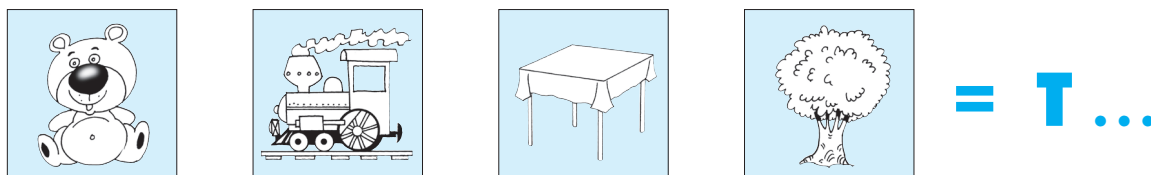
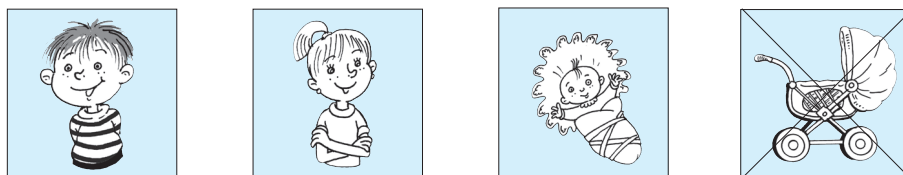


Nastříhejte podle čar barevnou přílohu 1, 2 a používejte k následujícím aktivitám:

1. Poskládejte kartičky na stůl a procvičujte anglický výraz (ne více než 4 - 5 najednou). Potom se ptejte např.: "Where is a cat?" a děti musí ukázat na správný obrázek a odpovědět: "Here is the cat.", nebo "The cat is here." (Nejmladší děti jen jednoduše: "A cat.")
2. Když už máte jistotu, že děti poznají všechny obrázky na stole, s každou jejich správnou odpovědí kartičku obraťte obrázkem dolů. Pak se znovu ptejte např.: "Where is a car?" Dítě otočí kartičku, o které si myslí, že patří ke slovu **car** a pokud uhádne, odpoví. Když ne, můžeme jej naučit výraz "I don't know.". Jiná otázka: položíme prst na obrácenou kartičku a zeptáme se: "Is this an apple?" Dítě kartičku otočí a odpoví: "Yes, it is." nebo "No, it isn't.". Pokud zná odpověď předem, může zkusit odpovídat před otočením.
3. Varianta soutěžní: kdo správně odpoví, může si kartičku vzít. Vyhrává ten, kdo uhádl a posbíral nejvíce kartiček. Také můžeme z obrázků skládat věty.
4. Ukážeme jeden obrázek **dog** a zeptáme se: "Is this a lion?" Děti odpovídají: "No, it isn't. It's a dog." Můžeme zvolit i přesvědčivější variantu, kdy doslova tvrdíme: "This is a train." Děti namítají: "No, it isn't. It's a pram!" Samozřejmě, že u obou variant občas zařadíme správnou, aby děti byly neustále ve střehu a procvičily si oba typy odpovědí.
5. Obrázky můžeme třídit do nejrůznějších kategorií podle významu: *hračky, dopravní prostředky, domácí zvířata, exotická zvířata*, apod.
6. Třídíme podle počátečního písmene ve slově. Varianta: můžeme všechna slova seřadit podle abecedy. Začínáme s menším počtem slov, pokročilejší děti mohou pracovat s oběma sadami obrázků.

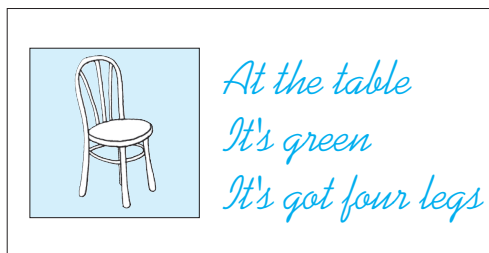


7. Třídíme podle počtu písmen ve slově, určujeme nejdelší, nejkratší slovo. Kterých je více?
8. Třídíme podle počtu slabik, kde je jich nejvíce? Je to i slovo o největším počtu písmen?
9. Z kartiček sestavíme čtveřice. Vždy jeden obrázek "nezapadá" mezi ostatní. Který je to? Např.: (**boy, girl, baby, pram**: **pram** - nepatří do skupiny lidí - rodina; **chair, house, table, bed**: **house** - není nábytek, apod.)



10. Použijeme tabulku z následující **strany 11**, kterou pro děti nakopírujeme dvakrát, nebo obkreslíme. Jeden si na tabulku položí libovolné obrázky (druhý hráč je nesmí vidět). Druhý hráč pak otázkami zjišťuje, kde jsou jednotlivé obrázky umístěny. Přitom používá souřadnice, (např.: **A1, C3** apod.)
11. Varianta předchozí hry: první hráč si do tabulky napíše slovíčka namísto obrázků, které nabídne spoluhráči. Ten je pak pokládá na svou tabulku podle nadiktovaných souřadnic. Nakonec kontrolují "čtením" řádků.

12. Nachystáme si několik obrázkových kartiček a stejný počet listů papíru pro každého hráče. Na každý papír položíme jednu kartičku a vedle/ pod ni napíšeme, co obrázek zobrazuje (popis), ale ne jeho název. Pak kartičky sebereme a rozložíme mimo papíry. Děti si přečtou popis, který napsal spoluhráč, a snaží se najít správný obrázek.



13. Vymyslíme si příběh, ve kterém se vyskytují slovíčka **Miniobrázků**. Příběh vyprávíme a děti musí pokládat kartičky s obrázky slov, která v příběhu slyší ve správném pořadí.
Pokud už děti umí číst, použijeme kartičky se slovíčky k obrázkům, které si vyrobíme z kartonu.
S těmito slovíčky pak můžeme hrát další varianty:

14. Necháme děti přiřadit slovíčka k obrázkům.

15. Jeden hráč hláskuje (**speluje**) slovíčko, druhý musí vyhledat příslušný obrázek.

Se zvířecími kartičkami můžeme hrát další varianty:

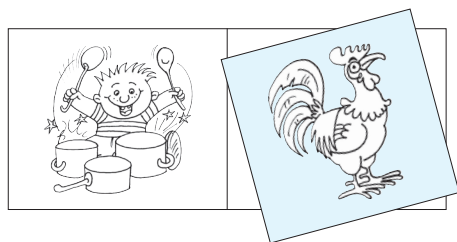
16. Rozdělíme dětem obrázky. Řekneme název zvířete. Kdo má kartičku, musí vyloudit zvuk tohoto zvířete.

17. Opačná hra: vydáme zvuk zvířete, děti musí vykřiknout jeho název a zvednout kartičku nad hlavu.

18. Každému hráči dáme kartičku jednoho zvířete a v určitém časovém úseku je necháme napsat co nejvíce vlastností, které o něm mohou říci. Obrázky necháme kolovat a každý má stejný časový limit. Nakonec vyhodnotíme. Jsou možné dva způsoby: za každé slovíčko dostanou bod, pokročilejší hráči dostanou bod pouze za slovíčko, které nikdo jiný nemá, případně bodujeme pouze tato slova (tímto se vyhneme mechanickému opakování výrazů, jako je **big, small, nice** apod.)

19. Můžeme také kombinovat použití minikartiček s přídavnými jmény z **DOMINA** a vytvářet tak slovní spojení (pozor na správné členy!), nebo celé věty. Samozřejmě je aktivita atraktivnější, když ji pojmem jako soutěž "**kdo více**".

Kartičky **Miniobrázků** a **Domina** s přídavnými jmény promícháme a položíme na stůl obrázky dolů.



A noisy cock

20. Každý hráč si vezme po jedné kartě z každé hromádky a utvoří slovní spojení s oběma výrazy (**+ člen!**), větu nebo vytváříme příběh na pokračování. Obrázky pro tuto aktivitu můžeme také losovat ze sáčku. Rozhodneme, zda uvedené spojení je přijatelné, či nikoliv.

Také můžeme použít varianty her, popsané u kartičkových her **ABECEDA** a **ROČNÍ OBDOBÍ**, jako například **KIMOVA HRA** (= What's missing?), popis obrázku a následné označení správné kartičky, **BINGO** apod.