

## Sbal se

### Úroveň:

Hra je určena pro studenty, kteří dosáhli úrovně A1 dle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky. Učitel může hrát různé varianty hry, využít pouze položky slovní zásoby ve stylu hry bingo, využít základní jazykové struktury související s oblečením a doplňky nebo kombinovat různé alternativy hry představené v tomto průvodci, a tím přizpůsobit hru jazykové úrovni třídy/skupiny.

### Jazykové cíle:

- napomoci s výukovým procesem, opakováním a správným používáním slovní zásoby a jazykových struktur souvisejících s oblečením
- rozšířit studentům slovní zásobu tím, že oblečení a doplňky jsou představeny v podnětné a zábavné situaci: cestování

### Materiály:

- sada 66 karet
  - 36 tabulí se seznamy, které se rovněž dají využít pro hru bingo
  - brožurky s instrukcemi
- Brožurka s instrukcemi obsahuje pokyny ke hře a nápady pro další aktivity.

Každá tabule obsahuje seznam oblečení a potřeb, které si bereme s sebou při cestování.

Na zadní straně každého seznamu je hrací deska pro bingo se šesti fotografiemi oblečení a doplňků. Hrací karty představují fotografie různých součástí oděvů společně s jejich názvem umístěným pod obrázkem. Dají se využít nejen při hře, ale také jako pomůcka pro pochopení nové slovní zásoby.

### Pravidla hry:

#### Bingo

Hru je možné hrát ve škole (s učitelem) nebo doma (s vedoucím hry). Každý hráč obdrží jednu nebo více karet na bingo. Vedoucí zamíchá balíček hracích karet a vybere vždy jednu kartu, kterou ukáže hráčům. Pokud má některý hráč na své hrací desce stejný obrázek, příslušný čtverec zakryje. Hru je možné hrát při nižší obtížnosti pouhým ukazováním obrázku a vyslovením názvu položky, nebo ve vyšší obtížnosti, kdy vedoucí jen řekne název, aniž by ukázal fotografii. Hráč, který první zakryje všechny své čtverce, je vítězem.

## Sbal se!

Rozdejte hrací karty a „kufry“, na kterých každý hráč najde seznam různých věcí, které si má sbalit.

První hráč se zeptá hráče vedle sebe (například):

*I need ... ?*

Pokud hráč má kartu s pyžamem, odpoví: *Yes, I have* (v krátké formě) a podá kartu hráči, který se ptal. K procvičení dlouhé formy může hráč říct: *Yes... them*, podle toho, o jakou věc je požádán (podstatná jména v jednotném a množném čísle viz Gramatická tabulka. Také můžete chtít poukázat na to, že nepočitatelná podstatná jména jsou taková, která se nedají spočítat. Mají pouze tvar v jednotném čísle, např. ...). Hráč odpoví: *Thank you* a vezme si kartu. Potom může položit další otázku dalšímu z hráčů. Pokud hráč požadovanou kartu nemá, odpoví: *No, I haven't* a je řada na něm, aby se ptal dále na věci, které má ve svém kufru.

Každá položka může být požadována v průběhu hry několikrát, i když ji už jednou někdo získal, musí ji předat dál, pokud o ni někdo jiný požádá. Vítězem se stává ten hráč, který jako první získá všechny položky ze svého kufru.