

## Aktivity na podporu jazyka

Učíte vícejazyčné žáky češtinu jako druhý jazyk, plán výuky máte, ale chybí Vám inspirace? Vyberte si ze seznamu osvědčených aktivit na podporu jazyka, které se dají použít k procvičení jakéhokoliv tématu a odpovídající slovní zásoby.

V tabulce “Aktivity s přípravou” naleznete aktivity, na které bude potřeba se materiálně připravit (kartičky, tabulky, aj.).

V tabulce “Aktivity bez přípravy” naleznete aktivity, které naopak můžete použít ve výuce kdykoliv (k plnění těchto aktivit není potřeba příprava před vyučováním).

Ve druhém sloupečku také naleznete rozdělení těchto aktivit podle toho, zda při nich žáci budou procvičovat: mluvení, psaní, čtení, poslech, abecedu, popis, gramatiku, pravopis (+ označení “pohybové” naleznete u aktivit, které zvednou žáky ze židle).

### Aktivity bez přípravy

Abeceda	lexikum, abeceda	Napišeme pod sebe (na papír/tabuli) jednotlivá písmena abecedy, ke kterým (ve skupinách/společně) se žáky vymýšlíme slova začínající na tato písmena.
Hádej, kdo jsem	popis	Žák si vylosuje/vymyslí slovo z daného tématu, připraví si jeho popis. Poté popíše ostatním spolužákům slovo (nesmí jej použít). Ostatní hádají, jaké slovo popisuje. Aktivita může probíhat i ve skupinách - společná příprava popisu, každý ze skupiny musí říct jednu větu. Variantou je i popis člověka (ze skupiny, z obrázku).
Chodička	mluvení + (pohybové)	Vyučující zadá žákům, aby si připravili otázku (maximálně tři), která souvisí s určitým tématem a na kterou se pak budou ptát ostatních. Vyučující předvede dialog (Např. A: <i>Jakou zmrzlinu máš nejradši?</i> B: <i>Jahodovou.</i> ) s jedním z žáků. Potom vyzve všechny, aby se zvedli a pokládali své otázky spolužákům. Žáci chodí, oslovují jeden druhého v krátkém dialogu a postupně promluví se všemi ostatními. Variantou jsou také předpřipravené kartičky od vyučujícího nebo odpovědní tabulka, do které si žáci zapisují odpovědi ostatních. Závěrem se vyučující ptá, co se žáci dozvěděli.
Myšmaš	lexikum, psaní, pravopis	Vyučující napíše na tabuli několik písmen, která na sebe nijak nenavazují, netvoří slovo. Žáci mají za úkol během jedné minuty vymyslet co nejvíce slov, která se skládají z těchto písmen.
Na co myslíš	mluvení, popis	Žák si vylosuje/vymyslí slovo z daného tématu. Ostatní žáci mu postupně pokládají otázky, aby slovo zjistili.

Dostupné z portálu [www.inkluzivniskola.cz](http://www.inkluzivniskola.cz), vytvořeného společností META, o.p.s. za finanční podpory Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy ČR. Provoz portálu je spolufinancován z prostředků Evropského fondu pro integraci státních příslušníků třetích zemí.



Přijela tetička z Číny ...	lexikum, mluvení	Vyučující napíše na tabuli neukončenou větu ("Přijela tetička z Číny a přivezla...") a vyzve jednoho žáka, aby větu doplnil. Pak větu zopakuje a významně přidá další slovo. Takto žáci pokračují dále, každý musí zopakovat celou předchozí větu a přidaná slova, zároveň sám na konec přidá svoje slovo. Kdo řekne předchozí slova špatně, vypadává. Vyučující si přidávaná slova zapisuje pro kontrolu. Další možnosti: "Měl/a jsem velký hlad a snědl/a jsem..." "Šel/šla jsem do obchodu a koupil/a jsem..." "Ve škole můžu..." apod.
Společný příběh	lexikum, mluvení	Vyučující na tabuli napíše úvodní větu, např.: "Když jsem přišel domů z kina, čekalo mě doma překvapení." Žáci mají postupně vymýšlet následující věty a stavět tak příběh. Pro ztížení si může každý žák vylosovat slovo (z daného tématu), které musí v další větě použít.
Šibenice	abeceda, lexikum	Klasickou hádací hru, kdy se postupně odhaluje slovo po písmenech, lze zjemnit malováním květiny či sněhuláka, nebo ji převést do interaktivní formy např. na <a href="https://www.flippity.net/">https://www.flippity.net/</a> .

#### Aktivity s přípravou

Bingo!	lexikum, pravopis, poslech	Vyučující napíše danou slovní zásobu z tématu na tabuli (nař. 20 slov), rozdá žákům prázdné tabulky (např. 9 polí). Každý žák do své tabulky vybere a zapíše tolik slov, kolik se do tabulky vejde. Vyučující postupně říká slova (nebo popisy/charakteristiky slov), která žáci vyškrtávají z tabulky. Vyhrává ten, kdo jako první vyškrtá celou tabulku a zvolá "Bingo!". Hra končí, mají-li všichni žáci vyškrtané všechna slova z tabulky.
Diktát v pohybu	lexikum, pravopis + (pohybové)	Vyučující položí na jakékoliv místo ve třídě papír s textem. Žáci se rozdělí dle počtu do několika skupin. Na pokyn vyučujícího běží žáci na předem určené místo, snaží se zapamatovat co nejdelší text, poté běží zpět ke své skupině a text jí diktuje. Poté, co žáci text zapíší, běží další. Vyhrává skupina, která má první zapsaný celý text, zároveň s co nejmenším počtem chyb.
Dixit	lexikum, popis	Vyučující rozdá každé skupině žáků několik obrázkových karet. Jedna skupina si vybere kartu, aby ji ostatní skupiny neviděly. Na základě obrázku na kartě vymyslí slovo, které se k této kartě hodí. Pokročilé skupiny mohou vymýšlet věty/příběhy. Ostatní skupiny se mezi svými kartami snaží najít tu kartu, která nejlépe vystihuje slovo (větu, příběh), které bylo řečeno. Poté všechny skupiny položí karty do řady, lícem dolů na stůl. Následně všechny skupiny hádají, která karta patří skupině, která slovo (větu, příběh) vymyslela.
Hra s kostkou	gramatika	Slouží k procvičení konjugace nebo osobních zájmen. Žáci mají ve dvojici nebo skupině obrázky sloves a hrací kostku. Vyučující na tabuli napíše: 1 – já, 2 – ty, 3 – on/ona, 4 – my, 5 – vy, 6 – oni. Každý žák si vytáhne obrázek a hodí kostkou a podle čísla na kostce musí říct správný slovesný tvar. Jeho spolužák ve dvojici ho kontroluje. Např. na obrázku je sloveso BĚHAT, na kostce je číslo 6 – žák říká: "běhají".

Chňapačka	lexikum, poslech + (pohybové)	Kartičky (z jedné strany obrázek, z druhé dané slovo) s obrázky jsou rozprostřené na stole obrázkem nahoru, žáci jsou rozestoupeni kolem stolu. Vyučující řekne slovo, žáci mají hledat správnou kartičku. Kdokoli najde zrakem příslušný obrázek, „chňapne“ po něm, otočí ho a ukáže ostatním slovo na druhé straně kartičky, ti jej sborově přečtou. Poté si žák kartičku buď nechá (našel ke slovu správnou kartičku), nebo ji vrátí na stůl (nenašel ke slovu správný obrázek). Žáci postupně seberou všechny kartičky na stole. Lze hrát i s kartičkami bez obrázků jen se slovy.
Kufr	lexikum, popis	Vyučující rozdělí žáky do skupin. Jeden ze skupiny si vylosuje slovo, které ostatním ve skupině popisuje. Skupina získává bod, pokud dané slovo uhodla v časovém limitu. Vyhrává skupina s nejvyšším počtem bodů.
Kreslené slovo	lexikum	Žáci jsou rozděleni do několika skupin, učitel dá vždy jednomu žákovi ze skupiny kartičku se slovem. Žák má za úkol slovo na tabuli nakreslit. Všichni žáci hádají, co je na obrázku. Bod získává skupina, ve které žák uhodl slovo jako první. Vyhrává ta skupina, která má nejvíce bodů.
Lodě	lexikum, gramatika	Slouží k procvičení deklinace a konjugace. Herní pole je rozděleno vertikálně na pády/osoby a horizontálně na substantiva/adjektiva/slovesa – dle dané slovní zásoby. Žáci jsou rozděleni do dvojic, každý má k dispozici dvě pole: do jednoho si zakreslí své lodě, do druhého zaznamenává zásahy nebo minuty soupeřových lodí. Počet lodí, které si má zakreslit, i fráze, které má při hře používat, je třeba uvést pod herními poli. Žáci se střídají a časují slovesa, pokud se treťí do soupeřovy lodě, zapíší si zásah. Vyhrává ten, kdo treťí všechny soupeřovy lodě.
Najdi někoho, kdo...	mluvení	Každý žák má papír se stejnými otázkami. Otázky musí být zjišťovací, např. Máš rád/a zelený čaj? Otázky můžou být rovnou ve druhé osobě, nebo to mohou být instrukce typu: Najdi někoho, kdo má rád zelený čaj. Najdi někoho, kdo vstává v 7 hodin. Najdi někoho, kdo byl včera v parku. Záleží na pokročilosti. Také lze před aktivitou společně otázky vytvořit (buď ústně, nebo si je napsat) a pak teprve přejít k aktivitě. Žáci se ptají navzájem a pokud je otázka kladná, zapíší jméno daného spolužáka pod otázku. Žáci by měli odpovídat celou větou (Ne, nemám rád/a zelený čaj.) Na konci se vyučující ptá jednotlivých žáků na otázky ve 3. osobě: Kdo má rád/a zelený čaj? a žáci odpovídají také ve 3. osobě: Vlad má rád zelený čaj.
Obracečka	lexikum, mluvení + pohybové	Kartičky s obrázky jsou na stole obrácené (bílou stranou nahoru). Žák který je na řadě, otočí 1 obrázek a řekne, co to je. Pokud neví, dá obrázek na stejné místo tak, aby ho mohl otočit někdo jiný. Na konci těchto aktivit vyučující se všemi studenty procvičuje nejtěžší slova, hlavně jejich výslovnost.
Story dice	lexikum, mluvení	Slouží k procvičení slovní zásoby, tvorby celých vět. Vyučující rozdává žákům <a href="#">kostky s vyraženými obrázky</a> . Každý žák dostane jednu kostku. Poté, co si hodí kostkou, vymýšlí větu k obrázku, který padl na kostce. V případě pokročilé skupiny má každý žák svou kostku, první žák vymyslí větu s obrázkem, který je na kostce, další žák navazuje se svou větou na větu přechází. Postupně tak vytvoří

		příběh. Lze převést do interaktivní formy např. na <a href="https://davebirss.com/storydice/9dice.html">https://davebirss.com/storydice/9dice.html</a>
--	--	--