsou, kdo na ně volá, kdo je fotí, atd. Vyprávění doprovázíme gesty a hráči se nás snaží napodobovat.
• Můžeme též hru přenést do úplně jiného prostředí (např. sportu, výstavy, procházky, domova, školy, …). S dětmi pak „sledujeme" různé věci, lidi, činnosti, atd. Dosadíme slovní zásobu, kterou chceme právě procvičit.


1


2

3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

ELEKTRIKA

Aktivita je vhodná do jakékoliv části lekce pro opakování nebo naučení slovíček. Její náročnost lze lehce upravit dle potřeb skupiny. Hra dobře poslouží i jako warming-up.

SKUPINA:
neomezeno, min. počet je 6 a je nutný sudý počet hráčů

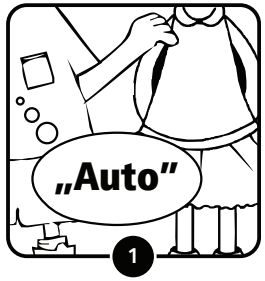
DÉLKA HRY:
10 min.

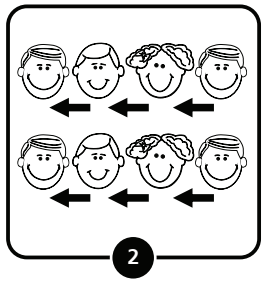
MATERIÁL:
autíčka, míčky, figurky ... dle toho, jaká slova chceme naučit nebo procvičit

PŘÍPRAVA:
Připravíme si reálné předměty (zástupně můžeme využít i jejich barvy nebo vlastnosti).

PRŮBĚH:
Žáci se rozdělí do dvou skupin. Jednotliví členové obou skupin se postaví do řady za sebe, hráči položí ruce na ramena tomu před sebou. Řady jsou od sebe vzdálené asi metr. Domluví se signály – např. stisknutí pravého ramene = autíčko, levé rameno = lodička. Učitel si stoupne dozadu a ukáže posledním v řadě jeden z předmětů, ti pošlou dopředu správný signál. Když se signál dostane celou řadou až k prvnímu, vykřikne tento hráč dané slovíčko. Pokud slovíčko vykřikl správně a první, jeho skupina získává bod. Tento hráč se pak z prvního místa přesune na konec řady. Vyhrává ta řada, která se jako první celá vystřídá.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Dle pokročilosti lze doplnit více slovíček než dvě a tím přidat další impulsy (např. rameno stisknout 2-3x, event. stisknutí vlevo a vpravo kombinovat, dotknout se mezi lopatkami nebo na hlavě, atd.).
• Pravidla můžeme přizpůsobit skupině – pokud jsou v ní slabší hráči, u kterých by se pod tlakem mohla hra „pokaždé zaseknout", zvolíme variantu, že po každém kole přejdou oba první hráči dozadu. Tím se též všichni vystřídají ve všech rolích.





2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

GESTERN – HEUTE – MORGEN

Aktivita je vhodná do jakékoliv části lekce a poslouží nám k opakování určité slovní zásoby, příp. jako seznamovací hra.

SKUPINA:
6–20 hráčů

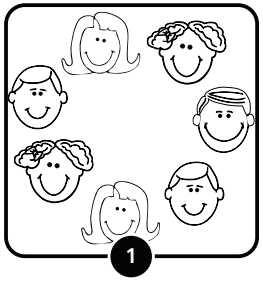
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
dle varianty, kterou zvolíme – buď žádný materiál, nebo potřebujeme papíry A4 dle počtu hráčů a provázek, popř. reálné předměty

PŘÍPRAVA:
Je-li to třeba, napíšeme na papíry A4 slova, která chceme procvičit a připevníme k nim provázky tak, aby se daly pověsit na krk (příp. vymyslíme jiné upevnění na oděv).

PRŮBĚH:
Skupina stojí v kruhu. Učitel nejprve vysvětlí nebo zopakuje překlad slov GESTERN, HEUTE a MORGEN. Pokud slova žáci slyší poprvé, napíšeme je pro větší názornost na tabuli.
Pokud chceme hru využít jako seznamovací, učitel začne hru tím, že řekne: „Heute (a doplní své jméno), morgen Honza." Pak je na řadě Honza, který řekne: „Gestern (jméno učitele), heute Honza, morgen Jana." Dále řekne Jana: „Gestern Honza, heute Jana, morgen David." Na řadě je David atd. Hra jde po kruhu, jako dalšího vyvoláváme vždy svého souseda.
Místo jmen můžeme využít jakákoliv slova (podstatná jména, slovesa, přídavná jména, ...), která žákům přiřadíme - buď tím, že jim dáme do ruky reálné předměty nebo tak, že jim zavěsíme na krk papíry se slovy. Případně jména i slova kombinujeme.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Hru můžeme doplnit o gesta (zvuky), která využijeme při slovech gestern-heute-morgen, např. ukázání na daného hráče, tlesknutí, apod.
- Pro pokročilejší žáky lze zvolit variantu s celými větami – minulý, přítomný a budoucí čas. Využít můžeme též pouze minulý a přítomný čas. První hráč např. řekne: „Heute singe ich.", druhý: „Gestern habe ich gesungen. Heute spiele ich.", třetí: „Gestern habe ich gespielt. Heute lese ich.", atd.
- Pokud hráči zvládnou základní variantu, můžeme hru ztížit tím, že se žáci nebudou vyvolávat popořadě, ale na přeskáčku. V tomto případě musíme jen ohlídat, aby byli vyvoláni všichni (např. kdo mluví, dá si nohy křížem nebo ruku na hlavu a znamení si ponechá do konce hry - tím je jasné, kdo ještě nebyl na řadě).


1

2

3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

HLEDAJÍCÍ SE PÍSMENA

Aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Procvičuje výslovnost známých nebo nových hlásek. Nabízí mnoho modifikací dle pokročilosti žáků. Lze ji využít jako rozdělení do skupin pro další práci.

SKUPINA:
neomezeno, min. 6 hráčů

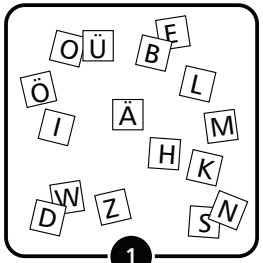
DÉLKA HRY:
5–10 min.

MATERIÁL:
kartičky s písmeny, fixy, velký papír či tabule, klobouk nebo pytlík na losování písmen

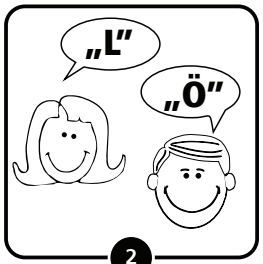
PŘÍPRAVA:
Připravíme si malé kartičky s písmeny, která chceme procvičit nebo se naučit (počet lístečků se stejným písmenem závisí na celkovém počtu žáků a na tom, kolik chceme, aby vzniklo skupin). Písmena napíšeme zároveň na velký papír nebo tabuli.

PRŮBĚH:
Pomocí velkého papíru nebo tabule si zopakujeme (nebo se naučíme) se žáky výslovnost vybraných písmen (např. E, Ä, Ü, Ö). Potom necháme každého vylosovat jednu kartičku, na které je napsáno jedno písmeno. Žáci se na kartičku podívají, ale nikomu ji nesmějí ukázat. Na pokyn se začnou všichni pohybovat po třídě a říkat nahlas svoje písmeno. Když najdou dalšího hráče, o kterém si myslí, že má stejné písmeno, chytnou ho za ruku (nebo zůstanou vedle něj) a hledají dál. Když se všichni najdou (tzn. vznikne tolik skupin, kolik bylo písmen), učitel hru zastaví. Žáci si ukážou své kartičky a zkontrolují, zda se našli správně. Kontrolu pak provedeme i nahlas s celou skupinou.

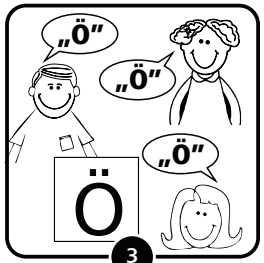
VARIANTY – POZNÁMKA:
- Dle velikosti skupiny a času je možné přidat více písmen.
- U pokročilejších žáků lze zadat následný úkol, např. vymyslet s daným písmenem slovo, slova, věty, najít reálný předmět ve třídě, který písmeno obsahuje, apod.
- Pokud zvolíme jako hledaná písmena pouze samohlásky (u pokročilejších žáků), mohou hráči dostat za úkol opakovat libovolnou větu, v níž smějí používat pouze „svou" samohlásku (=svůj kód) – tzn. nahradí ve své větě každou samohlásku svým kódem: Üch kümü üm süchs. (= Ich komme um sechs.). Cílem je najít hráče hovořící stejným kódem.



1



2



3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

HLEDEJ ODPOVĚĎ

Aktivita má využití v kterékoliv části hodiny. Poslouží nejen k zopakování slovní zásoby a stavby vět, ale i jako warming-up.

SKUPINA:
neomezeno

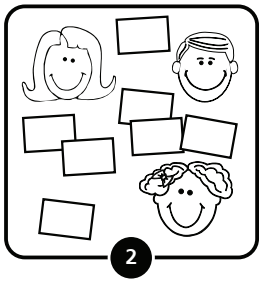
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
vytištěné kartičky s odpověďmi nebo bílé kartičky a fix, lepicí páska

PŘÍPRAVA:
Připravíme si předem sérii otázek a odpovědí, které by žáci měli znát (cca 10 až 30 dle počtu žáků, prostoru a času). Odpovědi napíšeme čitelně na kartičky a rozmístíme po stěnách místnosti (event. venku).

PRŮBĚH:
Učitel klade otázky, např.: „Woher kommt sie?". Žáci hledají po třídě co nejrychleji správnou odpověď: „Sie kommt aus der Schweiz." Žák, který najde odpověď jako první, si smí danou kartičku ponechat.
Počet odpovědí a jejich rozmístění volíme v závislosti na počtu žáků a prostoru, který máme k dispozici. Hra je většinou hodně živá a může docházet ke sporům, kdo byl právě u kartičky první. V takových případech lze kartičku nechat na místě a otázku později opakovat, resp. ji obměnit. Je dobré mít připraveno alespoň 10 otázek a odpovědí.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Další možnou variantou je, že každý dostane do ruky kartičku se svou otázkou a hledá správnou odpověď do páru, event. má za úkol najít a zapsat si všechny možné odpovědi na jeho otázku.
- Pokročilejší žáci si mohou otázky a odpovědi připravit sami – např. v předchozí hodině při skupinové práci.



2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

IMPULS

Aktivitu lze využít kdykoliv během jazykové lekce pro uvedení nebo opakování základní slovní zásoby k různým tématům. Warming-up, který všechny pozitivně naladí.

SKUPINA:
5–20 hráčů

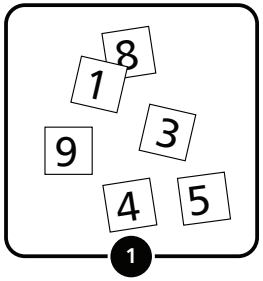
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
žádný, event. kartičky se slovy nebo obrázky a lepicí páska nebo provázek

PŘÍPRAVA:
Žádná, event. připravíme kartičky s danou slovní zásobou.

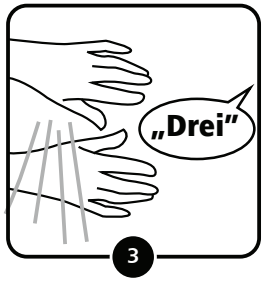
PRŮBĚH:
Stojíme s hráči v kruhu. Každý žák v kruhu dostane přidělenu jednu číslici (lze procvičit i jinou slovní zásobu). Poté posíláme pomocí specifického tlesknutí (tlesknutí nataženýma rukama směrem k dalšímu žákovi) a očního kontaktu impuls v jednom směru kruhu. U posílání impulsu říkáme vždy číslo toho žáka, kterému impuls posíláme. Ten pak posílá impuls dále a opět k němu doplní slovo adresáta. Později lze měnit směr posílání impulsu, popř. posílat impuls napříč kruhem.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Velmi dobré pro procvičení různé slovní zásoby (zejména číslovek, dnů v týdnu a měsíců).
- Pro usnadnění je možné žákům přilepit nebo pověsit kartičky s příslušným slovíčkem na dobře viditelné místo na oděvu.



1

2



3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

LÁMANÁ VĚTA

Aktivita je vhodná do jakékoliv části lekce, poslouží velmi dobře i jako warming-up (rozehřívačka).

SKUPINA:
8–20 hráčů

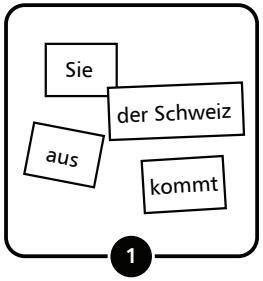
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
žádný, event. kartičky se slovy

PŘÍPRAVA:
Žádná, event. připravíme kartičky se slovy.

PRŮBĚH:
Žáci se rozdělí na dvě skupiny. Jedna skupina opustí místnost. Druhá skupina si mezitím uvnitř vymyslí větu s takovým počtem slov, který odpovídá počtu jejích členů. Každý dostane jedno slovo.
Zavoláme zpět skupinu žáků, která byla za dveřmi. Žáci z druhé skupiny chodí po místnosti a prozpěvují si nebo vyvolávají stále dokola každý své slovo. Příchozí žáci se snaží pozorným naslouchánímem a procházením mezi spolužáky uhodnout, o jaká slova se jedná. Potom se pokusí větu rekonstruovat a postavit hráče do řady tak, aby slova byla ve správném pořadí a věta dávala smysl.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pro urychlení může učitel větu předem připravit a rozdat každému hráči kartičku s jedním slovem.
- Pro ztížení můžeme oběma skupinám hráčů vymezit prostor, který nesmí opustit (např. dvě linie naproti sobě, na kterých žáci stojí). Hráči se slovy stojí „na přeskáčku" a svoje slova opakovaně nahlas vyvolávají. Kdo z druhého týmu větu odhalí, zavolá ji nahlas.
- V případě většího počtu účastníků může vzniknout v několika skupinách více vět (krátký text). Jednotlivé věty by se však neměly míchat dohromady, tzn. že skupiny musí být při hádání zřetelně odděleny.



2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

NA SOCHY

Tuto aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Její pomocí interaktivně procvičíme části lidského těla, event. oblečení. S pokročilejšími žáky též minulý čas a akuzativ podstatných jmen.

SKUPINA:
neomezeno, min. 6 hráčů

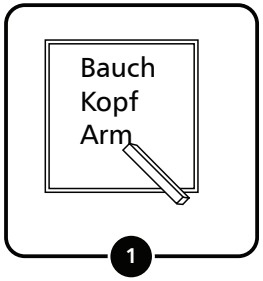
DÉLKA HRY:
5–10 min.

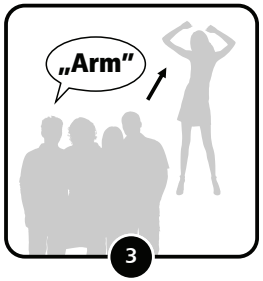
MATERIÁL:
obrázek s částmi těla nebo oblečením (není nutné)

PŘÍPRAVA:
Napíšeme (nebo nakreslíme) na tabuli části těla, příp. větu potřebnou pro hru.

PRŮBĚH:
Rozdělíme žáky do dvou skupin. Jedna skupina jde za dveře. Ve druhé si každý vymyslí nějakou figuru (např. stoj na jedné noze, turecký sed, atd.) – figury by se neměly opakovat. Skupinka, která byla za dveřmi, se vrátí a snaží se si tyto figury během 1 minuty zapamatovat.
Poté se všichni z „hádající" skupinky otočí zády. Mezitím každý z druhé skupinky svou figuru změní (smí však pohnout pouze jednou částí těla).
Pak se žáci otočí zpátky a jejich úkolem je uhodnout, co se změnilo.
Začátečníci říkají pouze část těla, která se pohnula.
Pokročilejší mohou říkat např. větu typu: Daniel hat sein (-e/-en) Bauch bewegt. Eva hat ihr (-e/-en) Kopf bewegt.
Po odhalení všech změn si skupinky vymění role.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Při využití vět by měli žáci ovládat minulý čas a 4. pád podstatných jmen.
- Tuto hru můžeme hrát i s výměnou oblečení, bot, řetízků ... atd.





2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

OPIŠ CO MŮŽEŠ

Tato aktivita slouží na zopakování slovní zásoby a gramatických jevů. Je vhodné ji zařadit do druhé části lekce.

SKUPINA:
5–20 žáků

DÉLKA HRY:
10–15 min.

MATERIÁL:
text k opisování, pro každého papír a tužka

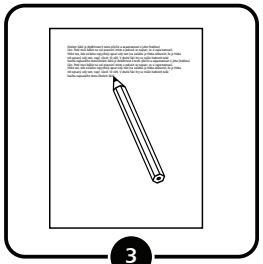
PŘÍPRAVA:
Připravíme text, který mají žáci opisovat (2 až 4 výtisky dle velikosti skupiny), a umístíme jej v přiměřené vzdálenosti (např. na chodbě, do rohů třídy, apod.)

PRŮBĚH:
Úkolem žáků je doběhnout k textu, přečíst a zapamatovat si jeho (krátkou) část. Poté musí běžet na své pracovní místo a pokusit se napsat, co si zapamatovali. Vítězí ten, kdo zvládne nejrychleji opsat vše (na začátku je třeba zdůraznit, že je nutné mít opsaný celý text, např. všech 10 vět). V druhé fázi hry se může hodnotit také kvalita napsaného textu.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Ve větší skupině se výsledky špatně kontrolují. Vhodné je mít text připravený na tabuli nebo flipchartu, aby si žáci mohli podle vzoru své texty zkontrolovat sami.
• U pokročilých žáků lze tuto formu „diktátu" kombinovat s doplňováním. Necháme např. místa koncovek volná nebo místo některých slov nakreslíme obrázky, žáci pak musí chybějící slova či koncovky správně sami dopsat.
• Možnou variantou je rozmístit slova (nebo obrázky) na chodbě, zatímco text pro doplňování mají žáci ve třídě na lavici. Pro zjednodušení můžeme kartičky očíslovat a do mezer textu doplnit daná čísla.

1

2


3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

RUKA

Kreativní aktivita, ve které žáci kromě zopakování slovní zásoby uplatní i svoji fantazii a tvůrčího ducha. Činnost je vhodné zařadit do druhé části lekce - jako klidný (relaxační) závěr.

SKUPINA:
neomezeno

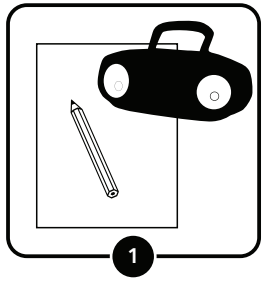
DÉLKA HRY:
10–15 min.

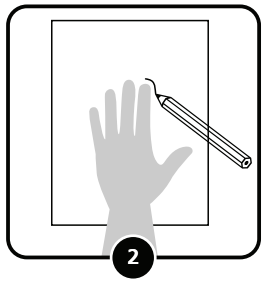
MATERIÁL:
papíry A5 nebo A4, fixy, pastelky, event. CD s klidnou hudbou

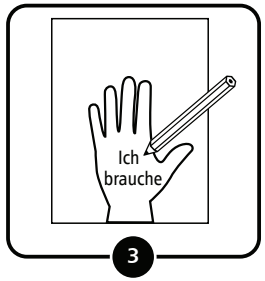
PŘÍPRAVA:
Žákům připravíme dostatek materiálu, aby se mohli realizovat.

PRŮBĚH:
Každý z žáků dostane jeden papír, vezme si kreslicí potřeby (tužky, pastelky,...) a najde si v místnosti místo, kde je mu dobře a bude mít klid na práci. Na úvod si každý obkreslí na papír svoji ruku. Doprostřed žáci napíší např. větu „Ich brauche / möchte / liebe ..." a do jednotlivých prstů pak každý po svém vpisuje slova, která mohou být dokončením dané věty. Povolena je jakákoliv úprava, počet slov není omezen (nemusí být jen pět jako je prstů). Ideální je, když žákům k práci pustíme nějakou klidnou hudbu.
Výsledné výtvory mohou být podepsány a vystaveny ve třídě.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Výchozí tvar můžeme samozřejmě měnit (místo ruky zvolíme např. květinu, oblíbené zvíře, apod.). Stejně tak větu uprostřed můžeme libovolně modifikovat.
- Pokročilejší žáci mohou doplňovat slova ve správném tvaru – pádu / čase ...
- Jazykovou animaci lze spojit s výtvarnou výchovou a výsledný produkt tak nechat žáky více „dokrášlit" v následující hodině.
- Aktivita se dá dobře využít i v rámci česko-německého setkání – žáci si mohou takto sami vyzdobit prostor, kde setkání probíhá.







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

SAMURAJ

Aktivita je vhodná do kterékoliv části lekce. Zopakujeme díky ní slovní zásobu, výslovnost, u pokročilejších žáků třeba i tvorbu vět. Touto formou warming-upu odbouráváme strach z mluvení před skupinou.

SKUPINA:
6–20 hráčů

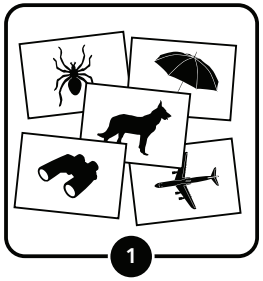
DÉLKA HRY:
10 min.

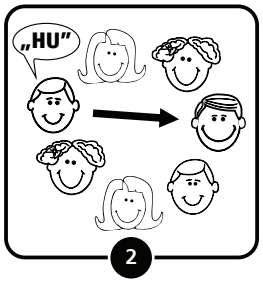
MATERIÁL:
papíry / čtvrtky A4, fix, provázek nebo papírová páska

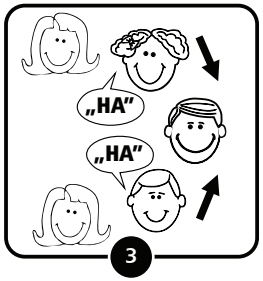
PŘÍPRAVA:
Předem připravíme na papíry slova, která chceme s žáky zopakovat (případně u kterých chceme procvičit výslovnost) – mohou to být podstatná jména, slovesa i celé krátké věty. K papírům upevníme provázek tak, aby se daly zavěsit na krk, event. žákům papír nalepíme na tričko papírovou páskou.

PRŮBĚH:
Hráči stojí v kruhu, každý dostane na krk jeden z připravených papírů se slovem či větou. Hru zahájí učitel tím, že jako Samuraj zvedne pomyslný meč, kterým svižně ukáže na jednoho z hráčů a pohyb doprovodí zvoláním: „Hu" + vysloví slovo daného hráče. Hráč, na kterého bylo ukázáno, v první fázi hry nereaguje – na řadě jsou však jeho dva sousedi po pravici a levici. Ti musí také uchopit své „pomyslné meče", lehce pokleknout a jakoby „podetnout" osloveného hráče zespodu se zvoláním: „Ha" + zopakováním slova daného hráče. Teprve v tuto chvíli je na řadě oslovený žák, který se tímto stává Samurajem. Uchopí rychle svůj meč a ukáže na dalšího spolužáka v kruhu se zvoláním: „Hu" + vysloví slovo daného hráče. Následně zareagují opět nejprve sousedi osloveného a celý proces se opakuje...
Hra by měla probíhat velmi svižně. Vítána je práce s hlasem – změny intonace, barvy a síly hlasu, atd.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Na papíry můžeme žákům místo slov nakreslit obrázky.
- U pokročilejších žáků lze vyzkoušet variantu, že Samuraj musí při ukázání na někoho vytvořit s jeho slovem celou větu. Všichni pak musí dobře poslouchat, protože sousedé musí větu zopakovat.
- V případě, že se někteří žáci úmyslně nebudou navzájem vyvolávat, určíme vždy pro osloveného nějaké znamení (např. zkřížit nohy, stoupnout si na jednu nohu, apod.). Žáci pak smí vyvolávat jen spolužáky, kteří ještě nebyli na řadě.







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

TOALETNÍ ABECEDA

Aktivita je vhodná pro osvojování (tematické) slovní zásoby nebo pro její opakování. Žáci jsou nuceni k propojování svých znalostí a rychlého samostatného úsudku.

SKUPINA:
neomezeno

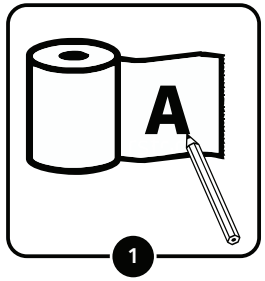
DÉLKA HRY:
10–15 min.

MATERIÁL:
role toaletní papíru, fix (příp. alternativa: vytištěná abeceda na více papírech A4), eventuálně i stopky

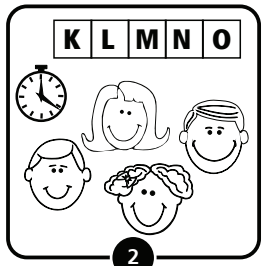
PŘÍPRAVA:
Na každý útržek toaletního papíru napíšeme jedno písmeno (nemusíme vždy využít celou abecedu). Jakmile se dostaneme k poslednímu písmenu, popsanou část odtrhneme od zbytku role. Výrobu pomůcky opakujeme v závislosti na počtu skupin žáků (ideální velikost jedné skupiny: 3 až 6 žáků). Chceme-li aktivitu opakovat i s jinými skupinami, doporučujeme volbu kvalitnějšího toaletního papíru nebo kuchyňské role. Vytvořené úseky toaletního papíru položíme na zem. Alternativa: místo toaletního papíru lze použít například laminované papíry – po asi pěti písmenech na list.

PRŮBĚH:
Po třídě nebo jiné vhodné místnosti (za dobrého počasí i ve venkovním prostředí) rozmístíme úseky toaletního papíru s abecedou a žáky rozdělíme do více skupin. Budou soutěžit mezi sebou. Jednu abecedu mohou současně používat dvě skupiny (vlevo/vpravo).
V základní podobě je cílem najít ve vybraném prostoru (třídě, zahradě) ke každému písmenu jeden předmět z okruhu slovní zásoby, kterou chceme procvičit. Jakmile je jedna ze skupin hotová, sbírání končí. Můžeme předem určit čas, který mají žáci na sběr předmětů vyhrazený (například pět minut). Následně s celou skupinou projdeme posbírané předměty, prodiskutujeme případné nedostatky a dáme prostor všem skupinám, aby představily své předměty k danému písmenu. Za každý správně donesený předmět obdrží tým jeden bod. Skupina s nejvíce body vyhrává (zpravidla se jedná o nejrychlejší skupinu).

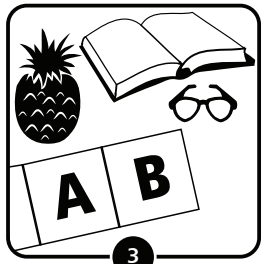
VARIANTY – POZNÁMKA:
• Aktivitu lze využít vedle opakování slovní zásoby i pro její osvojování a rozvoj. Začátečníci mohou sbírat předměty v českém jazyce, následně se je společně pokusí přeložit do němčiny.
• Ne vždy je nutné všechny předměty sbírat. Může se například stanovit, že určitý počet předmětů lze nakreslit nebo vyfotografovat. Ve venkovním prostředí se dá pracovat pouze s fotografiemi a následně slovní podobou výrazů (např. obchody/služby, doprava) - žáci by v takovém případě psali slova na připravené lístečky, které by následně přikládali na jednotlivá písmena abecedy.
• Povolit můžeme sbírání v obou jazycích. Potom udělíme za český název předmětu přiřazený k danému písmenu jeden bod, za německý dva body a v případě, že předmět začíná na stejné písmeno v obou jazycích (a žáci na to sami přijdou), body tři. Nebo lze tři body udělovat jen tehdy, je-li české a německé označení shodné nebo téměř shodné.
• Je možné výrazněji pracovat s časem - udělovat bonifikaci za rychlost, zároveň ale nechat dohrát všechny skupiny (např. bonus jeden bod za každých započatých deset vteřin).
• Ze hry můžeme udělat pohybovou aktivitu tím, že jednotlivé týmy postavíme do řad za sebou a na tabuli napíšeme pod sebe vybraná písmena nebo slovo, které je tvoří (např. Freizeit) - slovo napíšeme tolikrát, kolik je skupin. Žáci po jednom vybíhají a doplňují ke každému písmenu svého slova jedno slovo (dané písmeno může být i uprostřed slova). Vyhrává skupina, která je nejrychlejší.
• Pokročilejší žáci mohou dostat zadání, že vymyšlená slova musí být zároveň odpovědí na nějakou otázku, např. „Was bringen dir Ferien in Deutschland?" Slova pak mohou doplňovat např. ke slovu FREUNDSCHAFT.
• Pracovat lze i s virtuální abecedou (např. na tabletu), aktivita ale pak není tolik názorná.



1



2



3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

TRANSFORMAČNÍ KRUH

Aktivitu lze využít kdykoliv během jazykové lekce pro uvedení nebo opakování základní slovní zásoby k různým tématům.

SKUPINA:
5–15 hráčů

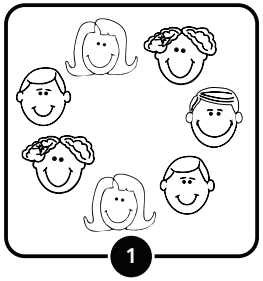
DÉLKA HRY:
10 min.

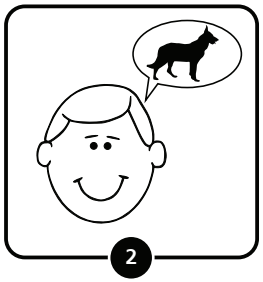
MATERIÁL:
žádný, event. kartičky se slovy nebo obrázky

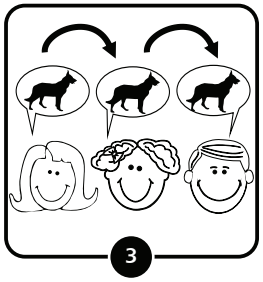
PŘÍPRAVA:
Žádná, event. připravíme kartičky s danou slovní zásobou.

PRŮBĚH:
Stojíme s hráči v kruhu. Každý hráč si z příslušné slovní zásoby vybere jedno slovíčko, které osobitým způsobem sdělí ostatním – pohraje si s intonací a předvede k němu vhodné gesto. Další hráč v kruhu musí slovíčko zopakovat úplně stejně – se stejným přízvukem, intonací, mimikou či gesty.
Dané slovo tak zopakují a předvedou všichni hráči. Když je kruh dokončen, předvede své slovo další hráč. Hra by měla probíhat velmi svižně.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pro urychlení/podporu lze dát doprostřed kruhu kartičky s příslušnou slovní zásobou, popř. obrázky.
- Pokud je žáků ve skupině příliš mnoho, lze stanovit, že slovíčko bude opakovat pouze určitý počet žáků (např. 3) a 4. žák v pořadí už bude říkat nové slovíčko.
- Variantou pro pokročilejší žáky může být vytváření celé věty (každý jedno slovo).







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

TWISTER

Tato pohybová aktivita je vhodná pro menší skupinu. Žáci se při ní nejen protáhnou, ale také si zopakují barvy a části těla.

SKUPINA:
2–15 hráčů (v závislosti na prostoru a počtu hracích ploch)

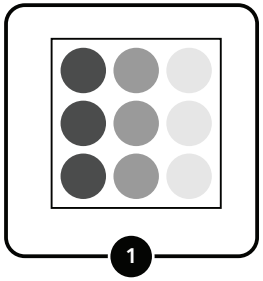
DÉLKA HRY:
15 min.

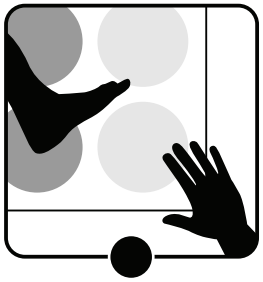
MATERIÁL:
zakoupený herní plán nebo barevné papíry, event. barevné křídy

PŘÍPRAVA:
Nemáme-li zakoupenou originální hrací plochu, připravíme pro hráče herní plán o počtu polí 4x4 (každý sloupec jedna barva) tak, že položíme / přilepíme na zem barevné papíry (event. vše nakreslíme venku křídami na zem). Pokud máme více hráčů než 8, je vhodné mít více herních ploch, aby si zahráli opravdu všichni.

PRŮBĚH:
K jedné herní ploše se postaví vždy dvě dvojice hráčů, které budou soutěžit proti sobě. V každé dvojici je jeden na hrací ploše (lezoucí), druhý naviguje. Na hrací ploše jsou tedy vždy dva lezoucí hráči proti sobě. Cílem hry je překonat dle pravidel herní plochu (příp. tam i zpět či dotknout se všech čtyř stran) a zároveň se udržet rukama i nohama na herní ploše.
Hra začne tak, že lezoucí hráči (v místnosti bez bot) se postaví proti sobě na kraje hrací plochy. Každý z nich stojí jednou nohou na jednom krajním poli a druhou nohou na druhém. Navigátor vede lezoucího hráče své dvojice tak, že mu dává pokyny, kterou ruku/nohu má dát na které barevné pole. Např. „Rechte Hand auf rot und linkes Bein auf blau". Navigátoři se v pokynech vždy střídají a mohou v jednom kole říci jen omezené množství - např. jeden pokyn pro nohu a jeden pro ruku. Lezoucí hráč má za úkol plnit pokyny navigátora. Pokud se mu to nepodaří, dvojice prohrává. Na každém poli může být vždy pouze jedna končetina. Alternativně je možné místo navigátorů využít „hodiny" s pokyny, které jsou součástí herního balíčku, který lze zakoupit.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Pro větší zábavu můžou navigátoři instruovat lezoucího soupeře. Cílem pak je dostat ho co nejdříve do situace, kdy už se nemůže pohnout, spadne nebo se jinak dostane mimo herní plochu.
• Pro zjednodušení mohou hráči používat jen nohy.
• Hra není vhodná pro skupinu, která se vůbec nezná, resp. jí z jakéhokoliv důvodu může vadit přílišná tělesná blízkost, která na herní ploše nutně vznikne.





2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

WER BIN ICH? WAS BIN ICH?

Aktivita slouží k zopakování probrané slovní zásoby a procvičení otázek. Je vhodnější spíše do druhé poloviny lekce. Poslouží též k uvolnění atmosféry, pobavení a stmelení skupiny.

SKUPINA:
neomezeno, min. 3 hráči

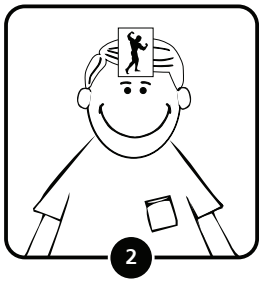
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
kartičky (lepicí) se slovy, které je třeba zopakovat, papírová lepicí páska

PŘÍPRAVA:
Na každou (lepicí) kartičku napíšeme jeden výraz zvoleného tématu, který chceme procvičit (slavné osobnosti, povolání, ovoce a zelenina, nábytek, sport).

PRŮBĚH:
Každému hráči nalepíme jednu kartičku na čelo. Daný hráč nesmí svoji kartičku vidět! Úkolem každého z hráčů je zjistit co nejdříve, co nebo kdo je. Mohou se používat otázky doplňovací (Woher komme ich? Wie ist meine Farbe?) i zjišťovací (Komme ich aus Tschechien? Bin ich grün?), záleží na vzdělávacím cíli aktivity – co chceme procvičit.
V menších skupinách (do 8 hráčů) lze sedět v kruhu a každý má postupně možnost položit jednu otázku. U varianty se zjišťovacími otázkami necháme hráče klást otázky tak dlouho, dokud ostatní neodpoví NE.
U větších skupin necháme všechny žáky najednou chodit po třídě a tázat se navzájem. I zde je důležité definovat přesně pravidla, např. stejnému spolužákovi nesmím položit dvě otázky za sebou, musím se jít ptát dál... apod.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Na tabuli je možné předem napsat (vymezit) výrazy, které lze používat, např. tvary, barvy, ovoce apod. Velmi vhodná varianta pro začátečníky. Musíme však dávat pozor, aby žáci pouze netipovali, co nebo kdo jsou, aniž by kladli otázky.



2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

ŽIVÁ PYRAMIDA

Aktivita je vhodná na procvičování slovní zásoby a opakování či rozvíjení znalostí reálií. Apeluje zároveň na logické uvažování žáků, rychlé rozhodování a týmovou hru. Pokud hru hrajeme se skupinou poprvé, je třeba počítat s časovou rezervou na vysvětlení pravidel.

SKUPINA:
7–25 žáků

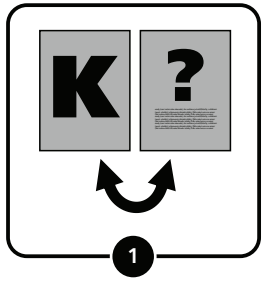
DÉLKA HRY:
20–30 min.
(pokud již žáci hru znají, čas realizace je kratší)

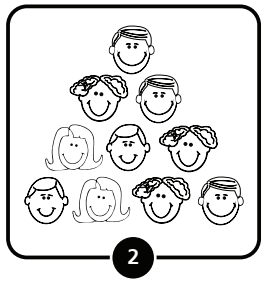
MATERIÁL:
10–15 barevných papírů A4 ve třech barvách (např. 10x červená, 10x zlatá, 10x černá), bílé papíry A4 s písmeny abecedy (není nutná celá abeceda), lístečky s otázkami (event. obrázky), připravené náhradní otázky. Židle nebo lavice na sezení (žáci mohou také stát nebo sedět na zemi). Průhledné složky (10–15). Stopky.

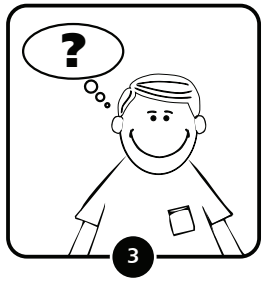
PŘÍPRAVA:
Do každé složky vložíme papíry tří barev, dopředu vytištěné písmeno a dozadu otázku, která se k tomuto písmenu váže (např. je-li odpověď „Berlín", bude otázka ve složce s písmenem B). Moderátor bude mít k dispozici odpovědi a připravené náhradní otázky (např. k reáliím nebo ke stejnému tématu). Náhradní otázka se už k danému písmenu vázat nemusí.

PRŮBĚH:
Hra je založena na principu televizního pořadu AZ kvíz. Dva hráči nebo dva týmy proti sobě soupeří s cílem propojit tři strany trojúhelníku. Hrací pole přitom v tomto případě tvoří sami žáci – zformují se ve tvaru pyramidy/trojúhelníka o deseti nebo patnácti polích. Základnu tvoří pět polí, druhou řadu čtyři pole, třetí tři pole, čtvrtou dvě pole a pátou jedno pole. Aby vznikl „svislý" trojúhelník, můžeme použít židle a lavice, není to však nutné. Nemáme-li k dispozici dostatečný počet žáků, může jeden žák zodpovídat za dvě pole.
Žáci před sebou drží složky (na začátku s písmeny dopředu, otázkami dozadu). Přebývající žáci vytvoří dva týmy – budou proti sobě soutěžit. Každému z týmů přidělíme jednu barvu (dle barvy políček). Kdo první propojí tři strany pyramidy, vyhrává.
Začíná se rozstřelem v podobě hry kámen – nůžky – papír. První tým či hráč volí libovolné pole. Žák představující políčko přečte otázku, kterou má vloženou ve složce. Pokud soutěžící odpoví správně, přesune žák-políčko do čela složky barevný papír té barvy, kterou zastupuje úspěšný soutěžící. V případě chybné odpovědi má právo odpovědět druhý tým. Odpoví-li správně, získá políčko, jestliže odpoví špatně, políčko nezíská, do čela složky umístí žák-políčko papír neutrální barvy (černá nebo bílá). To signalizuje, že v příštím souboji o políčko přijde na řadu náhradní otázka. V případě takto špatné odpovědi je na řadě znovu první tým. Pokud se druhý tým odpovědi zdrží, políčko se opět zbarví neutrálně, další volbu má ale druhý tým. Ten může ihned zvolit například náhradní otázku za dané pole. V případě náhradní otázky platí stejná pravidla jako u standardních otázek. Při nezodpovězení zůstane pole neutrální.
Je vhodné stanovit časový limit pro odpověď (např. deset sekund). Hra by měla probíhat ve svižném tempu.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Náhradní otázky můžeme koncipovat jako zjišťovací – s odpovědí ano/ne. Potom při špatné odpovědi připadne pole automaticky týmu, který na ni neodpovídal.
- Místo otázek můžeme připravit obrázky.
- Lze hrát bez náhradních otázek. Potom je však nutné připravit dostatek standardních otázek. Nemáme-li k dispozici náhradní otázky, může se o zisku neutrálního pole rozhodovat opět hrou kámen – nůžky – papír.
- Je samozřejmě možné hrát i „neživou" verzi – např. s hracím polem nakresleným na tabuli nebo na fólii.







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

MAPA – REÁLIE – ASOCIACE

Aktivita je vhodná na úvod motivačního setkání pro studium německého jazyka. Žáci zjistí, kolik toho již o německy mluvících zemích vědí a kolik slov již znají.

SKUPINA:
neomezeno

DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
velká mapa německy mluvících zemí a Česka, čistý papír stejné velikosti jako mapa, lepidlo, fixy

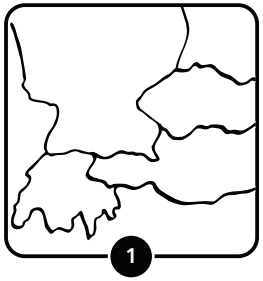
PŘÍPRAVA:
Jednotlivé země na mapě vystříháme (máme tedy 4 kusy – Německo, Rakousko, Švýcarsko, Česko).

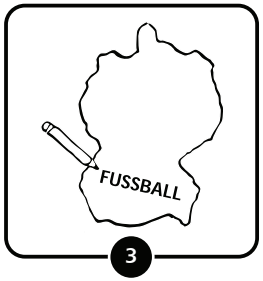
PRŮBĚH:
Žáci dostanou za úkol státy správně geograficky poskládat. Poté složené „puzzle" nalepíme na velký papír a ptáme se žáků na asociace s těmito zeměmi, na asociace s němčinou… Všechny poznámky zapisujeme kolem mapy i přes ni. Dobré je poukázat na to, že jsme německy mluvícími zeměmi doslova „obklopeni" a že toho již žáci hodně vědí a znají.

Je vhodné psát tyto poznámky fixou jedné barvy. Na závěr lekce se pak k mapě vrátíme a jinou barvou doplníme vše, co se žáci za setkání naučili. Tento krok působí velice motivačně.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Žáci mohou vytvořit mapu samostatně – nakreslit, vybarvit, dopsat názvy měst, řek, států… (česky i německy), zjistit vzdálenosti, počty obyvatel, geografické podmínky, kulturní zajímavosti a další specifika.

• Na mapu lze vyznačit nebo nalepit puntíky, kde žáci všude byli. Je to ovšem na zvážení pedagoga, aby to nediskvalifikovalo žáky, kteří ještě vůbec nebyli mimo Česko, případně ve zmíněných zemích. Mapu je možné doplnit referáty s fotografiemi.





2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

PŘEDMĚTY – GERMANISMY / INTERNACIONALISMY

Aktivita je vhodná na úvod motivačního setkání či výuky německého jazyka. Žáci zjistí, že mnoho německých slov již znají a běžně používají.

SKUPINA:
neomezeno

DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
reálné předměty označené germanismy, internacionalismy (např. taška – Tasche, flaška – Flasche, banán – Banane, čokoláda – Schokolade, blok – Block, brýle – Brille, papír – Papier), tabule na psaní

PŘÍPRAVA:
Všechny předměty připravíme do tašky nebo kufru, aby je žáci předem neviděli.

PRŮBĚH:
Účastníci sedí v kruhu, postupně vytahujeme a v německém jazyce komentujeme všechny předměty z tašky. Když jsou všechny vyloženy uprostřed kruhu, naučí se účastníci větu: „Das ist …" (ideálně napíšeme na tabuli). Pak pošleme nejprve jeden předmět po kruhu – všichni si ho předávají a přitom říkají např. „Das ist (eine) Tasche." Příjemce pak může doplnit slovíčko „Danke".

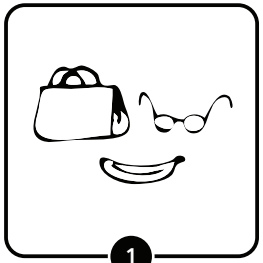
Po testovacím kole jsou vyslány další předměty. Nečekáme již však, až se vrátí, ale jen co se krajní hráči uvolní, posíláme další, a to v obou směrech. Díky zapojení všech a kuriózním momentům při střetu předmětů u jednoho účastníka je o zábavu postaráno.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Hru lze ztížit tak, že mezi sousedy probíhá celý malý dialog:

1. „Das ist (eine) Flasche." 2. „Was ist das?" 1. „Das ist (eine) Flasche." 2. „Aha, danke."

• Ptáme se žáků a ti reagují: 1. „Ist das (eine) Flasche?" 2. „Nein, das ist keine Tasche!"

• Názvy lze též postupně psát na tabuli a pro rozlišení rodů použít různé barvy (např. maskulina modře, feminina červeně a neutra zeleně). Stejně tak můžeme na jednotlivé předměty nalepit puntíky v těchto barvách, tím žákům přirozeně usnadníme volbu ein / eine.


1

2

3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

DOMINO

Aktivita je vhodná na úvod motivačního setkání či výuky německého jazyka. Pracuje s germanismy / internacionalismy, díky čemuž žáci brzy zjistí, že mnoho německých slov již znají a běžně používají.

SKUPINA:
neomezeno

DÉLKA HRY:
10 min.

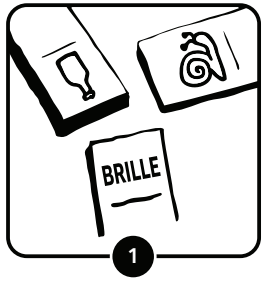
MATERIÁL:
dominové kostky s germanismy (buď jen slova nebo i s obrázky – viz obrázek), každá kostka v jedné verzi

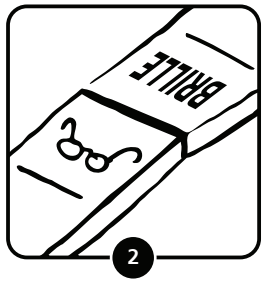
PŘÍPRAVA:
Připravíme několik dominových sad dle počtu skupin – ideálně po 4 hráčích.

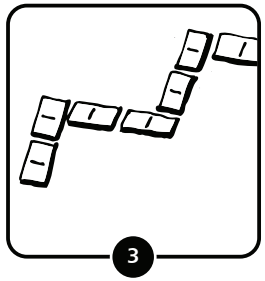
PRŮBĚH:
Do skupinek rozdáme dominové sady a účastníci mají za úkol co nejrychleji složit z kostek „kruh" nebo „hada" – tzn. přiložit k sobě správné německé a české slovo nebo obrázek. Po dokončení úkolu je vhodné si slova společně přečíst, aby účastníci vnímali i jejich zvukovou podobu.

VARIANTY – POZNÁMKA:
• Pokud máme na aktivitu více času, lze vyrobit různé kombinace dominových kostek a hrát pak hru jako klasické domino.

• Kartičky také můžeme rozstříhat na jednotlivé dílky a hrát je jako pexeso. Na tuto variantu je však potřeba o něco větší časová dotace. Využitím barev při psaní slov můžeme žákům zprostředkovat rody (např. maskulina modře, feminina červeně a neutra zeleně).







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

BILD – EINS – ZWEI

Aktivita je vhodná na úvod motivačního setkání či výuky německého jazyka. Pracuje s germanismy / internacionalismy, díky čemuž žáci brzy zjistí, že mnoho německých slov již znají a běžně používají. Při pozdějším využití ve výuce lze velice dobře zapojit gramatiku.

SKUPINA:
neomezeno

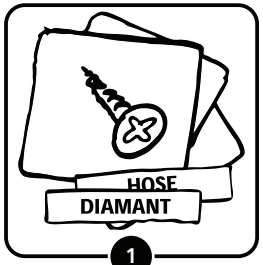
DÉLKA HRY:
15 min.

MATERIÁL:
obrázky a k nim na samostatných kartičkách odpovídající český a německý název

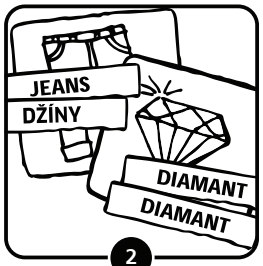
PŘÍPRAVA:
Obrázky a výrazy rozdělíme do skupinek (v každé musí být k danému obrázku český i německý název).

PRŮBĚH:
Účastníci se rozdělí do skupin. Každá skupina dostane krabičku s obrázky a slovy. Na povel „Bild, eins, zwei!" vysypou žáci všechny lístky na jednu hromádku a co nejrychleji najdou ke každému obrázku český i německý výraz. Skupina, která najde všechny trojice nejrychleji, zavolá „Bild, eins, zwei, stop!" V tom okamžiku hra končí. Vše zkontrolujeme a zjistíme, kdo vyhrál. Ne vždy je ten, kdo volá, také vítězem. Vyhrává ta skupina, která má nejvíce správných „trojkombinací".

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Využitím barev při psaní slov můžeme žákům zprostředkovat rody (např. maskulina modře, feminina červeně a neutra zeleně).



1



2

„BILD –
EINS –
ZWEI!
STOP!“

3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

TICHÁ POŠTA

Aktivita je vhodná na úvod motivačního setkání či výuky německého jazyka. Pracuje s germanismy/ internacionalismy, díky čemuž žáci brzy zjistí, že mnoho německých slov již znají a běžně používají.

SKUPINA:
neomezeno

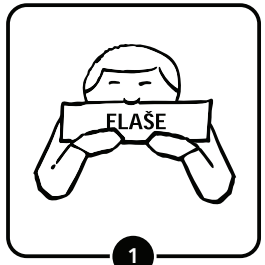
DÉLKA HRY:
10–15 minut

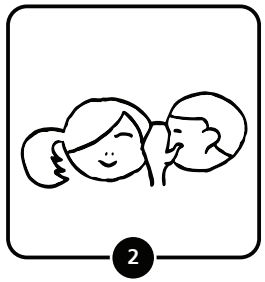
MATERIÁL:
germanismy / internacionalismy – buď kartičky se slovy či obrázky nebo reálné předměty – vše 2x a jedna sada kartiček, na kterých jsou napsány fonetické přepisy zvolených germanismů

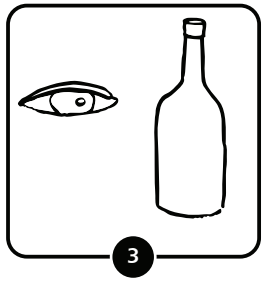
PŘÍPRAVA:
Na jednu stranu místnosti si na zem připravíme rozložené kartičky se slovy nebo předměty (konec tiché pošty), na druhou stranu kartičky s fonetickým přepisem daných slov (začátek).

PRŮBĚH:
Účastníci se seřadí do dvou řad stojících vedle sebe. Prvnímu ukážeme foneticky napsané německé slovo, např.: „Flaše" nebo „Taše". Dané slovo se předává šeptem přes celou řadu. Poslední v řadě zvolí správné řešení z variant, které jsou na kartičkách na podlaze, nebo vybere z reálných předmětů. První účastník odchází po ukončení kola na konec a tím dochází k výměně pořadí. Průběh opakujeme několikrát. Rychlostí ukazování slov prvnímu hráči určujeme tempo hry.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pokud je účastníků více než 16, je vhodné rozdělit je do několika skupin (řad), aby aktivita měla spád.
- Je možné žákům slova pouze šeptat anebo ukazovat jako reálné předměty.







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

WIE GEHT'S?

Aktivitu lze využít během jazykové lekce pro nácvik základní slovní zásoby, k oživení jazykové lekce anebo k seznámení účastníků při setkání.

SKUPINA:
min. 8 účastníků

DÉLKA HRY:
15 min.

MATERIÁL:
tabule / flipchart

PŘÍPRAVA:
Napíšeme na tabuli otázku a odpovědi, které se budou používat:

„Wie geht's?" – „Gut." – „Schlecht." – „Geht so." (Ideálně doplníme smajlíky, aby byly významy slov na první pohled zřejmé.)

PRŮBĚH:
Hráči sedí na židlích v kruhu. Vysvětlíme napsaná slova, která se budou ve hře používat, a pravidla hry. Jeden hráč je uprostřed kruhu, přistoupí k jednomu ze sedících a položí mu otázku: „Wie geht's?". Dotázaný hráč má na výběr tři možné odpovědi. Podle druhu odpovědi si okolní hráči mění místa. Při každé výměně míst se hráč stojící uprostřed snaží sednout. Pokud se mu to podaří, zůstává uprostřed hráč, který „zbyl" a nemá židli. Ten se ptá dál.

REAKCE ÚČASTNÍKŮ:
Při odpovědi „Gut!" si vymění místo oba bezprostřední sousedé dotazovaného hráče (po jeho levici a pravici).
Při odpovědi „Schlecht!" si mění místa sousedé o dvě židle dále (tedy hned další za bezprostředními sousedy).
Při odpovědi „Geht so!" si mění místa všichni. (Zde je vhodné doplnit pravidlo, že se všichni posunou min. o tři místa dál, jinak si mnozí přesednou pouze na vedlejší židli.)

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Kromě výše popsaných reakcí mohou všichni účastníci navíc při odpovědi „Schlecht!" soucitně vzdychnout „Oooh...!" a při odpovědi „Gut!" ukázat palcem vzhůru a zvolat „Super!"

- Místo této slovní zásoby lze využít jakákoliv jiná slova, která chceme žáky naučit či zopakovat.

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

RODINKY

Aktivitu lze využít během jazykové lekce pro uvedení nebo opakování základní slovní zásoby k tématu „rodina". Stejně dobře poslouží jako netradiční oživení výuky.

SKUPINA:
min. 8, ideálně násobky 4

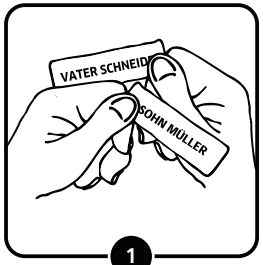
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
lístečky se jmény rodinných příslušníků, židle

PŘÍPRAVA:
Připravíme lístečky se jmény, např.: Vater Schneider, Mutter Schneider, (Sohn/Bruder) Peter Schneider, (Tochter/Schwester) Maria Schneider. Stejně tak i pro další rodiny s jinými jmény. Mění se pouze příjmení, zbytek musí zůstat stejný!

PRŮBĚH:
Před aktivitou žáky seznámíme s připravenými slovy „před příjmeními" – tedy Vater, Muter, Sohn... (můžeme si pomoci podobností s jinými jazyky). Do čela místnosti umístíme židle, vždy jednu pro každou rodinu. Necháme hráče vylosovat lístečky se jmény, která si mohou přečíst až po zaznění smluveného signálu, tedy až po vylosování posledního jména. Hráči poté hledají svoji rodinu tak, že nahlas vyvolávají svá jména. Vyhrává rodina, která se nejrychleji najde a posadí na jednu židli, jeden druhému na klín, v pořadí Vater-Mutter-Sohn-Tochter (resp. v jakémkoliv jiném, které předem určíme).
Při kontrole se žáci seznámí s výslovností jednotlivých příjmení a s rozdílem v nepřechylování ženských příjmení v Německu.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Nekontaktní varianta: rodinka nemusí sedět na jedné židli, každá může mít své auto – židle řidiče a spolujezdce vedle sebe, dvě židle za nimi.
- Rodinky mohou mít typická nebo legrační jména (lze využít i povolání – Fleischer, Müller, Schuster, příp. známá jména z politiky či sportu – Podolski, Klose, Merkel atd.).
- I auta mohou mít svá jména (Audi, VW, BMW, Porsche, Škoda…).
- Svými auty mohou skupinky i jet – a tím se naučit směry (links, rechts…).
- Rodinky mohou též jet navštívit příbuzné – např. Frau Müller je sestra Herr Schneider -> Frau Schneider = ihre Schwägerin -> Tochter Müller = Nichte von Herrn Schneider (= Onkel) atd.
- Místo rodin můžeme hrát s jakoukoliv jinou slovní zásobou.



1

2

3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

AUTÍČKA NA DÁLKOVÉ OVLÁDÁNÍ

Aktivitu lze využít během jazykové lekce pro nácvik či procvičení základní slovní zásoby k tématu „směry". Stejně dobře poslouží jako netradiční oživení výuky s motivací k hlasitému mluvení.

SKUPINA:
min. 4 hráči

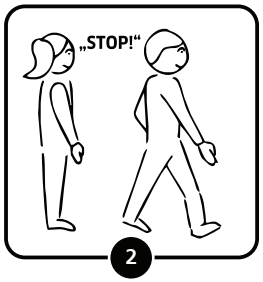
DÉLKA HRY:
10 min.

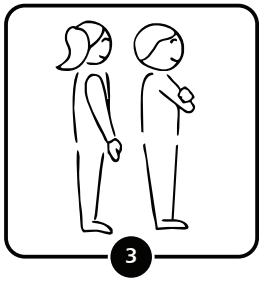
MATERIÁL:
žádný

PŘÍPRAVA:
žádná

PRŮBĚH:
Hráči stojí v kruhu a nejprve se naučí 4 základní pokyny – links, rechts, rückwärts, vorwärts. Slova předříkáváme, ostatní opakují a přitom dělají krok vlevo, vpravo, vpřed nebo vzad. Po procvičení slov se žáci rozdělí do dvojic. Jeden je auto a druhý má v ruce jeho „dálkové ovládání" – tzn. jde za ním a říká mu pokyny, které se předtím naučil. Auto musí na jeho slova reagovat. Možno přidat ještě slovo STOP.
Na pokyn se role hráčů prostřídají.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pokud chceme hru ztížit, vyznačíme prostor, ve kterém se mohou pohybovat jen auta. Jejich majitelé a řidiči smějí stát pouze vně po obvodu a na své auto musí nahlas volat. Aktivita je tak hlučnější, ale zároveň dynamičtější a přimějeme tím žáky mluvit nahlas.
- Na aktivitu můžeme dobře navázat naučením tří barev na semaforu a zapojením tohoto prvku do jízdy autíček.
- Alternativou je, že jeden z hráčů zavře oči (nebo použijeme šátek) a druhý ho musí navigovat po vyznačené trase, např. slalom.





2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

BAREVNÉ MÍČKY

Aktivitu lze využít kdykoliv během jazykové lekce pro uvedení nebo opakování základní slovní zásoby k tématu „barvy". Stejně dobře poslouží jako netradiční oživení výuky, které uvolní atmosféru.

SKUPINA:
min. 8 hráčů

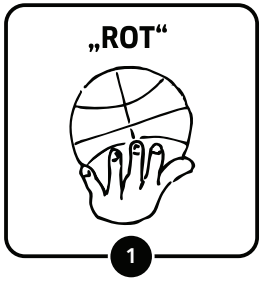
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
barevné míčky různých barev (např. žlutá, červená, zelená, modrá) – počet volíme v závislosti na věku a znalostech účastníků

PŘÍPRAVA:
Názvy barev můžeme předem napsat na tabuli, není to ovšem nutné. Ideálně využijeme pro napsání barev danou barvu fixy / křídy a tím urychlíme vysvětlování a překlad.

PRŮBĚH:
Vezmeme do ruky první míček, řekneme německy, jakou má barvu (např. „rot"), žáci několikrát zopakují (lze zapojit rytmus, tleskání, napsané slovo…). Poté pošleme míček několikrát po kruhu a každý při předávce sousedovi nahlas řekne jeho barvu, tedy „rot". Pak vezmeme do ruky druhý míček – např. „gelb". Po procvičení výslovnosti míček znovu pošleme několikrát po kruhu. Každý opět při kontaktu s míčkem opakuje „gelb". Ve chvíli, kdy žáci bezpečně zvládají i tuto barvu, pošleme s malým odstupem po kruhu míčky oba. Každý musí nahlas reagovat na danou barvu správným slovem – tedy „rot" nebo „gelb". Poté stejným principem postupně seznámíme žáky s dalšími barvami. Ve finále tedy putují po kruhu současně 4 míčky (či více) a ozývají se nahlas názvy daných barev.
Na pokyn se role hráčů prostřídají.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pro zpestření můžeme měnit směry oběhu míčků po kruhu.
- Lze přidat i slova „Danke, bitte, hallo, Entschuldigung …".
- Pokud do minidialogů přidáme jména hráčů, může aktivita sloužit jako seznamovací hra.



2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

DU

Aktivitu lze využít kdykoliv během jazykové lekce pro uvedení nebo opakování základní slovní zásoby k tématu „osobní zájmena". Rozehřívací hra, tzv. warming-up, která všechny probere.

SKUPINA:
min. 6 hráčů

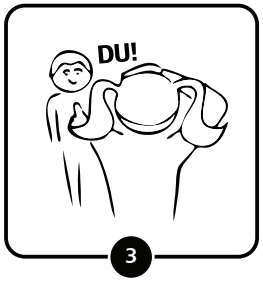
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
žádný

PŘÍPRAVA:
žádná

PRŮBĚH:
Stojíme s hráči v kruhu. Ukážeme na jednoho z žáků a řekneme „Du!". Poté jdeme na jeho místo. Dotyčný si mezitím položí ruku na hlavu (aby všichni věděli, že už byl na řadě), vybírá dalšího hráče (ukáže na něj a řekne „Du!") a jde na jeho místo atd. Ti, co už hráli, si nechají ruku na hlavě do konce prvního kola. To končí, když přijde řada opět na prvního hráče.
Důležité je účastníky předem upozornit, aby si zapamatovali osobu, na kterou ukázali. Stejné zafixované pořadí urychlí další průběh hry. Postupně přidáváme další slova: „Du", oslovený řekne „Ich?" a skupina řekne „Er / sie" a ukáže na dotyčného. Pro pokročilejší je možné rozvinutí „Du" a věta (např. „Du hast schöne Augen.").

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Hra se dá zrychlit tím, že ještě než dojde první hráč na místo druhého, vychází již druhý ke třetímu.
- Zajímavé je také variovat s pořadím: „gesto – Du – chůze k partnerovi" nebo „chůze – gesto – Du".
- Zábavné je též spojit chůzi a „Du" s určitou emocí – radost, rozčilení, strach apod.
- Využívanou slovní zásobu lze společně s gesty libovolně měnit.



2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

ICH SITZE IM GRAS

Aktivitu lze zařadit kdykoliv a čím menší je skupina, tím je hra dynamičtější. Je vhodná pro začátečníky a k seznámení.

SKUPINA:
min. 6, max. 20 hráčů

DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
žádný

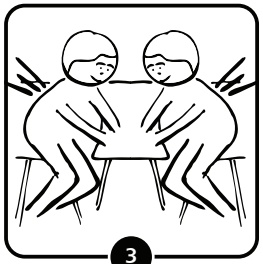
PŘÍPRAVA:
žádná

PRŮBĚH:
Všichni sedí v kruhu na židlích, jedna prázdná židle je navíc. Hráč sedící vedle ní se na ni přesune a řekne: „Ich sitze." Na jeho uvolněnou židli se posadí soused a řekne: „Ich sitze im Gras." Třetí hráč v řadě se též posune a řekne: „Ich sitze im Gras und rufe (a doplní jméno někoho z přítomných)." Dotyčný vstane a jde si sednout na prázdnou židli k tomu, kdo si ho zavolal. V okamžiku, kdy se tento jmenovaný hráč zvedne, však jeho sousedé „bojují" o právě uvolněnou židli – tzn. snaží se na ni co nejrychleji sednout. Komu se to podaří, zavolá: „Ich sitze!", vzápětí se jeho soused posune na jím uvolněnou židli a řekne: „Ich sitze im Gras" a tak stále dokola…

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Větu „Ich sitze im Gras" lze nahradit libovolnou jinou větou či gramatickou strukturou, kterou chceme žákům zprostředkovat.
- Pokud je skupina větší, můžeme zvolit větu o více „členech" tak, aby se vždy přesouvalo více hráčů.

1

2


3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

INTERAKTIVNÍ POHÁDKA

Aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Je ideální pro naučení nových slovíček, které žáci musí odlišit od ostatního čteného textu.

SKUPINA:
neomezeno (při malých počtech musíme přizpůsobit počet „rolí")

DÉLKA HRY:
15 min.

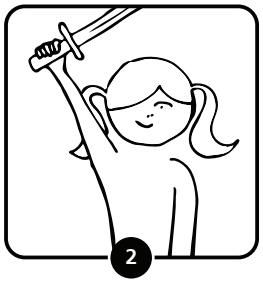
MATERIÁL:
text, příp. materiál na přípravu rekvizit

PŘÍPRAVA:
Napíšeme si text „pohádky" v německém jazyce, který odpovídá zájmům dané cílové skupiny. K tomu si můžeme společně se žáky vytvořit i rekvizity.

PRŮBĚH:
V textu se opakují určitá slova (role), která jednotliví hráči nebo skupinky představují. Gesta či způsob ztvárnění slova si může vymyslet každý sám nebo je určíme sami (gesto, zvuk). Pomalu a zřetelně pak předčítáme text v němčině. Jednotliví hráči znázorňují daná slova, jakmile je v textu uslyší. Při předčítání musíme ponechat u daných slov dostatek času tak, aby všichni stačili zareagovat a provést svou aktivitu. Pro hru v rolích můžeme také připravit a využít kostýmy či rekvizity.

UKÁZKA ROLÍ A TEXTU:
Prinz – když zazní toto slovo, daná osoba, která roli ztvárňuje, vstane a pokyne „svému lidu"
Prinzessin – když zazní tento název, princezna vstane a udělá malou poklonu
Ritter – rytíře představuje polovina zbylé skupiny; jako gesto může využít cválání na koni a mávání mečem
Löwen – druhá polovina zbylé skupiny jsou lvi, kteří mohou ukázat sílu svých předních tlap a příp. řev
Nach der Schule treffen sich zwei gute Freunde und einer erzählt dem anderen über ein Computerspiel: „Stell dir vor, du bist plötzlich ein Prinz, der alles kann. Deine Aufgabe ist es, deine Prinzessin zu retten. Die Prinzessin wird aber von starken Rittern und Löwen bewacht. Um die Prinzessin zu befreien, muss der Prinz erst mal natürlich die Ritter und die Löwen überwältigen. Es ist ein langer Weg, und während die Prinzessin wartet, trifft der Prinz die Ritter und die Löwen in verschiedenen Situationen ..."

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Vyplatí se vytvořit si vlastní jednoduchý text, který se nějakým způsobem vztahuje ke skupině, okolí místa, kde její členové bydlí, nebo k jejich zájmům (např. seriálové postavy…). S textem mohou pomáhat i přímo žáci.



2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

MIXÉR

Aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Jedná se primárně o warming-up, který však dokáže zprostředkovat několik vybraných slovíček.

SKUPINA:
min. 8 hráčů

DÉLKA HRY:
10 min.

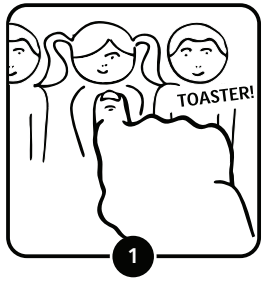
MATERIÁL:
slova napsaná na kartičkách nebo tabuli

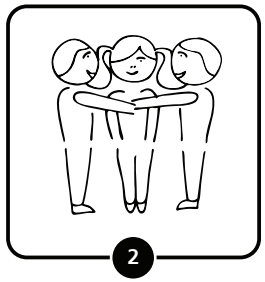
PŘÍPRAVA:
Napíšeme na kartičky nebo tabuli slova, která se budou ve hře vyskytovat a žáci se je naučí.

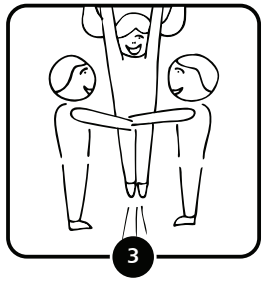
PRŮBĚH:
Hráči vytvoří kruh, jeden stojí uprostřed. Ten ukáže na libovolného spoluhráče a jmenuje jeden obraz. Daný hráč ho musí spolu s oběma svými sousedy předvést. Kdo udělá chybu nebo zareaguje pomalu, vystřídá hráče uprostřed kruhu. Názvy obrazů říkáme v němčině. Pro inspiraci jich pár uvádíme níže, další mohou vytvořit žáci sami.

MOŽNÉ OBRAZY:
Mixer – prostřední drží roztažené ruce nad hlavami svých sousedů dlaněmi dolů. Oba sousedé se otáčejí kolem vlastní osy a vydávají zvuk mixéru: „Vrrr, vrrr!"
Toaster – oba sousedé osloveného hráče si podají ruce a zavřou ho tak mezi sebou. On pak vyskakuje a říká: „Cink, cink!"
Auto – prostřední předstírá, že drží volant, oba sousedé dají vnější ruku dopředu, jako by troubili, a přitom volají: „Tút, tút!"
Elefant – prostřední hráč vytvoří z rukou chobot (jednou rukou se chytí za nos, druhou provlékne), oba sousedé pak vytvoří z rukou veliké sloní ucho a všichni volají: „Trú, rú!"

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pokud hrajeme hru poprvé, je vhodné začít se třemi, max. čtyřmi obrazy. Později lze libovolně rozšiřovat.
- Slovní zásobu lze vybrat i tematicky: sport, film, hudba…







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

JÜRGEN SAGT

Aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Touto hrou nejen zopakujeme slovíčka, která potřebujeme, ale získáme si jí i maximální soustředění žáků.

SKUPINA:
neomezeno

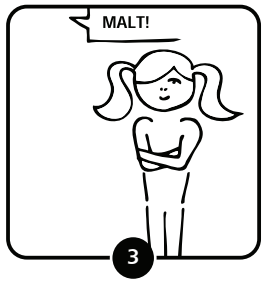
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
v případě potřeby obrázky s činnostmi (slovesy)

PŘÍPRAVA:
Nakreslíme na kartičky různé činnosti, slovesa.

PRŮBĚH:
Hra je založena na principu hry „Kuba řekl…". Nejprve žákům pomocí pohybů a kartiček představíme jednotlivá slovesa (např. tanzen, malen, schwimmen …). Poté hráčům dáváme pokyny, co mají dělat, např.: „Jürgen sagt: tanzt!", „Jürgen sagt: malt!". Žáci reagují na naše věty a provádějí pohyby na daná slovesa. V okamžiku, kdy dáme pokyn bez úvodní věty „Jürgen sagt", však všichni musejí zůstat bez pohnutí stát a nikdo nesmí zareagovat. Kdo udělá chybu, může např. udávat pokyny dál nebo vypadává. Každý jednotlivec se musí plně soustředit, porozumět pokynu a provést jej. Žáci se tak neustálým opakováním naučí rozlišovat jednotlivá slova v mluvené řeči.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pro pokročilejší můžeme zvolit náročnější pokyny a věty, např.: „Jürgen sagt: setzt euch!", „Jürgen sagt: nehmt eure Hefte in die Hand!" atd.



2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

BANG

Aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Jedná se primárně o rozehřívací hru, která však ve svých variantách dokáže zprostředkovat několik vybraných slovíček. Využít jí lze i k seznamování.

SKUPINA:
min. 10 hráčů

DÉLKA HRY:
10 min.

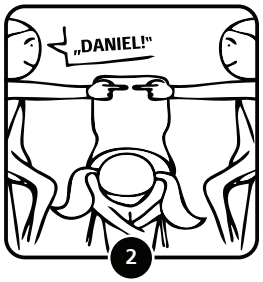
MATERIÁL:
při procvičování slovní zásoby větší kartičky s danými probíranými slovy, lepicí páska na nalepení kartičky na oděv; pokud hru využijeme jako seznamovací, pomůcky nepotřebujeme

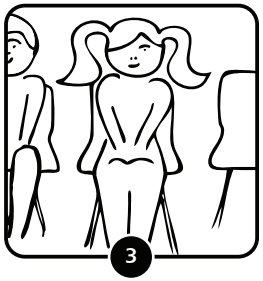
PŘÍPRAVA:
Napíšeme slova na kartičky (pokud je potřeba).

PRŮBĚH:
Účastníci stojí v kruhu. Jeden je uprostřed, pomalu se otáčí dokola a ruce má sevřené do tvaru pistole. Jakmile ukáže na někoho v kroužku (a řekne „Bang"), musí si dotyčný co nejrychleji dřepnout. Hráči stojící po boku dřepícího hráče na sebe namíří rukama spojenýma ve tvaru pistole a vystřelí na sebe tím způsobem, že řeknou co nejrychleji jméno toho druhého.
Ten, který správné jméno řekl dříve, v duelu zvítězil. Hráč, který duel prohrál, vypadává ze hry, opustí kruh a stává se divákem. Může také dojít k tomu, že hráč, na kterého ukáže pistolník uprostřed, si nestihne rychle dřepnout a jeden z hráčů vedle něj řekne jméno dřív. Potom vypadávají oba dva – zastřelený i ten, který si nestihl dřepnout. Třetí možností je, že se kulky střetnou – hráči řeknou jméno toho druhého současně. V tomto případě nevypadává nikdo. Jakmile zbudou na konci poslední dva hráči, utkají se v duelu. To znamená, že si stoupnou zády k sobě a sevřou ruce do tvaru pistole. Vedoucí říká čísla. Pokud stále říká násobky dvou, hráči udělají vždy krok dopředu. Jakmile však řekne jiné číslo než násobek dvou, hráči se otočí a vystřelí na svého protivníka tak, že opět řeknou jeho jméno. Ten, který takto učiní dřív, se pro toto kolo stává nejlepším pistolníkem.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Není vhodné pro příliš velké skupiny. Účastníci, kteří již vypadli, se mohou mimo kruh po nějaké době začít nudit. Je možné jim vymyslet nějaký speciální úkol.

- Pokud se skupina dobře zná, může každý dostat nové jméno – cizojazyčné slovo z probírané slovní zásoby (ovoce, jídlo, nádobí, nábytek, čísla, pozdravy...). Dané slovo je napsáno na větším papíru a žáci si jej nalepí např. na hruď nebo na čelo tak, aby bylo dobře vidět. Při „střelbě" pak účastníci musí po sobě „střílet" buď přímo tímto slovem anebo jeho překladem.





2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

DOMEČKY – PRASEČÍ CHLÍVEK

Aktivitu lze zařadit do jakékoliv části lekce. Jedná se primárně o warming-up, který však dokáže zprostředkovat několik vybraných slovíček.

SKUPINA:
min. 10 hráčů

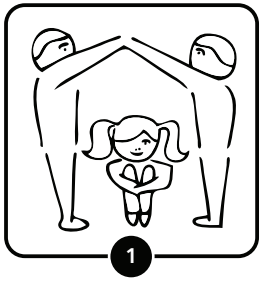
DÉLKA HRY:
15 min.

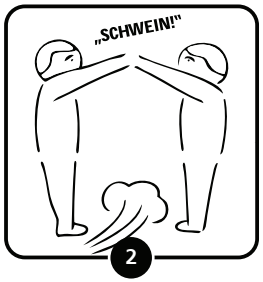
MATERIÁL:
tabule / flipchart

PŘÍPRAVA:
Slova, která se budou používat, napíšeme na tabuli.

PRŮBĚH:
Vysvětlíme pojmy, které se budou ve hře používat, např. Schwein, Stall a Schweinestall. Až na jednoho hráče vytvoří všichni skupinky po třech a rozptýlí se po místnosti. Dva ze skupinky si stoupnou proti sobě, zvednou ruce nad hlavu a navzájem je spojí (vytvoří střížku – praseči chlívek). Třetí je v chlívku a představuje prasátko.
Zbývající hráč má k dispozici pouze tři povely, s jejichž pomocí se musí dostat do některé skupinky. Na povel „Schwein" se všechna prasátka vymění, aniž by se chlívky pohnuly. Při povelu „Stall" si musí chlívky hledat nové prasátko (dvojice nemusí zůstat spolu!) a při „Schweinestall" se skupinky rozdělí a zaujmou libovolné polohy s novými (!) členy skupiny.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Slova lze využít jakákoliv, např. germanismy (Garage – Auto – Tornado), links – rechts – Mitte či jinou právě probíranou slovní zásobu…
- U této hry je nutné dobré vysvětlení s malou ukázkou, jinak účastníci přesně nepochopí, co mají dělat.


1



2

3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

DEKA

Aktivitu lze využít kdykoliv během jazykové lekce pro uvedení nebo zopakování vybrané slovní zásoby. Dynamická hra, do které se zapojí všichni hráči po celou dobu. Hru lze též dobře využít jako seznamovací.

SKUPINA:
min. 6 hráčů

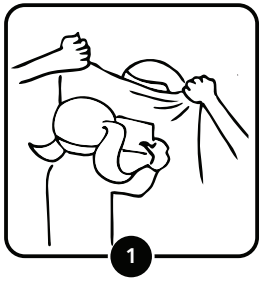
DÉLKA HRY:
5–10 minut

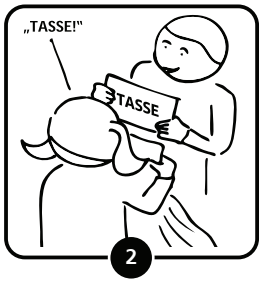
MATERIÁL:
deka, prostěradlo nebo větší kus jakékoli látky, kartičky se slovy nebo obrázky

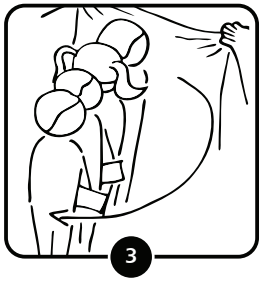
PŘÍPRAVA:
Připravíme na kartičky obrázky nebo slova, která chceme s žáky procvičit.

PRŮBĚH:
Dva (ideálně vyšší) žáci drží podélně spuštěnou deku tak, aby tvořila neprůhlednou zeď. Zbývající hráči se rozdělí na 2 týmy a každý si stoupne do řady na jednu stranu deky tak, aby na sebe navzájem neviděli. Z každé strany tedy stojí čelem proti sobě první hráči. Oba týmy od nás dostaly stejnou (nebo rozdílnou) sadu kartiček s obrázky nebo se slovy, které si mezi sebe rozdělí. Vždy první hráči v řadě, kteří v aktuálním kole hrají, drží kartičku před sebou tak, aby ji protihráč mohl dobře vidět. Na povel deka spadne na zem. V tomto okamžiku se dva proti sobě stojící žáci uvidí a snaží se co nejdříve zavolat slovo, které má na kartičce protihráč (buď název obrázku, nebo překlad slova). Rychlejší hráč získává pro svůj tým bod a oba se přemístí na konec řady. Nyní spolu soupeří noví dva hráči, kteří po „souboji" opět odcházejí na konec řady.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Aktivitu můžeme obměňovat a stupňovat její obtížnost, např. dát do oběhu větší množství karet, které si hráči v týmu mohou libovolně vyměňovat.
- Hráč, který prohrál, musí přejít k druhému týmu.
- Lze též využít jako skvělou seznamovací hru, kdy hráči musí říkat jména toho, koho uvidí.







2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

MOLEKULY

Aktivitu lze využít kdykoliv během jazykové lekce pro uvedení nebo zopakování slovní zásoby k tématu „čísla". Hlasitější dynamická hra.

SKUPINA:
min. 6 hráčů

DÉLKA HRY:
5–10 minut

MATERIÁL:
tabule / flipchart nebo kartičky s čísly (není nutné)

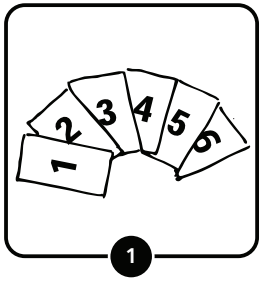
PŘÍPRAVA:
Napíšeme číslovky na tabuli či na kartičky. Pokud s čísly úplně začínáme, je lepší je nepsat, aby je účastníci vnímali jen foneticky.

PRŮBĚH:
Libovolný počet prvních čísel v řadě pak hráče naučíme (např. 1 až 6, na což můžeme hned navázat tím, že žáci v Německu mohou dostávat známky až do šestky). Účastníci se rozptýlí po místnosti. Poté vyvoláváme různá z naučených čísel a úkolem hráčů je vytvářet malé skupinky o tomto počtu. Při volném pohybu, před vyvoláním dalšího čísla, doporučujeme krátce pustit hudbu.

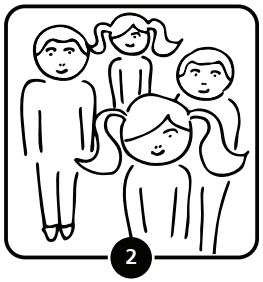
VARIANTY – POZNÁMKA:
• Pro větší motivaci a zrychlení lze skupinkám, které se stihnou v daném počtu najít, dávat body nebo nezařazené hráče nechat vypadávat ze hry. Již nehrající skupinka pak může vymýšlet a vyvolávat další čísla pro ostatní, kteří ještě hrají.

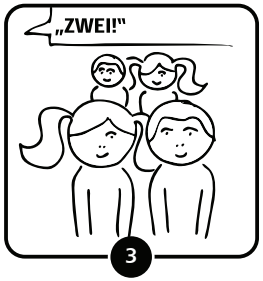
• Do hry můžeme zapojit i podstatná jména a tím pádem i jejich množná čísla (např. eine Blume, zwei Blumen atd.).

• Pro skupinky lze vymyslet další speciální úkoly typu: „4 mal Fuß und 2 mal Hand" – tzn. skupina musí zaujmout takovou polohu, aby se dotýkala země pouze danými částmi těla (v tomto případě čtyřmi chodidly a dvěma dlaněmi). Nelze využívat židle, stoly ani jiné předměty. Vyhrává ten nejrychlejší.



1


2



3

2014, Tandem. Materiál je chráněn autorským právem. Pro jeho použití v jiných než zákonem stanovených případech je nutný souhlas Tandemu. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše II.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-info.net www.jazykova-animace.info

HALLO – GUTEN TAG

V rámci této aktivity se žáci seznamují se základními pozdravy a způsoby jejich používání. Aktivita je tudíž vhodná i pro úplné začátečníky, do úvodních hodin výuky německého jazyka. Její modifikaci, s jinou slovní zásobou, lze poté využít při výuce žáků vyšších jazykových úrovní.

SKUPINA:
2–30 hráčů

DÉLKA HRY:
10 min.

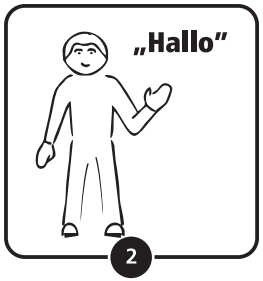
MATERIÁL:
papíry A5 až A4 (dle velikosti skupiny - text musí být pro všechny hráče v kruhu čitelný) + fixy

PŘÍPRAVA:
Aktivitu realizujeme buď zcela bez pomůcek, tedy bez třetího kola (viz průběh), nebo si vyrobíme následující dvojice kartiček: na jednu polovinu z nich napíšeme pozdravy, na druhou nakreslíme obrázek, který danému pozdravu odpovídá (např. „Hallo" - ruka, „Guten Morgen" - vycházející slunce, atd.).

PRŮBĚH:
Skupinu hráčů postavíme do půlkruhu tak, aby měl každý kolem sebe dostatek prostoru a dobře viděl na ostatní. Na zem položíme kartičky s obrázky, vyslovíme nahlas dané pozdravy a postupně k nim přiřadíme vhodná gesta, např.:
- „Hallo" - zdravíme kamaráda - gesto: zamávání rukou
- „Guten Morgen" - používáme ráno - gesto: ranní protahování; event. rozhrnutí záclony
- „Guten Tag" - používáme při vykání - gesto: oficiálně vypadající zvednutí klobouku
- „Guten Abend" - používáme večer - gesto: zívnutí
- „Gute Nacht" - takto si přejeme dobrou noc - gesto: vyjádříme vytvořením polštáře z dlaní, které si dáme pod nakloněnou hlavu

Všechny pozdravy pak pro zapamatování několikrát na přeskáčku zopakujeme (pozdrav + gesto). Dle úrovně žáků zrychlujeme tempo, stejně tak i v následujících kolech.
Poté začíná samotná aktivita:
1. kolo: Učitel náhodně vybírá pozdravy a říká je žákům (bez gesta). Ti pozdrav zopakují a doplní k němu příslušné gesto.
2. kolo: Učitel nemluví, pouze ukazuje žákům gesta. Žáci opět reagují spojením pozdrav + gesto.
3. kolo: Učitel položí vedle obrázků i hromádku kartiček s napsanými pozdravy. Úkolem žáků je přiřadit pozdravy k příslušným obrázkům.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Aktivitu je možné hrát také v řadách, kdy proti sobě soutěží dva týmy. V prvním kole řekne žák, člen prvního týmu, libovolný pozdrav a jeho protihráč z druhého týmu musí předvést příslušné gesto. Poté jdou oba na konec řady svého týmu. Po posledním žákovi v řadě se role vymění a gesta hádá a přiřazuje zase druhá strana. Na konci se sečtou body a tým s lepším skóre vyhrává.
- Princip aktivity lze využít i pro naučení a procvičení jakékoliv jiné slovní zásoby - např. jídlo, školní pomůcky….
- Místo kartiček s obrázky můžeme využít reálné předměty.



2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

WIE GEHT'S, WIE STEHT'S?

Pomocí této aktivity se žáci učí vyjadřovat své pocity, popisovat svou náladu. Aktivita je určena pro pokročilejší žáky a může být realizována kdykoliv v průběhu hodiny.

SKUPINA:
5–20 hráčů

DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
papíry A5 až A4 (dle velikosti skupiny – text musí být čitelný pro všechny žáky), fixy, papírová malířská páska

PŘÍPRAVA:
žádná

PRŮBĚH:
Každý hráč dostane jednu fixu a papír, na který čitelně jedním slovem napíše, jak se právě cítí, či která vlastnost ho v daný okamžik nejlépe vystihuje (glücklich, krank, traurig…). Následně si hráči kartičku přilepí páskou na hrudník a utvoří kruh (mohou stát nebo sedět).

1. kolo: Učitel je součástí kruhu a jako první pokládá otázku svému sousedovi: „Wie geht's, wie steht's?". Dotázaný řekne svoje slovo a současně ho podpoří nějakým gestem, které dané slovo vystihuje. Následně se také on zeptá svého dalšího souseda po kruhu: „Wie geht's, wie steht's?". Takto se postupně představí všichni hráči.

2. kolo: V dalším kole se hraje varianta s náhodným vyvoláváním, ukázáním rukou na svého spoluhráče kdekoliv v kruhu. Princip otázek a odpovědí je stejný jako v předchozím kole.

3. kolo: Poslední variantou je postupné nabalování výroků: první žák v řadě řekne a ukáže svoji vlastnost, druhý řekne a ukáže vlastnost předchozího žáka a přidá svoji, třetí ukáže vlastnost předchozích dvou žáků a opět přidá svoji, a tak dále. Pokud je skupina větší, lze počet předchozích opakování omezit. Hra může probíhat popořadě po kruhu nebo na přeskáčku.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pokud žáci ještě neznají dostatek slovíček, učitel si může kartičky předepsat a tím zajistit, že se vlastnosti nebudou opakovat.
- Každý hráč si vylosuje předepsanou menší kartičku a připevní si ji na čelo. Poté chodí po třídě a ptá se ostatních: „Wie geht's, wie steht's?". Spoluhráč musí gestem danou vlastnost předvést tak, aby ji tázající se hráč uhodl. Pokud hráči neví, co slovíčko znamená, mohou se poradit s učitelem. Když všichni svoje vylosované vlastnosti zjistí, vytvoří kruh a mohou pokračovat ve hře dle výše popsaného návodu.

2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

OBLÍBENÁ SLOVA

Aktivita je určena pro pokročilejší žáky, kteří již disponují základní slovní zásobou. Lze ji zařadit do jakékoliv části hodiny, tedy i jako rychlý warming up.

SKUPINA:
5–30 hráčů

DÉLKA HRY:
5–10 min.

MATERIÁL:
žádný, případně papíry a fixy

PŘÍPRAVA:
žádná

PRŮBĚH:

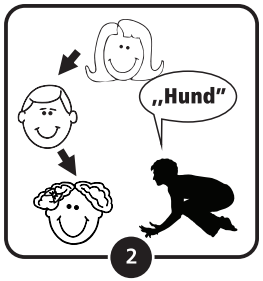
1. kolo: Žáci stojí v kruhu, každý řekne ostatním jedno své oblíbené slovíčko v němčině a přidá jeho český význam. Učitel je rovněž součástí kruhu a aktivitu začíná. Žáci pak pokračují jeden po druhém, směrem po kruhu, dokud nepřijde opět řada na učitele.

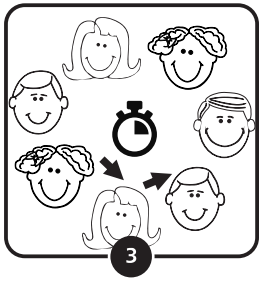
2. kolo: Když se kruh uzavře, zahájí učitel druhé kolo. Tentokrát každý doplní svoje slovo místo překladu pantomimickým pohybem.

3. kolo: Ve třetím kole se vše opakuje, ale žáci by to měli zvládnout co nejrychleji (učitel stopuje čas).

4. kolo: Ve čtvrtém kole se změní směr, skupina se snaží překonat čas z minulého kola. Pokud má hra úspěch, můžeme pokračovat ještě dalšími koly.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Slova, která hráči použili, lze napsat na tabuli a poté dále využít během výuky (tvorba vět, příběhů, …).
- Svá slova si mohou hráči napsat na kartičky a přilepit papírovou páskou na hrudník. Tuto přípravu můžeme využít jako start pro další hru např. „Slova pro upíra“, „Gestern-heute-morgen“, „Samuraj“, „Bang“, „Deka“, atd.





2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

RECYCLING INTERVIEW

Touto aktivitou můžeme nenásilnou cestou procvičit dialogy k jakémukoliv tématu (nejvhodnější jsou samozřejmě témata kopírující zájmy žáků). Aktivitu lze ale také použít i jako originální seznamovací hru.

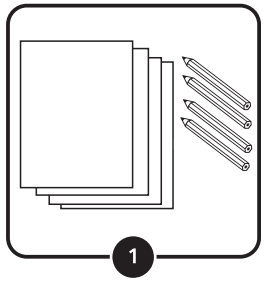
SKUPINA:
6–30 i více hráčů

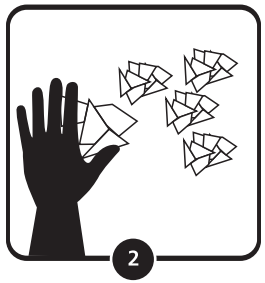
DÉLKA HRY:
15–20 min. (v případě velkých skupin déle)

MATERIÁL:
barevné papíry A4 a fixy dle počtu hráčů, flipchart nebo tabule pro názorné zapsání otázek

PŘÍPRAVA:
žádná; popř. předem připravené otázky, napsané na tabuli, které budeme postupně odkrývat (lze ale psát až v průběhu hry)

PRŮBĚH:
Na viditelné místo (např. doprostřed kruhu nebo před tabuli) položíme hromádku barevných papírů a fixy. Každý hráč si vezme papír libovolné barvy a jeden fix.
První úkol zní: Nakreslete sami sebe (stačí pouze portrét) tak, abyste byli podle obrázku k poznání (tzn. nezapomenout na brýle, šperky a další módní doplňky). Obrázek by měl zabírat téměř celou plochu papíru. Po splnění tohoto úkolu si žáci stoupnou do kruhu, zmačkají svůj obrázek do koule a hodí jej doprostřed kruhu na zem, fix si ponechají.
V dalším kroku učitel zadá první otázku, např.: Zjistěte jméno a bydliště osoby, jejíž kouli s portrétem si vylosujete. (Pro větší přehlednost je dobré, aby hráči měli otázku na očích, tzn. Napsanou třeba na tabuli.). Každý z hráčů si následně vezme ze středu kruhu jednu papírovou kouli (pokud si náhodou vytáhne svůj portrét, tak si ho s někým vymění), rozbalí ji a snaží se danou osobu najít. Když se mu to podaří, položí této osobě zmíněnou otázku a odpověď stručně, jedním nebo dvěma slovy, čitelně připíše k portrétu (vše samozřejmě v němčině). Po splnění úkolu portrét opět zmačká a vrátí do středu kruhu.
Takto opakujeme libovolné množství kol (ideálně 3 - 4), přičemž délka kol se odvíjí od počtu hráčů. Další otázky, předem napsané na tabuli, se mohou týkat např.: koníčků, oblíbeného jídla, cestování, zkušeností, znalostí...
Na závěr si každý opět náhodně vylosuje jednu kouli s portrétem spoluhráče, posadí se zpět na své místo a snaží se „rozluštit" zaznamenané odpovědi. Cílem je danou osobu představit a popsat ostatním. Začne libovolný hráč, poté vždy pokračuje hráč, který byl právě představen a odhalen. V případě větší skupiny může tato část aktivity trvat velmi dlouho. Úkolem učitele je tuto závěrečnou aktivitu korigovat, úměrně zkrátit, eventuálně úplně vypustit.





VARIANTY – POZNÁMKA:
- V případě dvoujazyčných skupin je ideální, když každá národnost použije na portrét papíry jiné barvy. Při losování papírových koulí na zemi si pak každý smí vzít pouze papír jiné barvy, než měl on sám. Tím zaručíme, že se nebudou mezi sebou bavit např. pouze Češi, ale opravdu dojde ke kontaktu s jinou národností a k následnému seznámení.
- Pokud je to možné, můžeme po aktivitě dané portréty s popisy vyvěsit ve třídě. Je to nejen pěkná dekorace, ale podpoří to i osobitost prostoru žáků, ve kterém se pohybují.

2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

PLÁCANÁ

V této dynamické hře si žáci mohou procvičit libovolnou slovní zásobu. Aktivitu lze zařadit jako oživení v jakékoliv části hodiny.

SKUPINA:
6–20 hráčů

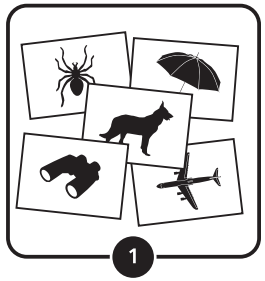
DÉLKA HRY:
10 min.

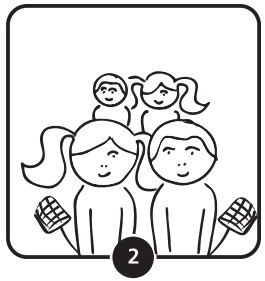
MATERIÁL:
papíry s obrázky nebo se slovy, plácačky na mouchy (2 ks, resp. dle počtu skupin), papírová páska či lepící hmota, stabilní tabule (zeď nebo dveře) pro připevnění obrázků

PŘÍPRAVA:
na papíry A4 si připravíme obrázky dané slovní zásoby, případně do páru i papíry, kde jsou slova napsána (viz popis dále); obrázky připevníme na tabuli/zeď/dveře tak, aby na všechny obrázky žáci pomocí plácaček dosáhli

PRŮBĚH:
Žáky rozdělíme do 2 týmů. Všichni členové týmu se postaví za sebe, do řady, před připravené obrázky.
První hráči v řadě obou týmů drží v ruce plácačky.
Učitel nahlas řekne jedno ze slov, které je uvedeno na obrázcích/papírech připevněných na tabuli/zdi/dveřích. Žáci s plácačkami musí co nejrychleji reagovat a „plácnout" hledaný výraz/obrázek. Hráč s rychlejším a správným zásahem získá pro svůj tým bod.
Po každém slově předají žáci na prvních pozicích plácačky dalším v řadě a sami se zařadí na konec řady svého týmu.
Vítězí tým, který získá nejvíce bodů, příp. dosáhne jako první předem stanovené bodové hranice.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Při větším počtu žáků lze vytvořit více skupin, pak je ale nutné zvýšeně dbát na bezpečnost. Případným řešením je i to, že se obrázky budou opakovat, a tudíž se všichni nemusí střetnout u jednoho.
- Pokud máme prostor, nemusí žáci s plácačkami stát bezprostředně u obrázků, ale mohou kousek běžet. Herní prostředí lze eventuelně upravit i (jakkoliv) jinak. Hra je dynamická a při větším počtu týmů také poměrně hlasitá.

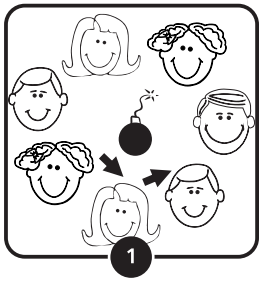




2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

TIKAJÍCÍ BOMBA

Aktivitu lze použít kdykoliv během hodiny i jako warming-up. V úvodu hodiny nám dobře poslouží k zopakování potřebné slovní zásoby, na konci lekce s ní pak můžeme smysluplně a zábavně vyplnit poslední minuty do zvonění.



SKUPINA:
3–20 hráčů

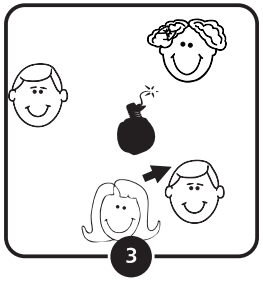
DÉLKA HRY:
5–10 min. (v případě velkých skupin déle)

MATERIÁL:
kuchyňská minutka, neprůhledný látkový sáček

PŘÍPRAVA:
žádná

PRŮBĚH:
Hráči se posadí do kruhu. Učitel zvolí téma slovní zásoby, kterou chce s žáky procvičit. (K procvičení může zvolit také vybrané gramatické jevy, např. pravidelná nebo silná slovesa, předložky se 3. pádem, atd.). Poté nastaví kuchyňskou minutku, která v této hře představuje tikající bombu, například na 1–2 minuty. Hráčům ale nastavený čas samozřejmě neprozradí. Následně minutku vloží do neprůhledného látkového sáčku a hra může začít. „Tikající bombu" si hráči mezi sebou postupně předávají. Ten, kdo ji právě drží, musí co nejrychleji říci slovo pojící se k procvičovanému tématu. Ve chvíli, kdy bomba vybuchne /minutka zazvoní/, hra pro daného hráče končí. Ostatní hráči pokračují ve hře dál, dokud nezůstane v kruhu poslední hráč, který se tak stává vítězem.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Hru je možné hrát i bez „vypadávání" nebo je možné ji ukončit dříve, vše s ohledem na čas, který máme k dispozici.
- Hráči nemusí při hře sedět pouze v kruhu. Uspořádání prostoru může být libovolné, v závislosti na možnostech.
- Žáci také nemusí vypadávat jednotlivě. Můžeme z nich vytvořit týmy, např. podle toho, jak sedí za sebou v lavici. Tyto týmy pak soupeří mezi sebou. Ze hry jako první vypadává tým, jehož členovi vybuchla /zazvonila/ v ruce bomba. Ostatní týmy pokračují ve hře dál, dokud nezůstane jen jeden vítězný tým. Tímto způsobem proběhne hra rychleji a je dynamičtější.



2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

CO PATŘÍ K SOBĚ?

Aktivita je založena na principu hledání dvojic/ trojic v kombinaci s obrázky. Lze ji využít kdykoliv v průběhu lekce, k opakování zvolené slovní zásoby. V uvedeném příkladu se žáci seznámí s vybranými památkami/ reáliemi.

SKUPINA:

8–30 hráčů (počet musí být sudý)

DÉLKA HRY:

10–15 min. (dle tématu, rozsahu zadání a počtu skupin)

MATERIÁL:

fotografie památek (zajímavých míst, objektů), kartičky (k napsání názvů památek)

PŘÍPRAVA:

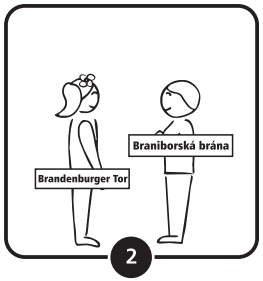
Obrázky s pamětihodnostmi rozmístíme po třídě (na zem, lavice, pomocí papírové lepenky na stěny). Ke každému obrázku si připravíme jednu kartičku s českým a jednu s německým názvem dané památky (resp. obrázky a dvojice názvů k jinému zvolenému tématu). Celkový počet kartiček s názvy (ať už s českými či německými) by se měl rovnat počtu žáků.

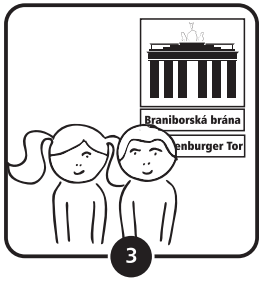
PRŮBĚH:

Žákům rozdáme po jedné kartičce s názvem památky. Jejich úkolem je najít partnera, který má kartičku s názvem stejné památky, jen v opačném jazyce. Společně pak musí najít odpovídající obrázek.
Jakmile všechny dvojice nalezly „svůj" obrázek, prochází učitel s žáky řešení úkolu. Společně kontrolují, zda našli správné jazykové ekvivalenty a zda vybrali i správný obrázek. Učitel čte nahlas německé názvy, upozorňuje na správnou výslovnost, na podobnosti obou jazyků (zejména přítomnost germanismů v češtině, používání internacionalismů aj.). V návaznosti na jazykovou úroveň žáků, může učitel poukázat i na jiná specifika německého jazyka (složená slova, podobnost s angličtinou apod.). Ideální je doplnit aktivitu mapou, kam se fotografie nebo jejich zmenšeniny mohou umístit, a která žákům zůstane ve třídě po nějakou dobu na očích.

VARIANTY – POZNÁMKA:

- Obrázky i kartičky s názvy by měly být dostatečně velké. Následné společné procházení výsledků pak může probíhat v kruhu a kartičky se umístí na zem, aby na ně viděli všichni žáci.
- Ideální je navázat na tuto aktivitu soutěž, která upevní probranou slovní zásobu – např. Reaktionsspiel nebo Plácaná.
- Pro ztížení úkolu můžeme po třídě rozmístit obrázků více, než mají hráči najít. Na druhé straně obrázků pak může být i např. nějaký krátký popis, který žákům pomůže představit památku ostatním.
- Obdobným způsobem lze zprostředkovat i problematiku německých složenin. Žáci si vylosují každý jednu část složeniny (např. TIER-ARZT, WARTE-ZIMMER, STRASSEN-BAHN, BLUMEN-KOHL, atd.). Poté se najdou ve dvojicích a pro kontrolu spolu dojdou ke smluvenému místu, kde hledají ke svému společnému slovu obrázek. Pokud obrázek nenajdou, musí si vyhledat jinou dvojici. S pokročilou skupinou lze využít i trojslovné složeniny, ve kterých je možno více kombinací. Využití obrázků není nutné, ale zajistí nám jedinou správnou kombinaci řešení (nikdo nezbude).





2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

BUCHSTABENKUCHEN

Aktivitu lze použít kdykoliv během hodiny. Slouží pro zopakování/ nácvik výslovnosti německých hlásek.

SKUPINA:
1–30 hráčů

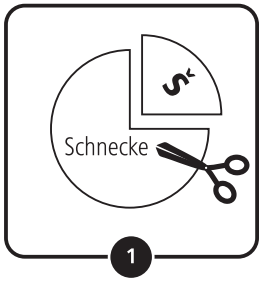
DÉLKA HRY:
5–10 min.

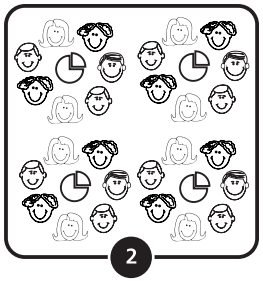
MATERIÁL:
papíry A4 (ideálně čtvrtky), fixy, nůžky

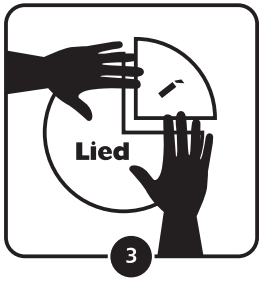
PŘÍPRAVA:
Z papírových čtvrtek si připravíme dostatečně velká kola a do nich vystřihneme výseč (jako kousek uříznutého dortu). Na vystřihané výseče kruhů napíšeme písmena (kombinaci písmen), která odpovídají českému fonetickému přepisu vybraných německých hlásek. Do zbytku kruhu pak vepíšeme slova (vždy jen jedno), která dané hlásky obsahují. Pokud máme hodně žáků a budou pracovat ve více skupinách, vytvoříme si těchto sad několik (mohou a nemusí být totožné).
Příklady kombinací: Č – Tschechisch, Š – Schnecke, C – Zunge, Z – sieben , F – viel, AJ – Eis, AU – Maus, Í – Lied, V – Wort, OJ – Deutsch, ŠP – Spinat, ŠT – stehen, atd.

PRŮBĚH:
Žáci mají za úkol složit správně dohromady výseče a zbytky kruhů (pokud budou mít všechny výseče stejnou velikost, bude úkol těžší). Pracujeme-li s větší skupinou (více než 5 žáků), je vhodné ji rozdělit na menší skupinky (můžeme vyhlásit soutěž o nejrychlejší tým).

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Aktivitu lze jakkoliv pohybově doplnit (např. žáci si pro lístečky budou běhat na druhý konec třídy nebo je budou někde hledat).
- Jako doplňující úkol mohou žáci vymyslet další slova, ve kterých se daná hláska vyskytuje. Vyhrává skupina, která nalezne více slov.
- Místo slov můžeme na druhou část kruhu napsat výslovnost jednotlivých hlásek – např. ü – [y], ä – [Ě], sch – [Š], v – [F], atd.
- Obměna této aktivity se může týkat např. tématu jídlo – na papír A4 nakreslíme typická německá/rakouská/švýcarská jídla a popíšeme je tak, že když se obrázek rozstřihne (nepravidelně), bude na každé polovině část názvu. Hráči si vylosují jednotlivé díly a musí najít správné dvojice. S tématem lze libovolně pracovat dál.







2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

HUTSPIEL

Aktivitu lze použít jako oživení kdykoliv během hodiny. Žáci si procvičí formulace otázek a odpovědí v rámci vybrané slovní zásoby

SKUPINA:
6–30 hráčů

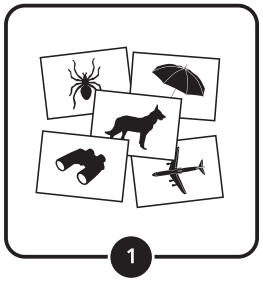
DÉLKA HRY:
10 min.

MATERIÁL:
2 různé klobouky (event. krabičky, pytlíky, či cokoliv jiného na označení hráčů); obrázky ve velikosti min. A5; popř. lístky s otázkami

PŘÍPRAVA:
vytiskneme/nakreslíme si obrázky podstatných jmen nebo sloves na formát A5 nebo A4; popř. si pro ztíženou variantu připravíme lístečky s otázkami

PRŮBĚH:
Žáci utvoří kruh - sedí na židlích, na zemi nebo stojí. Doprostřed kruhu položíme připravené obrázky. Dva hráči, kteří sedí naproti sobě, dostanou na hlavu (nebo do ruky) klobouk. Jeden klobouk určíme jako „otázkový" (Fragehut) a druhý jako „odpovědní" (Antworthut).
Po zaznění startovacího signálu předávají první hráči klobouky ze své hlavy dál, na hlavu svého souseda v kruhu. Ti je okamžitě předají po kruhu dalšímu, atd. Klobouky mohou putovat po kruhu stejným směrem nebo proti sobě.
Jakmile zazní od vedoucího hry smluvený signál (např. přestane hrát hudba), klobouky se zastaví. V tu chvíli se jeden ze žáků stává majitelem „otázkového klobouku". Ukáže na jeden z obrázků uprostřed kruhu a položí předem určený typ otázky – např. „Was ist das?", „Ist das eine Katze?", „Wie viel Autos stehen auf dem Parkplatz?", apod.
Hráč, u kterého se zastavil druhý klobouk, odpoví - např. „Das ist...", „Nein, das ist keine Katze, das ist ein Hund.", atd.
Dle pokročilosti žáků můžeme zadání otázek libovolně upravovat.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Místo obrázků uprostřed kruhu můžeme využít reálné předměty (např. potraviny, školní pomůcky, atd.).
- Hru můžeme oživit tím, že na další smluvený signál změní klobouky směr svého obíhání v kruhu.
- Zajímavé obměny hry docílíme tím, že do „otázkového klobouku" připravíme na lístečcích rozmanité otázky. Hráč, u kterého tento klobouk skončí, tak nevymýšlí otázku sám, na základě obrázků uprostřed (ty tam v tomto případě být nemusí), ale přečte zadání z lístečku (to může být klidně formulováno tak, že ho nestačí jen přečíst, ale je nutné např. něco doplnit/upravit atd.).


1

2

3

2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

REAKTIONSSPIEL

Aktivita slouží k procvičení jakékoliv slovní zásoby, kterou lze znázornit gestem, a lze ji využít jako krátké oživení kdykoliv během hodiny.

SKUPINA:
6–20 hráčů

DÉLKA HRY:
10 min.

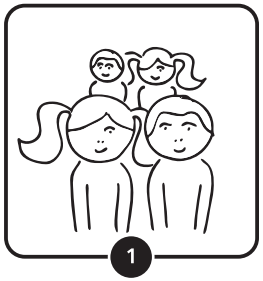
MATERIÁL:
papíry se slovy nebo obrázky a zvonek či houkačka, které vydávají zvuk dotykem shora

PŘÍPRAVA:
připravíme si obrázky k procvičovaným slovíčkům + promyslíme vhodná gesta

PRŮBĚH:
S žáky nejprve nacvičíme/procvičíme výslovnost dané slovní zásoby tak, že ke každému výrazu přiřadíme gesto a ideálně ukážeme i obrázek. Výběr možných témat: jídla, zvířata, věci denní potřeby, koníčky, sporty, nebo i slovesa.
Zvolená gesta pak mohou vypadat např. takto:
die Suppe => rukou pomyslně mícháme polévku a ústy do ní foukáme
der Tee => naznačíme napití z hrnečku
der Apfel => rukou naznačíme utrhnutí jablka ze stromu a následně jeho přiložení k ústům, která se do něho mohou zakousnout
Poté se žáci rozdělí do dvou skupin a v nich se postaví za sebe do řady. Řady stojí vedle sebe, čelem k učiteli, cca 3 metry od něj (lze libovolně upravit dle možností).

Učitel postupně žákům předvádí naučená gesta, resp. ukazuje příslušné obrázky. Po ukázce vyběhnou první žáci z obou řad co nejrychleji k učiteli, kde se snaží jako první zmáčknout zvonek/houkačku. Rychlejší z žáků smí odpovídat. Pokud je odpověď špatně, přijde na řadu soupeř.
U varianty s gesty, smí rychlejší hráč ukázat další gesto, na které opět reagují žáci na prvních místech v řadách obou týmů.
Na tabuli píšeme skupinám za jejich dílčí vítězství body, kreslíme šibenici, či podobně.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Využití obrázků a gest můžeme libovolně kombinovat. Ideálně zapojíme do zadávání pokynů pro další hráče žáky, kteří již nějaký úkol plnili.
- Pokud je vzdálenost mezi učitelem a prvními hráči v řadě dostatečně velká, mohou ostatní, kteří již byli na řadě, určit způsob dalšího pohybu k houkačce - např. po jedné noze, pozadu, skoky snožmo, atd. (tyto pokyny mohou být zadávány v němčině, event. pomocí obrázků).



2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

NA DETEKTIVY

Touto komunikativní aktivitou můžeme zopakovat jakékoliv téma, kdykoliv během hodiny. Lze ji využít i jako seznamovací hru.

SKUPINA:
6–30 i více hráčů

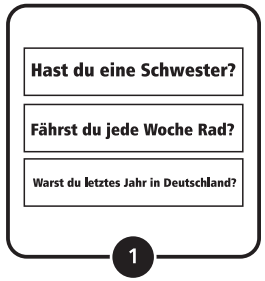
DÉLKA HRY:
10 min.

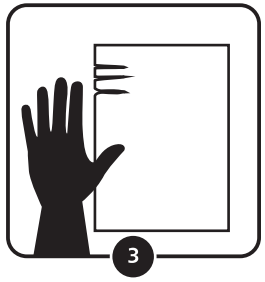
MATERIÁL:
kartičky s připravenými otázkami, klobouk/pytlík na losování otázek, malé prázdné papírky jako „počítadlo bodů"

PŘÍPRAVA:
Připravíme na kartičky otázky, o kterých předpokládáme, že na ně žáci ve skupině mezi sebou naleznou kladné odpovědi (samozřejmě jen od některých účastníků). Např. „Hast du eine Schwester?", „Fährst du jede Woche Rad?", „Warst du letztes Jahr in Deutschland?", apod. Obtížnost otázek volíme dle jazykové úrovně žáků.

PRŮBĚH:
Každý z hráčů obdrží na úvod jeden bílý „počítací" papírek a vylosuje si jednu kartičku s otázkou. Po zahájení hry se žáci začnou pohybovat po třídě a snaží se co nejrychleji nalézt jakéhokoliv spolužáka, který na jeho otázku odpoví „ja", tedy ano. Když se tak stane, hráči si kartičky s otázkami vymění a hráč, který správně vypátral kladnou odpověď na svoji otázku, si na prázdném lístečku „zatrhne" jeden bod. Po výměně kartiček mezi hráči pokračuje hra stejným způsobem – každý hledá opět kladnou odpověď na svoji otázku. Pokud ji najde, připočte si bod, vymění si s dotyčným hráčem kartičku a hledá dále, dle nového zadání. Důležité je upozornění, že dialog smí probíhat pouze „jednosměrně" - tzn.: ten ze žáků, který byl rychlejší, pokládá svoji otázku. Jakmile byla položena otázka a následně také zodpovězena (na odpovědi nezáleží, ale bod si žák připočte pouze za kladnou odpověď), musí si žáci najít opět jiného komunikačního partnera. Aktivita pokračuje až do doby, než ji učitel ukončí (např. po 3 - 5 minutách). Vítězem se stává ten, kdo má na konci hry na svém „počítacím" papírku nejvíce bodů.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- K počítání bodů lze využít jakoukoliv jinou metodu. Záznam je však nutný, neboť vzhledem k dynamice a délce aktivity si žáci počty bodů nezapamatují.





2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz

SLOVA PRO UPÍRA

Opakovací aktivita na slovní zásobu, kterou můžeme využít v jakékoliv části hodiny. Dobře poslouží i jako warming up, nebo seznamovací hra.

SKUPINA:
5–20 hráčů

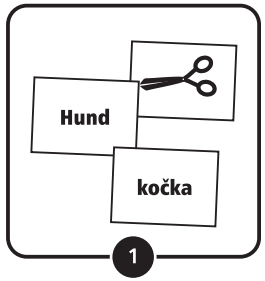
DÉLKA HRY:
10 min.

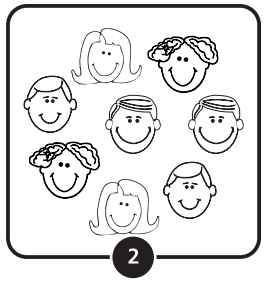
MATERIÁL:
kartičky se slovy, event. papírová páska na přilepení kartiček

PŘÍPRAVA:
připravíme velké kartičky (min. A5, lépe A4) se slovy, která budou pro všechny hráče v kruhu čitelná;
1/3 slov napíšeme česky, 1/3 německy a 1/3 nakreslíme

PRŮBĚH:
Žáci se postaví do kruhu (dostatečně velkého). Každému hráči (i sami sobě) upevníme na hruď jedno slovo tak, aby ho ostatní dobře viděli (příp. mohou žáci slova držet před sebou v ruce). Učitel si stoupne doprostřed kruhu a tímto se stává upírem. Pomalu se začne blížit s rukama nataženýma dopředu k některému ze žáků. Ten se snaží sám sebe zachránit tím, že se začne upřeně dívat na jiného hráče v kruhu (důležité je, aby byl pohled jednoznačný). Dotyčný hráč se snaží upírovu oběť zachránit tím způsobem, že řekne slovo v opačném jazyce než ho má oběť napsané/připevněné na hrudi (pokud se jedná o obrázek, tak samozřejmě německy). Jestliže hráč – zachránce stihne vyslovit slovo nahlas dříve, než se upír dostane ke „své oběti", je oběť zachráněna. Pokud ne, oběť si s upírem vymění místo i role. Jde doprostřed kruhu, stává se upírem a vyhlídne si nějakou svoji oběť. A takto stále dokola.

VARIANTY – POZNÁMKA:
- Pokud jsou žáci hodně pokročilí, můžeme hru ztížit tím, že musí pro záchranu oběti vytvářet s danými slovy celé věty (nebo např. jen přidat přídavné jméno či barvu). Vzhledem k dynamice aktivity je ale tato varianta velmi náročná.
- Žáci si mohou svá slova vymyslet a napsat/nakreslit i sami – např. vybrat podle jejich názoru nejtěžší slovo z daného tématu, které by mělo být procvičeno.





2016, Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem. Toto dílo podléhá licenci Creative Commons *CC-BY-SA*. Dílo je možné kopírovat, šířit a zpřístupnit veřejnosti za následujících podmínek: Uveďte autora nebo držitele práv. Pokud dílo jakkoliv upravíte nebo použijete, musíte výsledek své práce zveřejnit pod stejnou licencí. Vzniklo v rámci projektu Němčina nekouše III.
www.nemcina-nekouse.cz www.tandem-org.cz www.jazykova-animace.cz