

Název aktivity	<b>Obracečka</b>
Cíl aktivity	Procvičení a upevnění slovní zásoby, nácvik výslovnosti. Promluví každý Ž.
Čas	Variabilní – od 10 min. do 60 min. – ne v závislosti na počtu Ž (který nemůžeme ovlivnit), ale v závislosti na počtu kartiček, které si pro hru připravíme (a v případě komplikovanějších verzí her zejména na obtížnosti připravených otázek či úkolů).
Typ aktivity	Skupinová aktivita pro menší či větší skupinu
Pomůcky a jejich příprava	<p>Varianty:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Stejně sady kartiček jako u Chňapačky; nehodí se však sady kartiček se složitějším popisem (např. postavy, které je nutno popsat, či budovy).</li> <li>Kartičky s textem na obou stranách, např.: <ol style="list-style-type: none"> <li>otázka – odpověď (může být i proměnlivá: např. A: <i>Kolik Vám je let?</i> B: <i>Je mi...let.</i>),</li> <li>akce-reakce (A: <i>Promiňte.</i> B: <i>To nic./Nic se nestalo.</i>),</li> <li>gramatický úkol – jeho řešení (A: <i>já – mít rád – káva</i> B: <i>Mám rád kávu.</i>).</li> </ol> </li> </ol> <p>Kartičky si mohou připravit sami Ž v předchozí hodině nebo za domácí úkol.</p>
Zadání a průběh aktivity	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kartičky rozmístíme na stůl tak, aby všichni viděli.</li> <li>U vyzve jednoho Ž, aby ukázal na obrázek, který zná (Varianta 1), či na otázku, na niž zná odpověď (Varianta 2), a řekl správnou odpověď. Poté U řekne Ž, aby kartičku otočil tak, že druhou stranu vidí všichni ostatní Ž. Pokud tam je totéž slovo (Varianta 1), či správné řešení (Varianta 2), Ž si kartičku může vzít.</li> <li>U naznačí, že takto budou Ž pokračovat. Ž pak hrají, dokud neobrábí všechny kartičky. Pokud student slovo neuhodne, nechá ho U nahlas přečíst správné slovo na kartičce a tu pak sebere ze stolu a vrátí ji do hry až po nějaké době, popř. na konci.</li> </ol>
Poznámky	<p>Pokud je Ž více a máme více sad kartiček, je možné po vysvětlení pravidel Ž rozdělit do skupin k více stolům. Pokud máme sadu jednu a Ž je víc než např. 6, je zábavnější, pokud jsou Ž rozděleni do týmů. Právo říct slovo a obrátit kartičku má pak každý tým pouze jednou, přičemž Ž, kteří obracejí, se v týmu vystřídají, ale o svém kroku se mohou dopředu poradit se spoluhráči ze svého týmu. Je potřeba, aby všichni dosáhli na stůl s obrázky.</p>
Ukončení aktivity, zhodnocení	Vyhrává ten Ž anebo ten tým, který má nejvíce kartiček. V ideálním případě následuje opakované procvičení: Ž, kteří získali kartičky, ukazují ostatním Ž obrázky a ti pak říkají slova. U provede totéž s kartičkami, které nikdo nezískal.

Dostupné z portálu [www.inkluzivniskola.cz](http://www.inkluzivniskola.cz), vytvořeného občanským sdružením META za finanční podpory Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy ČR, Evropského fondu pro integraci státních příslušníků třetích zemí a Ministerstva vnitra ČR.

<p>Poznámky</p>	<p>Obracečka je vlastně obměnou Chňapačky, přičemž úroveň zvládnutí příslušné slovní zásoby je vyšší, neboť vyžaduje aktivní mluvení. U může v pravidlech hry také zohlednit srozumitelnou výslovnost a nesrozumitelné výrazy neuznávat – pokud si toto stanoví jako cíl aktivity. U Chňapačky naproti tomu žákům stačí prvotní pasivní znalost, ale zato může procvičovat i mnohem komplexnější schopnost porozumění – tak jako např. u popisu postav či ve variantě s vysvětlováním – opisem slov.</p> <p>Průběh aktivity je nejen hodnocen U, ale může být průběžně hodnocen také samotnými Ž mezi sebou. Proto je možné využít tuto aktivitu taky k nácviku frází typu <i>Výborně!</i>, <i>To je dobře!</i>, <i>To je špatně!</i>, <i>Bohužel</i>, <i>To je škoda!</i>, <i>To je smůla!</i> apod. Ž vždycky velmi rádi takovéto komentáře používají.</p>
-----------------	--

Zkratky v tabulce: U = učitel, Ž = žák

Dostupné z portálu [www.inkluzivniskola.cz](http://www.inkluzivniskola.cz), vytvořeného občanským sdružením META za finanční podpory Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy ČR, Evropského fondu pro integraci státních příslušníků třetích zemí a Ministerstva vnitra ČR.

