

BOLEK a LOLEK ANGLIČTINA

pro nejmenší

3. a 4.
ročník ZŠ



METODICKÁ PŘÍRUČKA

OBSAH

1. VYUŽITÍ PROGRAMU PŘI VÝUCE ANGLICKÉHO JAZYKA

1.1 ÚVODNÍ SLOVO.....	2
1.2 TABULKA HER A JEJICH TEMATICKÉ ZAMĚŘENÍ.....	3

2. OVLÁDÁNÍ PROGRAMU

2.1 HLAVNÍ MENU.....	4
2.2 OVLÁDÁNÍ PROSTŘEDÍ PROGRAMU - POHÁDKOVÁ KRAJINA.....	5
2.3 OVLÁDÁNÍ PROSTŘEDÍ HER.....	6

3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.1 ÚVODNÍ HRY:

3.1.1 Odbíjení balónků.....	7
3.1.2 Tučňák a pirát.....	8
3.1.3 Rybičky v síti.....	9
3.1.4 Klacíky medvídka Pú.....	10
3.1.5 Ohňostroj.....	11
3.1.6 Kosmetický salon.....	12
3.1.7 Malování kytic.....	13
3.1.8 Žvýkačkový festival.....	14

3.2 HRY II:

3.2.1 Stavba lodí.....	15
3.2.2 Bytový návrhář.....	16
3.2.3 Opera.....	17
3.2.4 Zmrzlina.....	18
3.2.5 Květinové záhonky.....	19
3.2.6 Šílený konstruktér.....	20
3.2.7 Malování vesnice.....	21
3.2.8 Skládanky.....	22

3.3 HRY III:

3.3.1 Vaření polévky.....	23
3.3.2 Cestující.....	24
3.3.3 Oblékání mimozemšťana.....	25
3.3.4 Potápěč.....	26
3.3.5 Pečení vdolečků.....	27
3.3.6 Elegantní dáma.....	28
3.3.7 Muzeum porcelánových zvířat.....	29
3.3.8 Hroší paměť.....	30

3.4 ZÁVĚREČNÉ HRY:

3.4.1 Počítačový pejsek.....	31
3.4.2 Turnaj hádanek.....	32
3.4.3 Sochy.....	33
3.4.4 Děravá lod'ka.....	34
3.4.5 Cukrový čaroděj.....	35
3.4.6 Puzzle.....	36
3.4.7 Vlaky.....	37
3.4.8 Santa Claus.....	38

4. SLOVNÍ ZÁSoba PROGRAMU.....39

1. VYUŽITÍ PROGRAMU PŘI VÝUCE ANGLICKÉHO JAZYKA

1.1 Úvodní slovo

Titul Angličtina pro nejmenší s Bolkem a Lolkem je určen pro první seznámení dětí s angličtinou, proto jej plně využijí zejména žáci 3. a 4. ročníku základní školy. Vzhledem k tomu, že naprostá většina her v tomto programu obsažených nevyžaduje znalost čtení, mohou s tímto produktem úspěšně pracovat již žáci mateřských škol. Při práci s tímto produktem si děti formou rozličných her nenásilným hravým způsobem aktivně osvojí více než svých prvních 250 slovíček a větných spojení. Vzhledem ke svému mimořádně přitažlivému zpracování se výuka angličtiny již od samého začátku stane zajímavou a zábavnou a žáci se budou na hodiny těšit. Pestrá nabídka, skladba i charakter her a činností dělají z tohoto programu velmi oblíbenou školní pomůcku.

Program lze velmi snadno zařadit do školního vzdělávacího programu. Angličtina pro nejmenší je velmi dobře využitelná ve všech třech vzdělávacích programech, podle nichž naše základní školy postupují (tj. základní škola, obecná škola, národní škola).

Celkem je pro děti připraveno 32 rozmanitých her. Děti se budou například učit počítat do dvaceti na turnaji v odbíjení balónků, písmenka anglické abecedy se naučí na žvýkačkovém festivalu a procvičí si je i při hře s počítačovým pejskem. Barvy se budou učit s tučňákem a pirátem. Názvy nábytku si procvičí, když pomohou se zařizováním místností bytovému návrháři, názvy ovoce při hře na zmrzlináře a názvy oblečení si zapamatují při hře na módní návrhářku. Další slovíčka se naučí např. ve hře na hledání slovíček se skřítkem Gorakem, při tvorbě obrázků, sestavování skládanek nebo na hádankovém turnaji. Nechybí ani oblíbené pexeso a puzzle.

Hry jsou voleny tak, aby plnily cíle naučné (dítě si osvojuje nová slovíčka a vazby, spelling, vnímá anglickou výslovnost), formativní (dítě je chváleno za úspěch, je motivováno k lepším výkonům vhodně volenou odměnou, aktivně se účastní dění, rozvíjí si svou fantazii) i instrumentální (dítě dokáže nabyté vědomosti a dovednosti aplikovat v dalších činnostech, a to nejen mentálních, ale i motorických - hry totiž velmi dobře koordinují práci mozku a rukou).

V tabulce na následující straně je uveden soupis všech her. U každé je kromě jejího názvu a strany, na níž naleznete bližší informace o hře, uvedeno i téma hry, její obtížnost a údaj o tom, zda je hra vhodná i pro předškolní děti, které ještě neumějí číst. Učitel si tak vždy velmi snadno zvolí právě ty hry, které se mu hodí do právě probíraného tematického celku.

Na základě zkušeností s testováním programu na školách je možno říci, že i pokročilejší děti si velmi rády hrály jednodušší hry a naopak předškoláčky se za pomoci paní učitelek s úspěchem a hlavně se zájmem pokoušeli dohrát i ty nejobtížnější hry.

Pokud byl program nainstalován pro děti na volně přístupných PC ve třídách, byl o něj mimořádně velký zájem i o přestávkách.

Program může být velmi užitečnou pomůckou také při suplovaných hodinách angličtiny učitelem, jehož aprobací není angličtina. Děti s programem ochotně a bez pobízení velmi intenzivně pracují. Během učení, které však považují za hru, si obohacují svou slovní zásobu a odposlouchávají správnou výslovnost a intonaci roditelů mluvčích.

O přitažlivosti programu pro děti svědčí i to, že děti si po práci s programem velmi často hrály hry obsažené v programu. Nejoblíbenější byla hra na prodáváče zmrzliny a oblékání zvířátek a panenek. Pro vyučující bylo velmi překvapivé, že děti při hrách používaly anglická slůvka a věty, které si zapamatovaly.

1. VYUŽITÍ PROGRAMU PŘI VÝUCE ANGLICKÉHO JAZYKA

1.2 Seznam her a jejich tematické zaměření

Str.	Název hry	Téma hry	Obtížnost	Čt.
str. XX	Odbíjení balónků	Počítání do dvaceti, výslovnost číslovek	Jednoduchá	N
str. XX	Tučňák a pirát	Názvy barev	Střední	N
str. XX	Rybičky v síti	Názvy barev	Jednoduchá	N
str. XX	Klacičky medvídků PÚ	Barvy, komentování sportovního utkání	Oddechová	N
str. XX	Ohňostroj	Názvy tvarů a barvy	Jednoduchá	N
str. XX	Kosmetický salón	Názvy barev	Oddechová	N
str. XX	Malování kytic	Barvy květin a různé tvary a velikosti listů	Oddechová	N
str. XX	Žvýkačkový festival	Anglická abeceda - výslovnost jednotlivých písmen	Jednoduchá	N
str. XX	Stavba lodí	Názvy částí lodí	Střední	N
str. XX	Bytový návrhář	Domov	Jednoduchá	N
str. XX	Opera	Vyjadřování pocitů a nálady	Jednoduchá	N
str. XX	Zmrzlina	Názvy ovoce, vazba <i>I'd like to</i> , procvičení číslovek 1-6	Střední	N
str. XX	Květinové záhonky	Geometrické tvary	Oddechová	N
str. XX	Šílený konstruktér	Doprava	Jednoduchá	N
str. XX	Malování vesnice	Příroda (rostliny a živočichové)	Oddechová	N
str. XX	Skládky	Procvičování slovíček	Jednoduchá	NN
str. XX	Vaření polévky	Procvičování slovíček	Náročná	A
str. XX	Cestující	Prostorové vztahy (Kde? Kam?) Vazby typu <i>wants to go to</i>	Náročná	NN
str. XX	Oblékání mimozemšťana	Názvy oblečení	Střední	N
str. XX	Potápěč	Procvičování slovíček	Náročná	N
str. XX	Pečení vdolečků	Názvy písmen, barvy	Náročná	N
str. XX	Elegantní dáma	Názvy oblečení	Volitelná	N
str. XX	Muzeum porcelánových zvířat	Názvy částí těl zvířat	Jednoduchá	N
str. XX	Hroší paměť	Procvičování slovíček	Jednoduchá	N
str. XX	Počítačový pejsek	Sestavování slov z písmenek	Náročná	A
str. XX	Turnaj hádanek	Procvičování slovíček	Střední	NN
str. XX	Sochy	Sestavování slov z písmenek	Náročná	A
str. XX	Děravá loďka	Procvičování slovíček	Náročná	N
str. XX	Cukrový čaroděj	Základy syntaxe - člen neurčitý - adjektivum - substantivum	Náročná	A
str. XX	Puzzle	Procvičování slovíček	Jednoduchá	NN
str. XX	Vlaky	Procvičování slovíček	Náročná	NN
str. XX	Santa Claus	Názvy hraček a zvířátek	Náročná	A

Vysvětlivky:

Str. - strana, na které najdete v metodické příručce podrobný popis hry

Čt. - zda hra vyžaduje dovednost čtení:

- A** - ano, vyžaduje dovednost čtení
- N** - ne, nevyžaduje dovednost čtení
- NN** - dovednost čtení není nezbytná

Obtížnost:

Oddechová - doplňkové hry, vhodné jako relaxace

Jednoduchá - hraní hry nevyžaduje znalost určité slovní zásoby, slouží k procvičování základní slovní zásoby

Střední - dohrání hry nevyžaduje znalost určité slovní zásoby, děti se nová slovíčka učí během hraní hry, hry rozšiřují slovní zásobu

Náročná - úspěšné hraní vyžaduje znalost uvedené slovní zásoby, děti si zde procvičí naučená slovíčka

Volitelná - úroveň obtížnosti lze nastavit

2. OVLÁDÁNÍ PROGRAMU

2.3 Ovládání prostředí her



A) Bolek opět plní funkci tlumočníka a překládá do češtiny poslední vyřčená anglická slova.

B) Tato ikonka rozbalí následující nabídku dalších 3 ikonek.



C) Touto ikonkou ukončíte právě rozehranou hru a vrátíte se do pohádkové krajiny.

D) Tato ikonka vypíná/zapíná hudbu ve hře.

E) Touto ikonkou spustíte současnou hru zcela od začátku.

Pozn.: Všechny ikonky jsou opatřeny zvukovou nápovědou.

3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.1.1 Odbíjení balónků

Téma hry: Počítání do dvaceti, výslovnost číslovek

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka s pumpičkou na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

V této hře si děti procvičí počítání v angličtině do dvaceti a natrénují správnou výslovnost číslovek. Kromě toho si také procvičují motoriku rukou a svůj vizuální odhad. Hra děti motivuje k lepším výkonům stanovením rekordu, tj. laťky, již je třeba překonat. Využívá se také přirozené soutěživosti dětí, která způsobí, že se číslovky a jejich výslovnost naučí opravdu důkladně.

Popis hry:

V této hře si děti procvičí počítání v angličtině do dvaceti. Cílem hry je pokusit se překonat rekord v odbíjení balónků. V levém horním rohu je pomocí zeleně vybarvených kyticek znázorněn stávající rekord. Aktuální skóre rozehrané hry znázorňují červeně vybarvené kyticky. Vlastní ovládání hry je jednoduché. Pohybem kurzoru myši se ovládá pohyb panáčka, který se střeluje hlavou do balónku a odbíjí ho. Cílem je strefit se do balónku co nejvícekrát. Panáček sleduje pohyb kurzoru myši, pokud chceme, aby vyskočil do větší výšky, klikneme myší na místo, kam má skočit. Odbíjení je počítáno v angličtině. Když se dítě do balónku strefí dvacetkrát, objeví se vos a snaží se žihadlem balónek propíchnout. Od této doby musí dítě dávat pozor ještě na to, aby se balónek nedostal příliš blízko k vose.

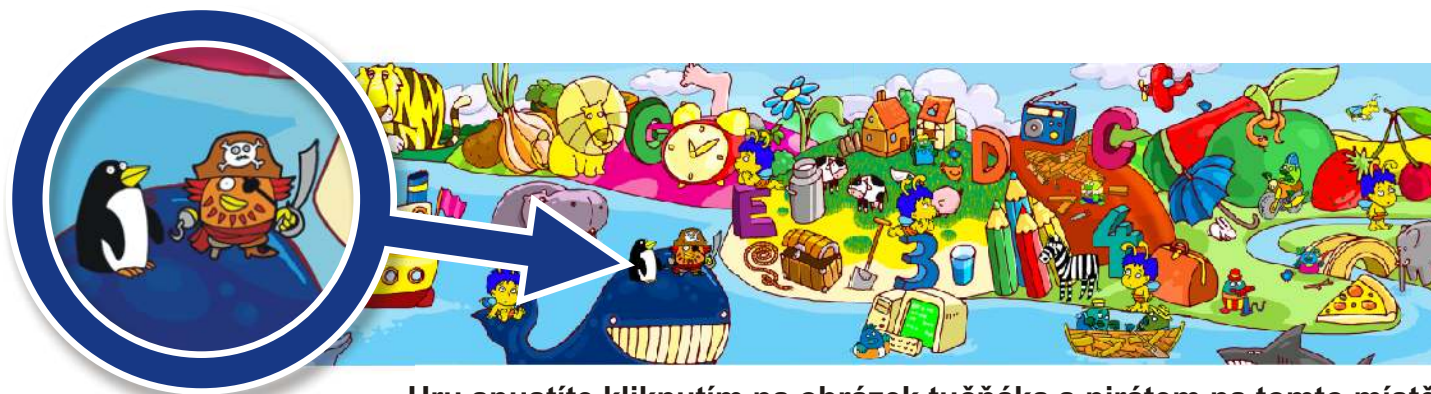


3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.1.2 Tučňák a pirát

Téma hry: Názvy barev

Obtížnost: Střední



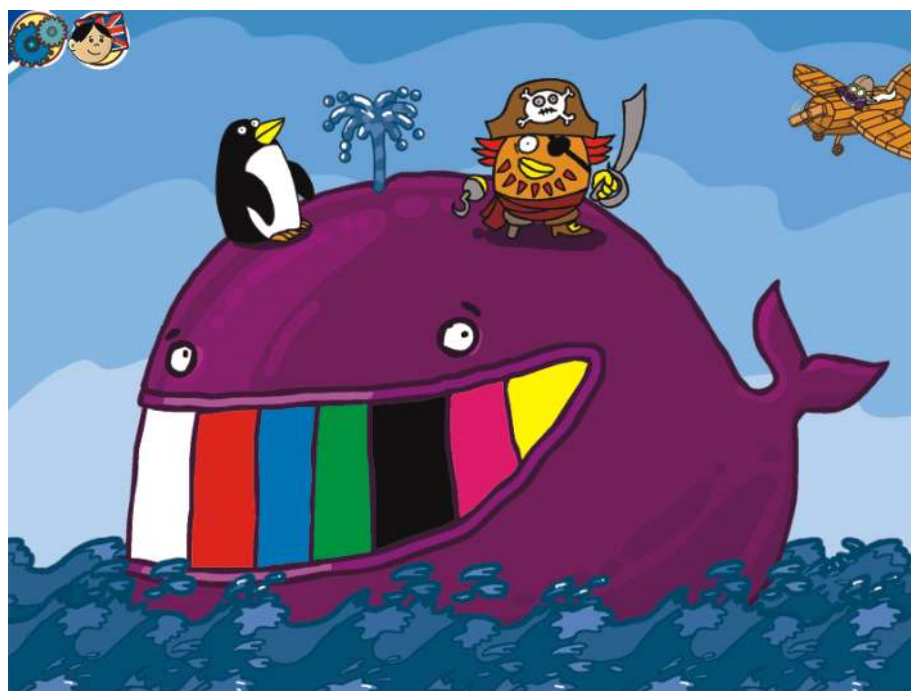
Hru spustíte kliknutím na obrázek tučňáka s pirátem na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Děti se během hry naučí nebo si zopakují anglické názvy barev. Během hry si děti rovněž rozvíjejí svoji hudební a vizuální paměť. Přidávání tónů je založeno na stejném principu, jako jsou známé lengthening sentences, uplatňované v didaktice angličtiny (učitel předřikává žákům větu od prvního slova a postupně přidává po jednom další, přičemž by si žáci měli zapamatovat a po učiteli zopakovat celou větu).

Popis hry:

Úkolem v této hře je pomoci tučňákovi porazit ve zpívání piráta. Dítě musí správně zopakovat melodii (složenou z názvů jednotlivých barev), kterou pirát zazpívá. Jednotlivé barvy (tóny) se opakují kliknutím na zuby velryby. Pirát nejprve zazpívá jeden tón - název barvy v angličtině, dítě pak klikne na zub velryby, který má stejnou barvu, jako je ta, o níž zpíval pirát. Pokud dítě odpoví správně, pirát barvu zopakuje a přidá další až do celkového počtu 24. Dokáže-li dítě zopakovat celou řadu 24 barev, vyhraje. Tučňák porazí piráta a ten mu slíbí, že již nikdy nebude zpívat svým strašlivým hlasem. Pokud dítě udělá chybu - nepodaří se mu zopakovat zazpívané barvy po pirátovi ve správném pořadí, tučňák prohraje. Naštěstí je možno začít znovu od začátku.

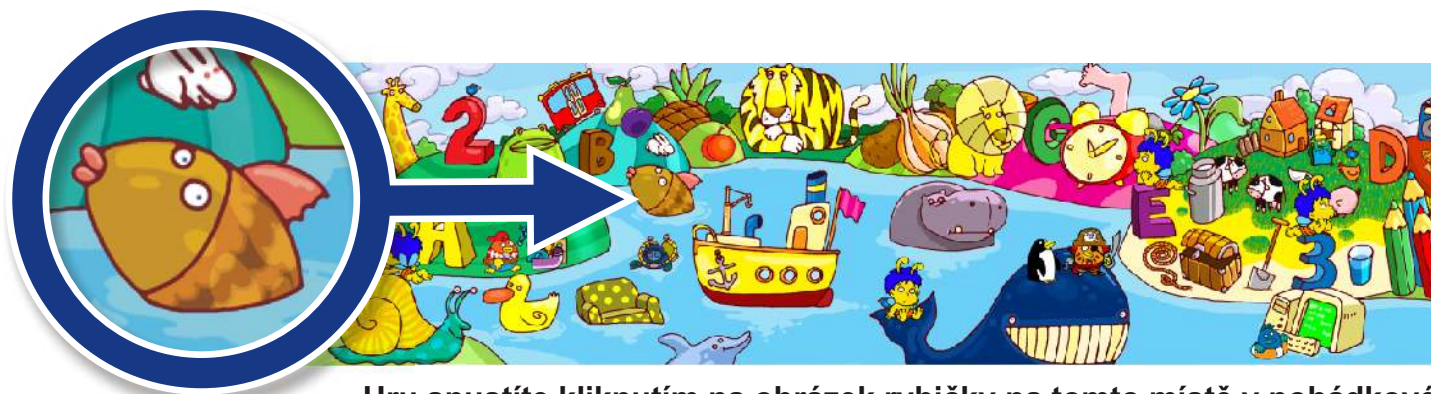


3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.1.3 Rybičky v síti

Téma hry: Názvy barev, procvičování slovíček

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek rybičky na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Oddechová hra, kterou mohou děti hrát již během zahajovacích hodin angličtiny. Děti se zde seznámí s prvními anglickými slovíčky a naučí několik základních barev. Úspěch ve hře je anglicky pochválen a hra pozitivně motivuje děti k učení angličtiny. Mimo názvů barev a slovíček hra procvičuje jemnou motoriku ruky.

Popis hry:

Úkolem dítěte je zachránit čtyři barevné rybičky z bludiště tvořeného rybářskými sítěmi. Dítě si vybere rybičku, kterou chce zachránit, klikne na ni a ona začne plavat za kurzorem myši. Jeho pohybem pak dítě vyvede rybičku ven z bludiště. Hra končí zachráněním všech 4 rybiček.



3.1.4 Klacíky medvídka Pú

Obtížnost: Oddechová



Metodické poznámky:

Tato hra byla vytvořena na motivy známé knihy Medvídek Pú, kde medvídek Pú v 6. kapitole tuto hru vymyslí. V této oddechové hře se žáci učí porozumět anglickému mluvenému slovu v tomto případě komentátorovi závodu, čímž si také rozšiřují svou slovní zásobu. Mimo jiné si v ní děti také trénují svoji intuici, předvídání a odhad. Ačkoliv hra působí na první pohled dojmem nevypočitatelnosti, neboť víry se mění a směr plavby nelze dobře odhadnout, brzy však dítě objeví určité zákonitosti, byť prvek náhodnosti vždy zůstává. To však není vůbec na škodu, protože ani v reálném životě nelze vždy vše přesně spočítat. Učitel tak může výchovně působit na žáka i v tomto směru.

Popis hry:

Jedná se o závody 4 panáčků, kteří po vzoru medvídků Pú hází větvičky do potoka. Dítě hraje za oranžového panáčka. Nejprve si vybere v potoce místo, kam má jeho oranžový panáček vhodit svůj klacík. Na toto zvolené místo pak klikne myši. Směr plavby klacíku ovlivňují proměnlivé vodní víry, proud jeho plavbu urychluje a kameny jej naopak zpomalují. Zároveň vhodí do potoka své větvičky i ostatní 3 panáčci. Pak už dítě jen s napětím sleduje, který ze tří klacíků pluje nejrychleji a poslouchá komentátora závodu. Když všechny větvičky doplavou do cíle, hra končí. Panáček, jehož větvička doplavala jako první, dostane bod, který se zapíše do jeho oválu v levé horní části obrazovky. Zvítězí ten panáček, který jako první dostane 3 body.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.1.5 Ohňostroj

Téma hry: Názvy barev a tvarů

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka s raketami na tomto místě v pohádkové krajině.

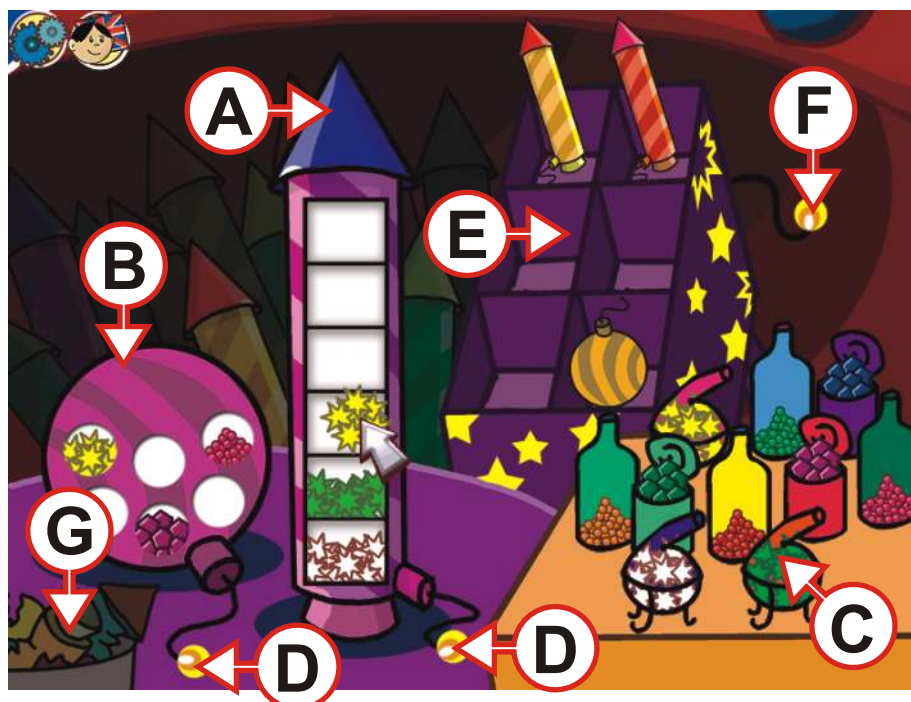
Metodické poznámky:

Tato hra velmi výrazně napomáhá budování asociativních spojení mezi faktickou (tj. zde obrazovou) podobou předmětu a jeho jazykovým pojmenováním. Každý tvar a barva materiálu jsou anglicky pojmenovány a opakovaným užitím se fixují v mysli dítěte. Vysoká motivace, vyvolaná očekávaným ohňostrojem v případě úspěšného dokončení práce, přispívá k obzvlášť výrazné aktivitě dětí.

Procvičované výrazy: *white stars, green stars, yellow stars, blue cubes, purple cubes, green cubes, orange balls, green balls, red balls, pink balls*

Popis hry:

V této hře si děti připraví vlastní ohňostroj. Na ohňostrojovou slavnost si vyrobí vlastní rakety. Na výběr mají dva typy raket (A a B), které plní výbušnými přísadami (C) různých barev a tvarů. Na vybranou přísadu dítě klikne myší a přetáhne ji na vybrané místo do zvolené rakety. Výbušniny ve válcové raketě (A) vybuchují postupně odshora dolů, v kulové raketě (B) vybuchují vždy všechny najednou. Kliknutím na doutnák (D) lze naplněnou raketu vyzkoušet a následně některou z přísad z rakety odstranit. Stačí na ni najet kurzorem myši, kliknout na ni a přetáhnout přísadu ven z přihrádky. Hotové rakety se pokládají do přihrádek ve stojanu (E). Čím výše jsou ve stojanu umístěny, tím dříve vybuchnou. Rakety lze ze stojanu odstranit přemístěním do odpadkového koše (G). Stačí kliknout na vybranou raketu a přetáhnout ji do koše. Pokud už máme všechny rakety naplněné a připravené ve stojanu, spustíme celý ohňostroj kliknutím na doutnák (F). A ohňostrojová slavnost může začít.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.1.6 Kosmetický salon

Téma hry: Názvy barev

Obtížnost: Oddechová



Hru spustíte kliknutím na obrázek panenky s rtěnkou na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Tuto hru je vhodné využívat především v závěrečných fázích hodiny nebo vždy, když potřebujeme, aby si děti odpočinuly. Během hry se děti nejen relaxují, ale procvičí si i několik jednoduchých slovíček, především barvy. Vzhledem k tomu, že kreslení i líčení je kreativní záležitost, rozvíjí si děti i estetické cítění.

Popis hry:

V této hře děti pomáhají paní kosmetičce s líčením jejích zákazníků. Nejprve si pomocí ikonky s červenou šipkou na levém okraji obrazovky zvolí zákaznici, kterou chtějí nalíčit. Okolo vybrané tváře jsou umístěna různá líčidla. Výběr provedeme kliknutím myši a na tvář ho nanášíme kliknutím na zvolené místo na tváři. Tvář odlíčíme kliknutím na ikonku s koštětem. Klikneme-li na ikonku s odličovacími ubrousky, kurzor myši se změní na gumu, jíž lze vymazat jen část nalíčení. Obrázek je možné vytisknout kliknutím na ikonku tiskárny.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.1.8 Žvýkačkový festival

Téma hry: Anglická abeceda - výslovnost jednotlivých písmen

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka se žvýkačkovou bublinou na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Velmi zdařilá hra během níž děti jednak získají povědomí o zvukové kvalitě spellingu hlásek, jednak budují cit pro to, čemu Angličané říkají „timing“. Učí se také řešit (samozřejmě na věku odpovídající úrovni) časovou tíseň.

Popis hry:

Úkolem dětí je získat co nejvíce písmenek anglické abecedy. Panáčci nafukují žvýkačkové bubliny. V každé bublině je ukryto jedno písmenko anglické abecedy. Pro získání písmenka je nutné prasknout žvýkačkovou bublinu kladívkem, tzn. kliknout kurzorem myši, který má podobu kladívka, na bublinu. U pravého okraje obrazovky je umístěn sloupec s písmenky. Za každé nově získané písmenko se rozsvítí příslušné písmenko v tomto sloupci. Pro postup do další úrovně musí děti nasbírat tolik písmenek, aby dosáhly k rysce se zvonkem. Zazvoněním zvonku je indikován postup do další úrovně hry. Důležité je, že na získání písmenek mají děti přesně vyměřený časový limit – oběhnutí ručičky hodin jedenkrát kolem dokola. Kromě časového limitu si děti musí ohlídat také to, aby panáčci na nafouknutých bublinách neodletěli. Snahou dítěte je prasknout v daném limitu co nejvíce bublin, tím získat co nejvíce písmenek a dosáhnout tak nového festivalového rekordu.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

Téma hry: Názvy součástí lodí



**Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka s díly lodí na tomto místě
v pohádkové krajině.**

V této hře si děti osvojí anglické názvy daných součástí lodí. Vzhledem k tomu, že instrukce se zadávají v angličtině, stejně jako jsou v angličtině i komentáře vztahující se k úspěšnosti či neúspěšnosti počínání dítěte (např. *Doesn't fit!*), dochází i k procvičování schopnosti porozumět jednoduchým anglickým pokynům. Dále hra sleduje rozvoj geometrického vidění, tj. učí děti rozpoznávat identičnost stranově převrácených geometrických útvarů.

Ukolem dětí je pomoci dělníkům v loděnici sestavit podle nákresu celkem čtyři různé lodě. Jednotlivé díly, ze kterých mají loď sestavit, jsou umístěny na dolním a pravém okraji obrazovky. Děti musí vybrat správné díly a umístit je do nakresleného obrysu lodě. Na vybraný díl kliknou myší a přetáhnou jej na správné místo uvnitř lodě. Pokud díl chtějí odstranit, kliknou na něj a přetáhnou mimo obrys lodě. Kliknutím na ikonku s obrázkem oka v pravém horním rohu obrazovky si je možno prohlédnout nákres se správným uspořádáním jednotlivých dílů. Ikonku s červenou šipkou v pravém horním rohu umožňuje vybrat si ke stavění jinou loď.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

Téma hry: Byt a dům



**Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka sedícího v křesle na tomto místě
v pohádkové krajině.**

V této hře se dítě dozví, resp. si zopakuje názvy barev a základních předmětů v bytě. Hraje je vhodným zpestřením výuky v tematickém celku domov.

Úkolem dětí je pomoci bytovému návrhářovi vybrat do nezařizeného pokoje správný nábytek. Objednávka, na níž stojí, jak má být pokoj vybaven, je ale v angličtině a tak na děti čeká důkladné přemýšlení. Jednotlivé předměty do pokoje vybírají děti podle pokynů bytového návrháře. Vždy volí ze tří různých možností, které se zobrazují v pravém dolním rohu obrazovky. Správný předmět vyberou kliknutím myši.

3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.2.3 Opera

Téma hry: Vyjadřování pocitů a nálady

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek domu s notou na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Známa, ale vždy velmi účinná hra, při níž se emočním výrazům ve tváři přiřazují anglická přídavná jména. Cílem hry je zkomponovat vlastní skladbu z obličejů vydávajících zvuky, proto má tato aktivita neobyčejný motivační náboj; děti se na kompozici velmi těší a neúnavně zkoušejí nové a nové hudební variace, čímž si naučená slovíčka velmi dobře fixují.

Děti ze zde naučí tyto anglické výrazy: *happy, sad, angry, in love, surprised, normal*

Popis hry:

V této hře si děti zahrají na hudebního skladatele. Pokusí se sestavit vlastní skladbu, která jim je pak i zazpívána v opeře. Skladbu děti sestavují kliknutím na jednotlivé ikonky umístěné v dolní části obrazovky. Ikonky představují různé emoce a naznačují, jak bude zpěvák nebo zpěvačka zpívat. Modře ohraničené ikonky označují emoce, které bude zpívat zpěvák, růžově ohraničené ikonky představují emoce, které bude zpívat zpěvačka. Sestavovaná skladba se objevuje v modrém pruhu v horní části obrazovky. Poslední ikonku v řadě můžeme kliknutím odstranit. Celé představení spustíme kliknutím na zvonek umístěný uprostřed dolního okraje obrazovky.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.2.4 Zmrzlina

Téma hry: Názvy ovoce, vazba *I'd like to*, procvičování číslovek 1-6

Obtížnost: Střední



Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka se zmrzlinovým vozíkem na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

V této hře si děti procvičí názvy několika druhů ovoce a použití vazby *I'd like to*. Děti rovněž musejí dávat pozor na to, kolik kopečků si zákazník přeje opakují se tu tak číslovky od 1 do 6.

Ve hře si děti procvičí názvy těchto druhů ovoce: *an apple, a banana, a strawberry, an orange, a cherry, a plum, a pear, a watermelon, a peach*

Popis hry:

Děti pomáhají panu zmrzlináři s obsluhou jejich zákazníků. Úkolem dětí je vkládat do kornoutku kopečky, které si zákazníci objednávají. Zákazníci jsou však turisté z Londýna, a tak si objednávají v angličtině. Zmrzliny jsou uloženy v nádobách s obrázky ovoce označujících jejich příchut'. Dítě vybere podle přání zákazníka požadovanou příchut'. Kopeček zmrzliny nabere tak, že posuneme kurzor myši na nádobu s požadovanou zmrzlinou, klikneme levým tlačítkem myši na kopeček, tlačítko nepouštíme a přeneseme kopeček do kornoutku. Pokud dítě nerozumí, jakou zmrzlinu si zákazník přeje, může kliknout na zmrzlináře, který mu poradí. Hodiny v pravém dolním rohu ukazují, kolik zbývá času k obslužení jednoho zákazníka – čas vyprší, když se ručička jednou otočí kolem dokola. Tři včas neobsloužení zákazníci znamenají konec hry. Slunce na obzoru znázorňuje plynutí času. Děti se musí snažit vydržet do konce dne. Zelené kytičky v levém horním rohu znázorňují nejvyšší dosažené skóre. Kytičky znázorňující skóre v rozehrané hře mají červené lístky. Za každý správně vybraný kopeček zmrzliny se vybarví jeden lístek.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.2.5 Květinové záhonky

Téma hry: Geometrické tvary

Obtížnost: Oddechová



Hru spustíte kliknutím na obrázek květináče s koněvkou na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

V této hře se děti naučí názvy základních geometrických tvarů: a square, a circle, a triangle. Mimo to se trénuje se motorika ruky (konev se musí nastavit přesně, aby voda zalévala přímo semínka, jinak květina nevyroste). A samozřejmě se tu pěstuje i estetické cítění, zejména smysl pro harmonii barev.

Popis hry:

Cílem dětí v této hře je vypěstovat na záhoncích květiny. Kliknutím na ikonku s červenou šipkou v pravém dolním rohu obrazovky si mohou zvolit tvar záhonku, na kterém budou chtít květiny pěstovat. Nejprve musí na záhonek vysít semínka, která jsou ve třech sáčkích v pravé části obrazovky. Klikneme na sáček se semínky a přetáhneme jej nad květinový záhonek. Pomocí klikání myši začneme ze sáčku sypat semínka. Semínek je v sáčku omezené množství, na každém záhonku však spotřebujeme všechna semínka ze všech tří sáčků. Sáček vrátíme zpátky tak, že jej ze záhonku přetáhneme na místo, odkud jsme ho vzali, a stisknutím levého tlačítka myši jej umístíme zpět. Aby vysetá semínka vyklíčila, musíme je zalévat vodou z konvičky. Postupujeme podobně jako při vysévání semínek. Klikneme na konvičku, přetáhneme ji nad záhonek a dalším kliknutím začneme zalévat. Ze semínek postupně vyrostou květiny různých barev a rozkvetou.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

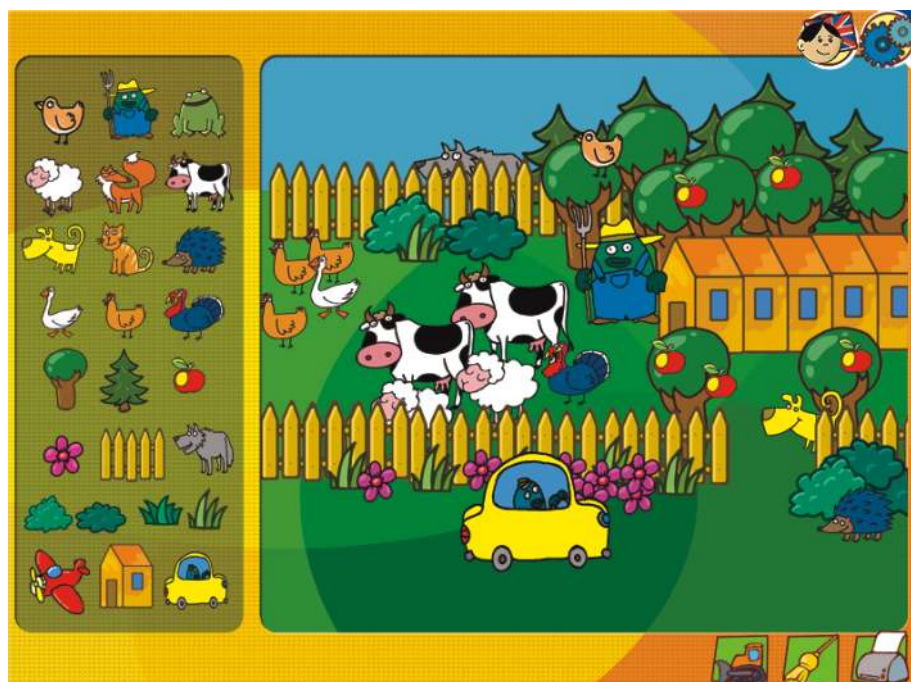
Téma hry: Příroda (rostliny a živočichové)



Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka u dvou domečků na tomto místě v pohádkové krajině.

Velmi pěkná hra, kombinující angličtinu s prvky výtvarné výchovy. Děti se jednak učí názvy zvířat a předmětů spojených s venkovským životem, jednak si „usazují“ smysl pro kompozici a zvyšují cit pro estetické vnímání. Plně se rozvíjí jejich fantazie, množství kombinací, jak krajinu vytvořit, je prakticky nevyčerpatelné. Hra je velmi vhodná pro děti, které nemají vrozené nadání pro kreslení, neboť napomáhá odstraňovat tento nedostatek nenáročným, ale účinným způsobem: namísto, aby dítě bylo nuceno kreslit předměty, na které nestačí, zasazuje je hotové do již připraveného pozadí. Tyto tvary si ve svém vědomí fixuje a postupně může přejít k jejich samostatnému kreslení na papír.

Popis hry:



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.2.8 Skládanky

Téma hry: Procvičování slovíček

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek truhly na pláži na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Velkou výhodou této hry je skutečnost, že dítě vidí i písemnou podobu slov, která si osvojuje. Asociativní spojování předmětu a zvukové i písemné podoby jeho názvu vytváří výborný základ pro spolehlivé zafixování každého slova, jež se ve hře vyskytuje. Při školní výuce doporučujeme zařadit tuto hru na začátku hodin, kdy jsou děti ještě plně soustředěné a svěží.

Slovní zásoba: a cow, a window, a hat, a table, a chair, a doctor, a bird, a cloud, the sun, a house, a dog, a dragon, a ball, a cat, a bike, a doll, water, a ship, a shoe, a fish, flowers

Popis hry:

Kouzelná truhla obsahuje několik skládanek, do kterých děti doplňují chybějící dílky. Na prázdných dílcích ve skládance je anglicky napsáno, jaký dílek tam má být vložen. Děti mohou správný dílek vyhledat také podle tvaru obrysu prázdného místa. Na vybraný dílek stačí kliknout myší a přetáhnout ho na jeho místo ve skládance. Další skládaneky si lze vybrat kliknutím na ikonku s červenou šipkou v levém dolním rohu.



3.3.1 Vaření polévky

Obtížnost: Náročná

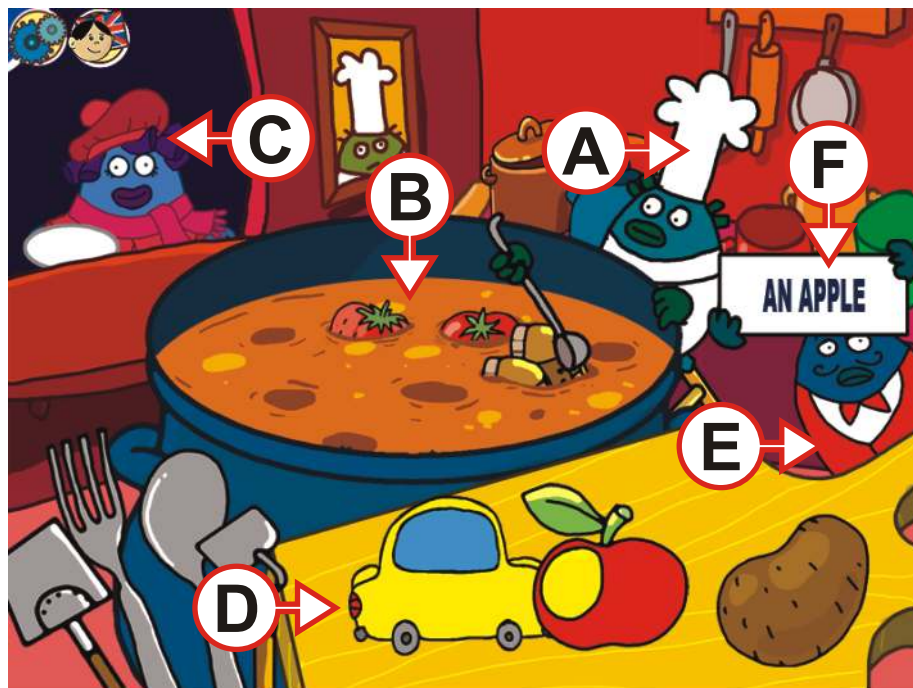


Metodické poznámky:

Děti si zde procvičí tato slovíčka a pokyny: *an apple, a ball, a baloon, a banana, bread, a candy, a car, a clock, a doll, an egg, a fish, a flower, a guitar, a chesse, ice cream, a lamp, an onion, an orange, a pencil, a pineapple, a potato, a radio, shoes, a spoon, a star, a strawberry, a tomato, an umbrella, Please give me ..., Pass me ..., I need ..., Let's add ...*

Popis hry:

V této hře děti pomáhají kuchaři (A) s vařením polévky (B), kterou připravuje hostům (C) na objednávku. Děti musejí podat panu kuchaři tu přísadu, o kterou je anglicky požádá. Na výběr mají vždy ze tří možností (D). Stačí, když vyberou správnou přísadu a kliknou na ni myší. Pan kuchař je ale trochu roztržitý a občas si nemůže vzpomenout, co přesně do polévky potřebuje. Proto někdy požádá o pomoc pana Vladka (E), který toho moc nenamluví a potřebnou přísadu raději napíše (F), než aby ji řekl. Přísady dává kuchař do velkého hrnce s polévkou. Čím více v něm bude správných přísad, tím lépe bude zákazníkovi chutnat.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

Téma hry: Prostorové vztahy (Kde? Kam?), vazby typu *wants to go to*



**Hru spustíte kliknutím na obrázek čtyř čekajících panáčků na tomto místě
v pohádkové krajině.**

Hra je určena pro žáky, kteří již z angličtiny něco málo znají a umějí číst. Je vhodná pro nácvik základních odposlechoých dovedností (vyskytuje se zde řada různých pokynů s rozmanitou slovní zásobou, jimž je třeba rozumět, aby byl úkol splněn, např. *The car wants to go to...*).

Děti se snaží pomoci cestujícím - lidem a zvířátkům - dostat se tam, kam potřebují. Poslouchají pokyny v angličtině a plní je, potřebují-li pokyn zopakovat, stačí kliknout na libovolné místo hrací plochy. Na cestujícího, kterého potřebujeme přemístit, klikneme levým tlačítkem myši, držíme ho stisknuté a cestujícího přetáhneme po bílé magnetické cestičce na správné místo a tlačítko uvolníme. Cílem hry je dostat na správná místa všechny cestující .

3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.3.3 Oblékání mimozemšťana

Téma hry: Názvy oblečení

Obtížnost: Střední



Hru spustíte kliknutím na obrázek mimozemšťana na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Při této hře si děti rozšiřují znalost slovní zásoby z okruhu odívání. Je vtipná, s několika variantami, takže si při ní lze osvojit, resp. procvičit slušnou řadu slovíček.

Slovní zásoba: *trousers, a shirt, a jacket, shoes, a tie, socks, a hat, a crown, a coat, a scarf, a t-shirt*

Popis hry:

Úkolem dětí je pomoci mimozemšťanovi vybrat správné oblečení. Mimozemšťan dostal podrobné instrukce, jak se má vhodně obléci, aby zapůsobil na pozemšťany. Zapomněl však některé podrobnosti. A tak děti musejí najít oděvy, o které je mimozemšťan a jeho stroj anglicky požádají. Vybraný oděv podají mimozemšťanovi tak, že na něj kliknou myší. Pokud potřebují zopakovat název oděvu, stačí kliknout na stroj v levém horním rohu obrazovky.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.3.4 Potápěč

Téma hry: Procvičování slovíček

Obtížnost: Náročná



Hru spustíte kliknutím na obrázek potápěče na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Půvabná, graficky přívětivá hra založená na hrách typu Feeding Frenzy. Na truhlách jsou symboly předmětů, jež dítě uslyší v pokynu vyslovit nahlas; jde tedy o typické přímé učení, při němž se označovaná věc spojuje s jejím označením. Vyhýbání se žralokům a rybám činí hru napínavou. Může ji hrát i menší dítě, pokud bude u neznámých slov postupovat metodou pokusu a omylu (a tím nakonec zjistí správný název předmětů na truhle).

Slovní zásoba: *a cloud, a shoe, a banana, a fish, a bird, the sun, a flower, a mouse, an apple, a dog*

Popis hry:

Děti se snaží pomoci potápěči vytáhnout na loďku truhly s pokladem z mořského dna. Musí pozorně poslouchat, jakou truhlu si panáček na loďce přeje. Pokud dítě potřebuje pokyn zopakovat, klikne myší na panáčka. Podle pokynu najde truhlu se správným obrázkem. Pak dovede potápěče, který plave za kurzorem myši, ke správné truhle, pak na ni klikne myší a potápěč truhlu zvedne a snaží se ji dopravit až do loďky, cestou se ale musí vyhýbat rybám a žralokům. Jestliže se srazí, truhlu upustí a musí začít zase od začátku.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.3.5 Pečení vdolečků

Téma hry: Názvy písmen a barev

Obtížnost: Náročná



Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka s muffinem na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Dostí náročná hra, ve které se bystří nejen odposlechové dovednosti žáků, ale i jejich paměť, neboť objednávky hostů (pronášené v angličtině) jsou dosti dlouhé. Slabším žákům zajistí pomůžou česká nápověda na bílém listu v kuchyni. Jedná se o jednu z nejlepších her v tomto souboru, neboť je interaktivní v pravém slova smyslu.

Popis hry:

Úkolem dětí je péci vdolečky, které si objednájí hosté, a pomáhat číšníkovi s roznášením upečených vdolečků. První místnost kuchyně slouží k přípravě a pečení vdolečků. Z této místnosti se kliknutím myši na červené dveře dostaneme do banketní místnosti, kde jsou hosté. Kliknutím na jednotlivé hosty zjistíme, jaký si kdo přeje vdoleček, a jdeme je upéct zpět do kuchyně. V kuchyni si kliknutím myši vybereme formičku správného tvaru a kliknutím na hrnec se správnou barvou těsta naplníme formičku. Podle objednávky ještě můžeme posypat vdoleček přísadami, které jsou umístěny v levém dolním rohu. Všechny objednávky si lze znovu poslechnout, pokud klikneme na papír s objednávkami, který visí nad troubou. Formičku s těstem dáme péct do trouby, již otevřeme kliknutím myši. V troubě se může najednou péct více vdolečků. Trouba peče otevřená i zavřená. Peče po celou dobu, kdy jsou v ní vdolečky, např. i v době, kdy jsme v banketní místnosti. Děti musejí dávat pozor, aby se vdolečky nepřipálily. Na upečené vdolečky v troubě klikneme myši a přeneseme je na číšníkův podnos a vrátíme se s nimi zpět do banketní místnosti, kde je rozdáváme jednotlivým hostům.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.3.6 Elegantní dáma

Téma hry: Názvy oblečení

Obtížnost: Volitelná



Hru spustíte kliknutím na obrázek elegantní dámy v klobouku na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Tato hra představuje pro děti především zábavu a oddych. Objevují se v ní názvy součástí oblečení pro různé účely, jež se jednoduše na dámu přenáší. Hra je vhodná i pro nejmenší děti. Pouze pokud si dítě zvolí, že dáma půjde na maškarní bál, musí ji oblékat podle pokynů v angličtině.

Slovní zásoba této hry: *a bag, brown shoes, a dog, a dress, a flower, gloves, jeans, a necklace, a pink t-shirt, a purple hat, red shoes, red trousers, a red hat, a red jacket, a ring, a scarf, slippers, a snake, socks, sunglasses, a sweater, a swimsuit, an umbrella, a watch, a yellow duck, a yellow hat*

Ve hře budou děti reagovat na pokyny typu: *wear a dress, wear jeans ...; pick the red trousers; put on the blue sweater, put on the red hat, put on your necklace ...; take the dog with you*

Popis hry:

Děti pomáhají dámě vhodně se obléci pro různé příležitosti. Nejprve si kliknutím na jeden ze čtyř obrázků v levé horní části zvolí, kam dáma půjde - do parku, na pláž, do opery nebo na maškarní bál. Děti oblékají dámu podle své fantazie. Pouze pokud si zvolí, že dáma půjde na maškarní bál, musí ji oblékat podle pokynů v angličtině. Šaty a doplňky, které si má dáma obléci, vybírají kliknutím myši. Stejným způsobem je možno sundat oblečení, které už má dáma na sobě. Až bude dáma oblečená a připravena k odchodu, stačí již jen kliknout myši na dveře.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.3.7 Muzeum porcelánových zvířat

Téma hry: Názvy částí těl zvířat

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek slona na tomto místě v pohádkové krajině.

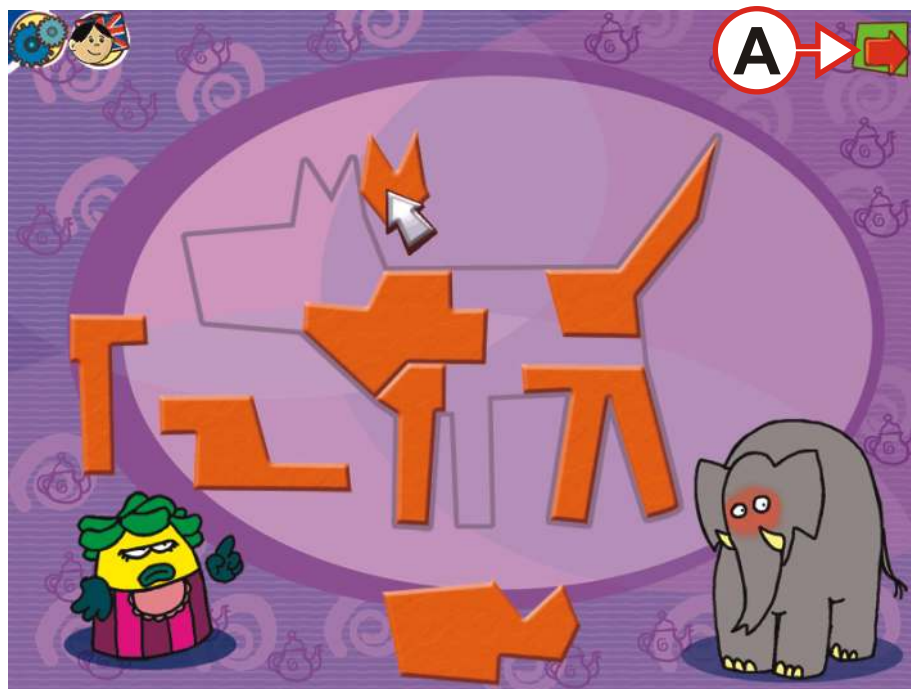
Metodické poznámky:

V této hře si děti osvojí anglické názvy částí těl zvířat. Vzhledem k tomu, že instrukce se zadávají v angličtině, stejně jako jsou v angličtině i komentáře vztahující se k úspěšnosti či neúspěšnosti počínání dítěte, dochází i k procvičování schopnosti porozumět jednoduchým anglickým pokynům. Rozvíjí i planimetrickou představivost a motoriku.

Slovní zásoba této hry: *a leg, the legs, the tail, an ear, the ears, the head, the trunk, the tusks, the nose, teeth*

Popis hry:

V této hře děti navštíví muzeum porcelánových zvířat. Průvodce v muzeu, slon, je však velmi neohrabaný, a tak často některou ze soch rozbije. Děti pak pomáhají rozbitou sochu spravit. Jednotlivé díly zvířete musejí správně složit na plochu s vyznačeným obrysem zvířete. Na vybraný dílek klikneme myší a přetáhneme jej na správné místo. Do dalších sálů muzea se lze dostat po kliknutí na ikonku s červenou šipkou (A).



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.3.8 Hroší paměť

Téma hry: Procvičování slovíček

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek hrocha na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Velmi zdařilé pexeso, v němž si děti osvojují nebo opakují znalost slovíček ze všech okruhů slovní zásoby (talíř, příbor, včela, zvířátka ...). Je vhodné i pro nejmenší děti, které s programem pracují.

Slovní zásoba k této hře: *a cheese, a fish, a chicken, a bear, a clock, an onion, a letter, a spoon, a banana, a bee, a fork, a door, a bed, a carpet, a table, a chair, a window, an elephant, a crocodile, a lion, a snake, a glass, a plate*

Popis hry:

V této hře si děti zahrají s hrochy pexeso. Kliknutím na hrocha se ukáže obrázek a děti musejí najít hrocha se stejným druhým obrázkem. Pokud se podaří najít dvojici hrochů se stejnými obrázky, oba hroši se ponoří zpět do vody. Hra končí ponořením všech hrochů.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.4.1 Počítačový pejsek

Téma hry: Sestavování slov z písmenek

Obtížnost: Náročná



Hru spustíte kliknutím na obrázek počítače na tomto místě v pohádkové krajině.

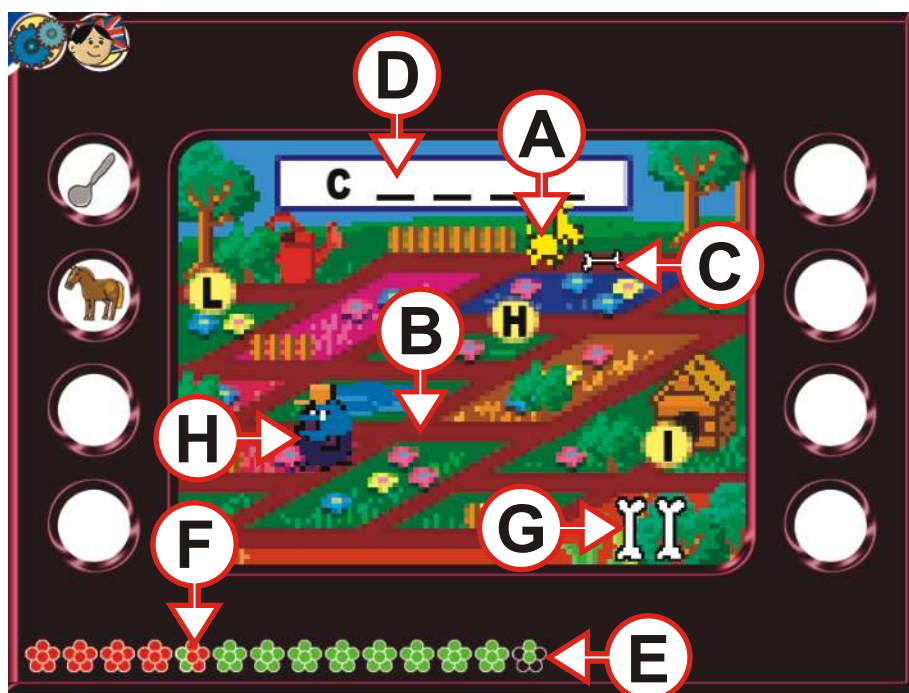
Metodické poznámky:

Tato hra je zaměřena na procvičování spellingu. Instrukce jsou zadávány v angličtině. Motivačním faktorem je skutečnost, že se děti snaží vytvořit nový rekord.

Slovní zásoba k této hře: *a stone, a tiger, a plane, a horse, a spoon, a plate, a table, a chair*

Popis hry:

Úkolem dětí je pomoci pejskovi z počítačové hry najít správná písmenka, která jsou potřebná ke složení osmi anglických slov. Poslechnou si, které písmenko má pejsek (A) najít, a ukazují mu správnou cestu (B). Pejsek běhá za kurzorem myši ve tvaru kosti (C). Skládané slovo je zobrazeno v bílém rámečku (D) v horní části obrazovky. Pro zopakování hledaného písmenka stačí kliknout na herní plochu. Za správně nalezená písmenka získávají děti body a mohou se pokusit vytvořit nový herní rekord. Stávající herní rekord (E) ukazují zelené kytičky v levém dolním rohu. Červené kytičky ukazují aktuální skóre v rozehrané hře. Za každý získaný bod se červeně vybarví jeden okvětní lístek kytičky (F). Kosti (G) v pravém dolním rohu ukazují, kolik bodů za nalezení správného písmenka dítě dostane. Podle rychlosti s jakou písmenko najde, může obdržet jeden až tři body. Body se ztrácejí setkáním se zlým pánem (H) nebo nalezením chybného písmenka. Předměty, jejichž názvy jsme již sestavili, vidíme v kolečkách po stranách herní plochy.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.4.2 Turnaj hádanek

Téma hry: Procvičování slovíček

Obtížnost: Střední



Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka s televizorem na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Tato hra je typickým reprezentantem „matching activities“. K obrázkům se přiřazuje psaná podoba slov, jež se na závěr vysloví, čímž se fixuje i jejich mluvená podoba. Důležité je, že děti mají na řešení časový limit, což je nutí k relativně rychlému řešení úkolu a zároveň je i učí vyrovnat se s časovou tísní.

Slovní zásoba k této hře: *a frog, a house, a butterfly, a snake, an eye, a goose, a hippo, an egg, a doll, a car, a dragon, a cheese, a ship, a plane, a cow, a sheep, a flower, a star, a painter*

Popis hry:

V této hře se děti zúčastní mezinárodního vyřazovacího turnaje v hádankách. Pomáhají soutěžícím co nejrychleji uhodnout název předmětu, který se na obrazovce postupně odkrývá, a získat tak co nejvíce bodů. Správnou odpověď volí kliknutím myši na jednu ze čtyř možností umístěných u levého okraje obrazovky. Pokud ale označí nesprávnou možnost nebo budou s odpovědí dlouho váhat, začnou se zelené žárovky umístěné u pravého okraje obrazovky měnit na červené. Jakmile zčervenají všechny, hra končí. Stávající herní rekord ukazují zelené kytičky v levém horním rohu obrazovky. Aktuální dosažené skóre znázorňují kytičky červené.



3.4.3 Sochy

Obtížnost: Náročná



Metodické poznámky:

Sestavovaná slova: *a shark, a horse, an apple, a hippo, a house, a sheep*

Popis hry:

Děti pomáhají sochaři, který vytesává sochy. Jejich úkolem je sestavit na podstavci sochy z písmenek její název. Nápis však musí být v angličtině, protože sochy jsou určeny pro anglického kupce. Sochař řekne dětem česky název sochy a ony se jej snaží v angličtině sestavit z písmenek umístěných v dolní části obrazovky. Na zvolené písmenko kliknou myší a přetáhnou ho na správné místo v nápisu na podstavci. Pokud je písmenko správné, sochař je pochválí. Varovný tón naopak zazní v případě, že dítě vybralo chybné písmenko.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.4.4 Děravá loďka

Téma hry: Procvičování slovíček

Obtížnost: Náročná



Hru spustíte kliknutím na obrázek děravé loďky na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Jedna z nejlepších her tohoto programu. Má všechny prvky, jež dítě upoutají: hledání, moment napětí a gradace děje s vyústěním buď úlevným, nebo ještě více napínavým. Navíc zde hraje roli časový faktor, takže dítě nemůže váhat s odpovědí příliš dlouho, jinak se lodička potopí.

Slovní zásoba hry: *a fish, a butterfly, a star, a flower, a spider, a cloud, a banana, an egg, a bird, a t-shirt, a shoe, a hat, a hand, letter A, letter O, letter E, letter M, letter T, letter B, letter C*

Popis hry:

V této hře se děti zúčastní turnaje v plavbě děravou loďkou. Během plavby se v loďce objevují díry, které musejí panáčky v loďce zalepit vhodnými záplatami. Děti poslouchají, jakou záplatu panáček potřebují, vyberou ji a přetáhnou na loďku, kde ji podají panáčkům. Pokud však nepodají záplatu včas nebo vyberou nesprávnou záplatu, loďka se začne potápět.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.4.5 Cukrový čaroděj

Téma hry: Základní syntaxe - člen neurčitý - adjektivum - substantivum

Obtížnost: Náročná



Hru spustíte kliknutím na obrázek čaroděje s cukrátkem na tomto místě v pohádkové krajině.

Metodické poznámky:

Vynikající hra, která spolehlivě připoutá pozornost dětí na dlouhou dobu. Moment napětí, zda zvolené řešení je správné, působí na děti neobyčejně motivačně. Navíc se zde formou napínavé hry budují základy anglické skladby (syntaxe), zejména slovosled *člen neurčitý - adjektivum - substantivum*. Ze zkušeností s aplikací této hry vyplývá, že i jen sedmileté dítě brzy pochopí, co je člen neurčitý (nějaký) a co přídavné jméno a podstatné jméno. V době Harryho Pottera má magickou funkci i kouzelná hůlka. Hra rozvíjí dětskou kreativitu a fantazii. Úspěšně se asociuje trojí vazba *zvuk - obraz - písmo*.

Skládaná slovní spojení: *a red bus, a green alien, a gray wolf, a purple fish, a white cloud, a green pig, a blue whale, a yellow car, a white goose, a brown hippo, a yellow dog, a white sheep, a blue shark*

Popis hry:

Úkolem dětí je pokusit se zrušit kletbu zlého cukrového čaroděje, který chce vše začarovat do velikých kostek cukru. Dítě musí uhodnout, co je ve velké kostce cukru ukryto, a sestavit správně v angličtině název osoby, zvířátka nebo věci zakleté do cukrové kostky. Nápis skládá ze slov umístěných v rámečcích u pravého okraje obrazovky. Na zvolené slovo klikne levým tlačítkem myši a za stálého držení tlačítka jej přetáhne do jednoho ze tří rámečků v levé dolní části obrazovky. Po sestavení celého nápisu klikne na kouzelnou hůlku u levého okraje obrazovky. Podaří-li se dítěti složit nápis správně, kletba je zrušena a zvířátko či věc jsou zachráněné. Jestliže však dítě nápis správně nesloží, kouzlo se zrušit nepodaří a dítě se musí pokusit nápis složit znovu.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.4.6 Puzzle

Téma hry: Procvičování slovíček

Obtížnost: Jednoduchá



Hru spustíte kliknutím na obrázek panáčka s puzzlemi na tomto místě v pohádkové krajině.

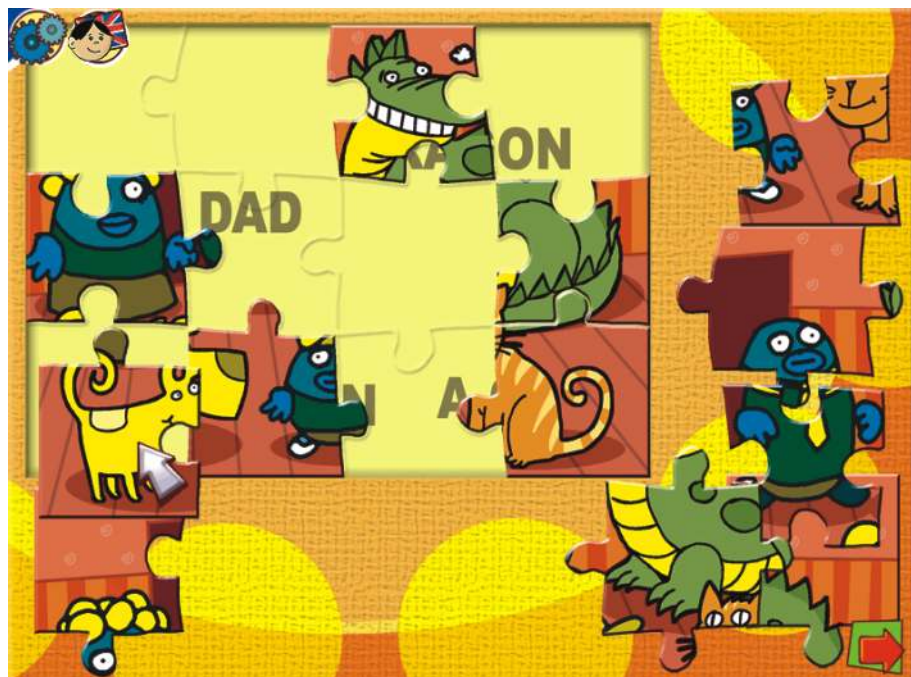
Metodické poznámky:

Puzzle je hra, jejíž didaktické aspekty byly již mnohokrát popsány. Děti si při ní zejména tříbí schopnost geometrického vnímání objektů a upevňují krátkodobou paměť. V dané aplikaci se ještě přidává spojování obrázků s textem.

Slovní zásoba: *mum, son, dad, a doctor, a car, a plane, a ship, a cloud, a shoe, a dog, a cat, a dragon, a wolf, a sheep, a bird, a mouse, a fly, an apple, a banana, a plum, a pear*

Popis hry:

V této hře si mohou děti vyzkoušet skládání puzzlí. Aby to měly při skládání jednodušší, jsou na podložce anglické nápovědy. Děti skládají puzzle z jednotlivých dílků. Na vybraný dílek kliknou levým tlačítkem myši a přetáhnou dílek na správné místo. Ikonka s červenou šipkou v pravém dolním rohu obrazovky slouží k vybrání jiných druhů puzzlí.



3. POPIS HER S KONKRÉTNÍMI METODICKÝMI POZNÁMKAMI

3.4.7 Vlaky

Téma hry: Procvičování slovíček

Obtížnost: Náročná



Hru spustíte kliknutím na obrázek vláčku na tomto místě v pohádkové krajině.

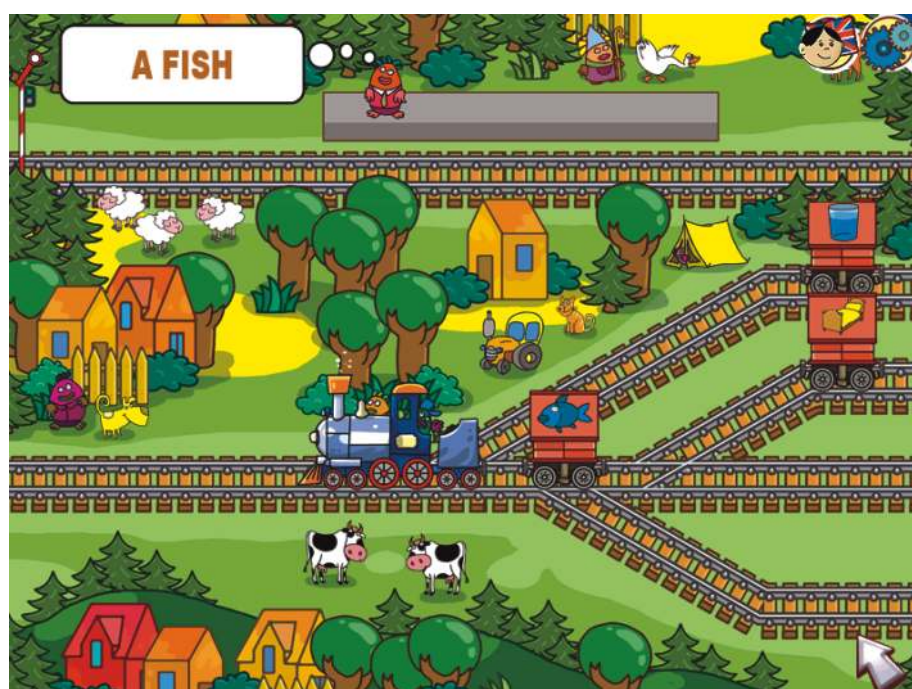
Metodické poznámky:

Hra upevňuje vazbu mezi psanou a vizuální podobou pojmu. Protože se na závěr ozve i zvuková podoba výrazu, je triáda *obraz (pojem) - písmo - zvuk* úplná. Děti se tu též učí rozpoznávat zdvořilý komentář k učiněné chybě (např. *I think it's a mistake*).

Slovní zásoba k této hře: *a fish, a ship, a lamp, a hat, a rabbit, a sheep, a car, flowers, a whale, a plane, a house, a tree, a cow, a horse, a lion, a table, a window, a chair, a sofa, a bed, a cake, a pizza, water, milk, juice*

Popis hry:

Děti pomáhají panu strojvedoucímu dopravit přednostovi stanice správný vagón s předmětem, který si přeje. Název požadovaného předmětu se u přednosty stanice zároveň ukáže napsaný. Pokud na nápis najedeme kurzorem myši, zazní zvuková podoba hledaného slova. Dítě následně vybírá v pravé části obrazovky ze tří možností vagón se správným obrázkem hledaného předmětu. Na tento vagón klikne myší a pan strojvedoucí již vagón dopraví panu přednostovi. Pokud vybere správný vagón, hra se opakuje s novým předmětem. Jestliže se dítěti nepodaří vybrat správný vagón, musí se o volbu pokusit znovu.



3.4.8 Santa Claus

Obtížnost: Náročná



Metodické poznámky:

Tato hra je založena na aktivitě „matching“. Nejprve se přiřazují obrázky k předmětům, napodruhé se objeví i kombinace písemné podoby se zvukovou.

Popis hry:

Jsou Vánoce a Santa Claus roznáší zvířátkům dárky, protože je ale trochu rozrůžný, často se mu stane, že se splete a rozdá nesprávné dárky. Děti mají za úkol jeho chybu napravit a postarat se o to, aby každé zvířátko dostalo svůj správný dárek. Nejprve je třeba kliknout na každé zvířátko a zapamatovat si jeho jméno. Pak si prohlédnou jmenovky na balíčcích s dárky a přetáhnou ke každému zvířátku dárek s jeho jménem. Když jsou všechny dárky rozdané, zvířátka si je rozbalí. Bohužel však zjistíme, že žádné zvířátko nedostalo dárek, který si přálo. Zvířátka proto napíšou na tabulky názvy hraček, které si přála, a děti musejí každému zvířátku najít správnou hračku. Název hračky se dozvědí, pokud na ni kliknou myší. Tímto způsobem děti doprovází Santa Clause do několika domů a všude mu pomáhají s rozdáváním dárků.



4. SLOVNÍ ZÁSoba PROGRAMU

Číslovky

1; one - 1; jedna, jeden
2; two - 2; dvě, dva
3; three - 3, tři
4; four - 4; čtyři
5; five - 5; pět
6; six - 6; šest
7; seven - 7; sedm
8; eight - 8; osm
9; nine - 9; devět
10; ten - 10; deset

A

A - A
an anchor - kotva
an apple - jablko
an armchair - křeslo

B

B - B
a bag - taška
a ball - míč
a banana - banán
a bear - medvěd
a bed - postel
a bee - včela
a bike - kolo
a bird - pták
black - černý
blue - modrý
bread - chléb
brown - hnědý
a bus - autobus
a bush - křoví
a butterfly - motýl

C

C - C
a camera - fotoaparát
a candy - bonbón
a car - auto
a carpet - koberec
a cat - kočka
a chair - židle
a cherry - třešeň
cheese - sýr
a chicken - kuře
a chimney - komín
a chocolate - čokoláda
a circle - kruh
a clock - hodiny
a cloud - mrak
a computer - počítač

a cow - kráva
a crane - jeřáb
a crayon - pastelka
a crocodile - krokodýl

D

D - D
a doctor - lékař
a dog - pes
a doll - panenka
a dolphin - delfín
a door - dveře
a dragon - drak
a duck - kachna

E

E - E
an ear - ucho
an egg - vejce
an elephant - slon
an eye - oko

F

F - F
a farmer - farmář
a fence - plot
a fish - ryba
a flag - vlajka
a flower - květina
flowers - květiny
a fly - moucha
a fork - vidlička
a frog - žába

G

G - G
a giraffe - žirafa
gloves - rukavice
a goose - husa
grass - tráva
green - zelený
a guitar - kytara

H

a hand - ruka
a hat - klobouk
a head - hlava
a heart - srdce
a hedgehog - ježek
a helicopter - helikoptéra
a horse - kůň
a house - dům

I

an icecream - zmrzlina

J

a jacket - sako
juice - džus

L

a ladder - žebřík
a lady - dáma, paní
a lamp - lampa
a leg - noha
a letter - dopis
a lion - lev
a lipstick - rtěnka

M

milk - mléko
a monkey - opice
a moose - los
a motorbike - motorka
a mouse - myš
a mouth - ústa
a muffin - vdoleček

N

a necklace - náhrdelník
a nose - nos

O

an onion - cibule
an orange - pomeranč
orange - oranžový

P

a painter - malíř, malířka
a peach - broskev
a pear - hruška
a pencil - tužka
a penguin - tučňák
a pig - prase
pink - růžový
a pipe - trubka
a pirate - pirát
a pizza - pizza
a plane - letadlo
a plum - švestka
a pot plant - pokojová rostlina
a potatoe - brambor
purple - fialový

4. SLOVNÍ ZÁSoba PROGRAMU

R

a rabbit - králík
a radio - rádio
red - červený
a ring - prstýnek
a rope - provaz, lano

S

a scarf - šála
a shark - žralok
a sheep - ovce
a ship - loď
a shoe - bota
skis - lyže
a snail - hlemýžď
a snake - had
socks - ponožky
a sofa - pohovka
a spade - lopatka
a spider - pavouk
a spoon - lžíce
a square - čtverec
stars - hvězdy
a stick - klacík
a stone - kámen
a strawberry - jahoda
the sun - slunce
sunglasses - sluneční brýle

T

a table - stůl
a tie - kravata
a tiger - tiger
a tomato - rajče
a tree - strom
a triangle - trojúhelník
trousers - kalhoty
a turkey - krocan
a turtle - želva

U

an umbrella - deštník

W

a watch - hodinky
water - voda
a watermelon - meloun
a whale - velryba
white - bílý
a window - okno
a wolf - vlk

Y

yellow - žlutý

Z

a zebra - zebra



Distribuce:
Terasoft, a. s.
Visecké náměstí 1280
268 01 Hořovice
tel.: 311 513 316, 311 516 553, fax: 311 513 921
e-mail: info@terasoft.cz <http://www.terasoft.cz>