

# Čas na domino

Naučit se říci kolik je hodin, je pro žáky velmi důležité. Seznámí se s konceptem času a rozdělením na hodiny a minuty a připraví se na život, který je řízen rozvrhem.

Na začátku může být pro žáky obtížné rozeznat ručičky na ciferníku a stejně tak obtížné pro učitele toto vysvětlit.

Nakladatelství ELI proto na základě velmi oblíbené hry vytvořilo **Čas na domino**, aby si žáci tuto látku zapamatovali formou hry. **Čas na domino** žákům pomůže překonat potíže spojené s vyjádřením času. Začátečníci mohou hrát **Čas na domino** s kartami 1–27, které zobrazují celou hodinu, čtvrt, půl nebo tři čtvrtě hodiny.

Nahrazením karet 14, 15 za karty 28 a 47 získáme více detailů.

Hraní hry **Čas na domino** umožní přirozeně přejít od vizuálního přístupu k verbální komunikaci. Hráči se naučí spojovat čas na ciferníku s odpovídajícím výrazem. Rychle se tak naučí číst čas z ciferníku a vyjádřit odpovídající čas.

Ve hře **Čas na domino** je pro všechny výrazy použita Britská angličtina. V americké angličtině se někdy „after” nahradí výrazem „past“ a „of“ výrazem „to“. Například výrazu „ten past to“ odpovídá „ten after to“, „five to three” odpovídá „five of free“. Oba dva výrazy jsou možné a správné.

## Co je Čas na domino?

Čas na domino se skládá ze 48 herních karet. Každá karta má 2 části, jednu s časovým údajem na ciferníku a druhou s (jiným) časovým výrazem. Hráči mají za úkol spojit ciferník s odpovídajícím časovým výrazem (na jiné kartě). Hra obsahuje také dvě žolíkové karty, zobrazující zavřené kapesní hodinky, které hráči mohou použít na spojení kterýchkoliv karet. Startovací karta (číslo 1) má ciferník na obou stranách, na jedné ukazuje poledne, na druhé půlnoc.

## Jak hrát hru Čas na domino?

Před tím než začnete tuto skvělou hru hrát, rozdejte žákům různé hrací karty. To vám dá příležitost vysvětlit výrazy, které se používají na zjištění času (What time is it? It's one o'clock, midday, etc.). Jakmile žáci rozumějí daným frázím a výrazům, můžete začít hrát některou z her. Hry jsou navrženy tak, aby postupně upevňovaly znalosti a sebevědomí žáků.

Hru **Čas na domino** můžete použít také pro vytvoření vašich vlastních nových her.

## Hry

Zde najdete návrhy jednoduchých, ale zábavných her, za pomoci kterých se žáci naučí nové výrazy a zdokonalí se v jejich používání.

## Domino

Zamíchejte karty a rozdejte je hráčům. Hráč se startovací kartou (poledne/půlnoc) začíná tak, že položí tuto kartu na stůl. Hráč sedící napravo položí kartu, na které je napsáno poledne nebo půlnoc vedle startovací karty. Pokud hráč takovou kartu nemá, řekne „pass“ a stejným způsobem pokračuje další hráč sedící napravo. Vždy, když kterýkoliv hráč položí kartu na stůl, ostatní hráči musí nahlas říct čas na ciferníku karty. Nebo se ostatní hráči zeptají „What time is it?“ a hráč pokládající kartu musí říct správný čas na kartě. Žolíkové karty se mohou použít na spojování. Vyhrává hráč, který se nejdříve zbaví všech svých karet.

## Papoušci

V této hře musí hráči zopakovat každý pravdivý výraz, který řeknete tak, jak to dělají papoušci. Pokud použijete nepravdivý výraz, papoušci mlčí. Na tabuli namalujte ciferník a pak ručičky a řekněte, kolik ukazují hodin. Pokud čas koresponduje s obrázkem, papoušci ho zopakují. Pokud ne, papoušci mlčí. Pokračujte tak, že smažete ručičky a nakreslíte nový čas. Tato hra vám dává možnost sledovat pokrok vašich žáků a zopakovat různé výrazy času. Další varianta této hry spočívá v tom, že učitele nahradí u tabule některý z žáků.

### **Přicházím včas?**

Tato hra je úvodem do konceptu brzy a pozdě. Nakreslete ciferník, který zobrazuje určitý čas, např. čtyři hodiny. Nyní řekněte:

*Jsou čtyři hodiny a deset minut. Přicházím pozdě?*

Žáci by měli odpovědět:

*Ano, přicházíš pozdě.*

Pak zkuste:

*Jsou čtyři hodiny. Přicházím pozdě?*

Žáci by měli odpovědět:

*Ne, přicházíš včas.*

A nakonec:

*Za deset minut budou čtyři hodiny. Přicházím pozdě?*

A žáci odpoví:

*Ne, přicházíš brzo.*

Zopakujte s různými časovými údaji.

### **Kolik je hodin?**

Pro tuto hru budete potřebovat pouze tu část karet, kde je ciferník. Druhou část si hráči buď zakryjí, nebo ji ignorují. Hromádku karet položte na stůl obrázkem dolů. Hráči postupně berou karty a nahlas řeknou, kolik karta ukazuje hodin. Pokud hráč řekne čas správně, kartu si nechá. Pokud ne, vrátí ji naspod balíčku. Vyhrává ten, kdo má na konci hry nejvíce karet.

Tuto hru můžete také hrát i s druhou polovinou karet, kde je napsán časový údaj, kdy hráči místo vyřčení správného času čas namalují na ciferníku. Pokud čas namalují správně, kartu si nechají.

### **Podvodník!**

Pro tuto hru budete potřebovat pouze polovinu hracích karet. Před začátkem hry se rozhodněte, s kterou částí budete hrát, druhou část si hráči buď zakryjí, nebo ji ignorují.

Rozdělte třídu do dvou týmů o stejném počtu hráčů a každému dejte 3 nebo 4 karty. Týmy stojí naproti sobě, takže každý hráč stojí čelem k protivníkovi z druhého týmu (před začátkem hry si hráči navzájem ukážou karty).

Začínající hráč (A) se zeptá protivníka (B) „What time is it?“. Hráč B zvolí jednu svou kartu a řekne, kolik je na ní hodin, ale hráči A ji neukáže. Např.:

*Mé hodinky ukazují čtvrt na deset.*

Nebo jednoduše:

*Je čtvrt na deset.*

Hráč A se musí rozhodnout, jestli hráči B věří. Pokud ano, poděkuje mu. Pokud mu ale nevěří, vyzve hráče B zvoláním *Bluff!* (*blafuješ/jsi podvodník*).

Hráč B musí v tomto případě ukázat svou kartu. Pokud řekl správný čas, nechá si svou kartu a ještě si

vezme jednu kartu od hráče A. Pokud ale hráč B lhal a čas řekl špatně, hráč A si vezme jeho kartu. Poté se role obrátí. Vyhrává tým s větším počtem karet.

### **Lodě**

Rozdělte hráče do dvou týmů. Každý tým si za pomoci učitele vybere větu, kterou napíše do mřížky, např. *John vstává v osm hodin*. Slova se mohou psát pouze vodorovně.

Cílem hry je uhodnout větu druhého týmu. Týmy se střídají v napadání políček v mřížce, a to tak, že řeknou souřadnice vybraného políčka. Pokud je v políčku slovo, tým, kterému mřížka patří, řekne:

„Hit“ (zásah) *První písmeno je ... (h). Slovo se skládá ze ... (4) písmen.*

Pokud se na požadovaných souřadnicích nenachází žádné slovo, tým řekne „Miss“ (netrefil).

Vyhrává tým, který první uhodne větu soupeře.

### **Člověče, nezlob se**

Tuto hru můžete hrát po skončení hry Domino. V opačném případě rozložte karty na stůl, jako kdybyste zrovna dohráli domino. Kruh uzavřete kartou s kapesními hodinkami. Každý hráč si připraví figurku (kousek papírku, gumu apod.). Budete také potřebovat kostku.

Pravidla hry:

- hráč jedno kolo stojí, pokud stoupne na políčko, kde hodiny ukazují čtvrt na dvě, čtvrt na tři, čtvrt na čtyři nebo čtvrt na jednu
- hráč hraje ještě jednou, pokud stoupne na políčko, které ukazuje tři čtvrtě na devět, tři čtvrtě na deset, tři čtvrtě na jedenáct nebo tři čtvrtě na dvanáct
- hráč se posune o tolik políček, kolik říká výraz na kartě, na kterou stoupne; pokud karta ukazuje jednu hodinu, hráč se posune o jedno políčko; toto platí také pro tři, pět, sedm, devět a jedenáct hodin
- hráč se posune dozadu o tolik políček, kolik říká výraz na kartě, na kterou stoupne; pokud karta ukazuje dvě hodiny, posune se dozadu o dvě políčka; to platí i pro čtyři, šest, osm a deset hodin

Hra začíná na kartě kapesních hodinek a hráč musí dojít na kartu poledne/půlnoc. Týmy mohou zvolit stejnou/různou cestu k poslední kartě.

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z týmů dojde na kartu poledne/půlnoc. Tým ale musí hodit přesné číslo, pokud stojí tři políčka od koncové karty, musí kostkou hodit číslo 3.

Týmy se střídají v házení kostky. Každá karta reprezentuje dvě políčka.

Všechny uvedené hry jsou pouze návrhy, jak nejlépe používat **Čas na domino**. Učitel může hry dále rozpracovat, aby využil jejich plný potenciál nebo lépe reflektoval potřeby žáků.

Doufáme, že se vám hry budou líbit.