

# Hry v jazykovém vyučování

**Se svými dětmi hrajeme hry takřka denně. Hrajeme samozřejmě především pro zábavu, ale nejenom. Záměrně děti seznamujeme s hrami, jejichž prostřednictvím lze procvičovat dovednosti a klíčové kompetence, jež určuje školní vzdělávací program. Dovolte nám představit několik her, které se nám osvědčily...**

Uvedené stolní hry lze využít v suplováných hodinách, ve školních družinách nebo i ve výuce – tentokrát pro rozvoj jazykových dovedností..

speciální hrací kostku a sadu 110 slabik na tuhých kartičkách. Výrobce uvádí, že je hra určena věkové kategorii od 12 let a skupině 2–12 hráčů. Hru lze ovšem hrát i s žáky mladšími, kteří



## Tik... tak... BUM!

Herní soupravu lze zakoupit ve společnosti PIATNIK. V krabici naleznete plastovou „bomбу“ na baterky, která tiká a automaticky odměřuje (vždy jiný) čas a následně „bouchne“;

se teprve učí číst. Pro ně je samozřejmě vhodné pravidla mírně upravit a zjednodušit, např. vynechat hrací kostku. Při hře se pobaví i žáci vyšších ročníků, a dokonce i dospělí. Pro ně existuje těžší varianta (hra s kostkou, která

PhDr. Kateřina Jančaříková, Ph.D.  
RNDr. Antonín Jančařík, Ph.D.

určuje polohu vylosované slabiky ve slově). Pro hráče zkušené lze pravidla ještě více specifikovat, např. povolit jen zvířata nebo spisovatele atd. Pro potřeby třídy je nutné mít k dispozici 2–3 soupravy a žáky při hře rozdělit do 2–3 skupin (učitel skupiny obchází).

*Vítězství ve hře závisí jak na pohotovosti vytvářet slova, tak na herní strategii a náhodě. Hra pomáhá rozvíjet slovní zásobu, fantazii, žáci se navíc učí prohrávat.*

Hra je jistou obdobou známého slovního fotbalu. Úkolem hráčů je vymyslet slovo, které obsahuje (na začátku, uprostřed či na konci – jak určí kostka) vylosovanou slabiku, a předat „bomбу“ hráči sedícímu vedle. Prohrává ten, komu bomba v ruce „vybuchne“ (zabzučí). Délka tikání je nastavena automaticky a je různá, takže nelze odhadovat, kdy „výbuch“ nastane. Tato nejistota udržuje hráče v tempu a napětí, slova tudíž vymýšlí pod tlakem.

Vítězství ve hře závisí jak na pohotovosti vytvářet slova, tak na herní strategii a náhodě. Hra pomáhá rozvíjet slovní zásobu, fantazii, žáci se navíc učí prohrávat.

Hru lze využít i při kompenzaci specifických poruch učení, jako je dyslexie. Je ovšem nutné zvážit, zda tlak „tikání a výbuchu“ daný jedinec zvládne.

### Jungle Speed

Herní soupravu lze rovněž zakoupit ve společnosti PIATNIK. V krabici najdete **sadu kartiček složitých tvarů a různých barev a dřevěné madlo.**

Hra je podle výrobců určena **2–6 hráčům od 7 let.**

Každý hráč dostává do začátku stejný počet hracích karet, které si neprohází. Na kartičkách jsou různé, často velice podobné tvary v různobarevném provedení. Hráči jeden po druhém otáčejí ze svého balíčku herních karet vždy jednu kartu, zároveň pozorně sledují karty vyložené před ostatními hráči.

V okamžiku, kdy má vykládaná karta stejný tvar jako jedna z karet vyložených (čili jsou ve vyložených kartách dvě se stejným tvarem), je nutné okamžitě uchopit dřevěné madlo – kužel. Hráč, který je drží jako první, vyhrává kolo a své obrácené karty dává do banku.

Pokud ovšem někdo chytí kužel ve špatném okamžiku, tzn. ve chvíli, kdy nejsou na stole vyloženy dva stejné tvary, je penalizován (bere si všechny karty z banku na stole). Zvítězí hráč, který se jako první zbaví svých karet.

Mezi kartičkami jsou přimíchány i takové, které v okamžiku, kdy jsou otočeny, **mění pravidla hry.** Jedna nutí hráče všimnout si barev namísto tvarů. A další vede k okamžitému uchopení kužele.

Hra trénuje postřeh, vnímání drobných rozdílů ve tvarech a hru pod tlakem (jde o rychlost). Proto se nám osvědčila i jako **prevence či kompenzace dysporuch.**



### Dixit

Hra je určena **pro 3–6 hráčů od 8 let.** V soupravě je **84 karet s různými obrázky,** které mají vyvolávat asociace;



**36 hlasovacích žetonů v šesti barvách s číslicemi od 1 do 6; šest dřevěných různobarevných zajičků** (slouží jako figurky) a **bodovací deska** (0–30 bodů).

Každý hráč si před samotnou hrou vybere barvu zajička a hlasovacích žetonů. Zajička postaví na bodovací desku na start (číslice 0). Na začátku hry dostane každý hráč šest karet, které si může prohlédnout, ale soupeřům je neukazuje. Na kartách jsou znázorněny různé motivy, jež vyvolávají mnohé asociace.

Jeden z hráčů se stává **Vypravěčem.** Vypravěč vezme jednu ze svých karet (ale neukazuje ji), popíše ji a otočí obrázkem dolů (aby nebyl vidět). Popis může být jakýkoli: jedno slovo nebo celý příběh. Ostatní hráči vyberou ze svých karet takovou, která co nejlépe odpovídá popisu Vypravěče; také ji neukazují a otočí ji obrázkem dolů. Vypravěč karty vezme, zamíchá a náhodně je rozloží na stůl obrázky vzhůru. Ostatní hráči se snaží uhodnout, kterou z karet vyložil Vypravěč, a hlasují pro ni tajně žetonem (odkryvají se najednou). Následně se rozdají **body podle systému dobře popsání v pravidlech:**

- a) Pokud všichni hráči poznají kartu, kterou umístil Vypravěč, dostávají všichni 2 body, Vypravěč nezíská nic.

- b) Pokud žádný z hráčů nepoznal kartu, kterou umístil Vypravěč, dostávají 2 body, Vypravěč nezíská nic.
- c) Pokud někdo (ale ne všichni) poznal kartu Vypravěče, pak Vypravěč získává 3 body, ti hráči, kteří jeho kartu poznali, také 3 body a hráč, který položil jiným hráčem označenou kartu, 1 bod.

Odehrané karty se odstraňují ze hry. Vypravěčem se stává hráč, který následuje po předchozím Vypravěči, a to ve směru hodinových ručiček. Vše se opakuje. Hra končí vyčerpáním karet. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

Hra rozvíjí fantazii, tříbí slovní vyjadřování a procvičuje práci s asociacemi. Napomáhá vzájemnému poznávání hráčů a může pozitivně ovlivňovat **psychosociální klima třídy.** V roli Vypravěče se hráč učí, jak správně popsat kartu tak, aby ji neuhodli všichni, a zároveň aby ji alespoň někdo uhodl. ◆

*Manželé Jančaříkovi působí na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy v Praze; Kateřina na katedře biologie a environmentálních studií, Antonín na katedře matematiky a didaktiky matematiky*