ČESKY

NOW OR EVERY DAY?

Přítomný čas prostý a průběhový v angličtině.

2 hry v 1 (určeno pro výuku angličtiny na 1. stupni ZŠ)
Počet hráčů: 2 a více
Věk: 6+
Obsah hry: 1x hrací deska, 2x 35ks karet se slovesy, 1x točítko,
1x hrací kostka, pravidla hry

Cíl hry:

Jedná se o dvě hry v jedné a cílem obou her je získat co nejvíce karet.

1. Pravidla hry (hra PEXESO – poznáváme slovesa):

Děti se naučí 35 slovesných tvarů, hrajeme pouze se 2 sadami karet s obrázky sloves (celkem 70ks).

- Karty rozložíme na stůl obrázky dolů.
- První hráč otočí 2 karty, pokud jsou stejné, nechá si je a pokračuje v otáčení dalších karet.
- Pokud nejsou stejné, otočí je zpět obrázkem dolů a pokračuje další hráč.
- Výhercem je ten hráč, který má nejvíce karet.

2. Pravidla hry (hra PŘÍTOMNÝ ČAS – rozlišujeme PROSTÝ a PRŮBĚHOVÝ):

Děti pochopí rozdíl mezi přítomným časem prostým a průběhovým, hrajeme s hrací deskou, kostkou, točítkem a jednou nebo dvěma sadami karet (záleží na počtu hráčů).

- Karty necháme na hromádce na stole obrázky dolů.
- První hráč si dá před sebe točítko a hrací desku. Vezme si libovolnou kartu se slovesem, hodí kostkou a zatočí šipkou na točítku:
  NOW = NYNÍ symbolizuje přítomný čas průběhový
  EVERY DAY = KAŽDÝ DEN symbolizuje přítomný čas prostý
- Deska je rozdělena do 6 očíslovaných polí s osobními zájmeny.
  Příklad č. 1: hráč hodil 4, točítko ukazuje „NOW“ a popis karty je „RUN“
  Správná věta zní: WE ARE RUNNING.
  Příklad č. 2: hráč hodil 3, točítko ukazuje „EVERY DAY“ a popis karty je „SLEEP“
  Správná věta zní: HE SLEEPS nebo SHE SLEEPS nebo IT SLEEPS.
- Pokud šipka na točítku ukáže na červenou výseč, hráč buď
  a) netvoří větu a kartu se slovesem získá zdarma
  nebo
  b) utvoří větu v určeném čase a navíc musí do věty přidat minimálně 1 další slovo tak, aby věta měla smysl (příklad: HE RUNS FAST).
- Pravidla pro červenou výseč se určí na začátku hry.
- Pokud hráč řekne větu správně, kartu se slovesem si nechá, v opačném případě ji dá dospod hromádky.
- Výhercem je ten hráč, který má nejvíce karet.

ENGLISH

NOW OR EVERY DAY?

Present simple and present continuous tenses in English

Recommended for primary school ESL teaching
Number of players: 2 and more
Age: 6 +
Contents of box: 1x game board; 2 packs of 35 verb cards; 1x spinner; 1x dice; game instructions

Game no. 1 MEMORY GAME– identifying verbs

Use both packs of verb cards
Aim of the game: to collect as many pairs of matching cards; children learn 35 verb forms.

- Place the cards face down on the table.
- Player 1 turns over two cards, if the cards match the player keeps them and continues to play.
- If the two cards do not match the player turns them back over and the game carries on to the next player.
- The winner is the player with the most cards.

Game no. 2 PRESENT TENSE – distinguishing present simple from present continuous:

Use the game board, dice, spinner and one or both packs of cards (according to the number of players). Aim of the game: to create sentences using the correct verb forms; children learn to distinguish present simple from present continuous.

- Pile the cards in the middle of the table face down.
- Player 1 places the spinner and board in front of her/him, draws one card from the
  pile, throws the dice and turns the spinner.
  NOW symbolizes present simple tense
  EVERY DAY symbolizes present continuous tense
- The board is divided into 6 numbered parts with personal pronouns.
  Pexample 1: the dice lands on number 4, the arrow on the spinner is pointing to NOW and the verb card says RUN
  Correct sentence: WE ARE RUNNING.
  example 2: the dice lands on the number 3, the arrow on the spinner is pointing to EVERY DAY and the verb card says SLEEP.
  Correct sentence: HE SLEEPS/SHE SLEEPS/IT SLEEPS.
- If the arrow on the spinner points to red, the player either:
  a) receives the card for free (doesn't have to form a sentence)
  or
  b) forms a sentence in the given tense with the addition
  of another word so that the sentence is
  complete (makes sense)
  example: He runs fast.
  Players decide on the rules before the start of the game (choose either a or b from above)
- The player keeps the card if he/she forms the sentence correctly. If the player forms the sentence incorrectly he/she puts the card back into the bottom of the pile.
- The player with the most cards is the winner.

DEUTSCH

NOW OR EVERY DAY?

Die englischen Zeitformen Present Simple und Present Continuous

Empfohlen für den Englischunterricht an Grundschulen
Anzahl Spieler: 2 und mehr
Alter: 6+
Inhalt: 1x Spielbrett; 2 Packungen mit 35 Verbkarten; 1x Drehscheibe;
1x Würfel; Spielanleitungen

Spiel Nr. 1 MEMORY GAME – Identifizieren von Verben

Benutzen Sie die beiden Packungen der Verbkarten.
Ziel des Spiels: möglichst viele Paare aus passenden Karten zu sammeln.
Kinder lernen so 35 Verbformen.

- Legen Sie die Karten verdeckt auf den Tisch.
- Spieler 1 dreht zwei Karten um. Wenn die Karten gleich sind, behält der Spieler sie und spielt weiter.
- Wenn die beiden Karten nicht zusammenpassen, dreht der Spieler sie wieder um und das Spiel trägt zum nächsten Spieler.
- Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Karten.

Spiel Nr. 2 PRESENT TENSE – Unterscheiden zwischen Present Simple und Present Continuous

Verwenden Sie das Spielbrett, den Würfel, die Drehscheibe und eine oder beide Kartenpackungen (je nach Anzahl der Spieler).
Ziel des Spiels: Sätze mit den richtigen Verbformen zu erstellen; Kinder lernen zwischen den Zeitformen Present Simple und Present Continuous zu unterscheiden.

- Stapeln Sie die Karten in der Mitte des Tisches mit der Bildseite nach unten.
- Spieler 1 legt die Drehscheibe und das Brett vor sich, zieht eine Karte aus dem Stapel, würfelt und dreht die Scheibe.
  JETZT symbolisiert die Zeitform Present Continuous
  JEDEN TAG symbolisiert die Zeitform Present Simple
  Das Brett ist in 6 nummerierte Teile mit Personalpronomen aufgeteilt.
- Der Spieler muss einen Satz mit der korrekten Verbform erstellen:
  Beispiel 1: die Würfel landet auf Nummer 4, der Pfeil der Drehscheibe zeigt auf JETZT und die Verbkarte sagt RUN
  Korrekter Satz: WE ARE RUNNING.
  Beispiel 2: die Würfel landet auf Nummer 3, der Pfeil der Drehscheibe zeigt auf JEDEN TAG und die Verbkarte sagt SLEEP.
  Korrekter Satz: HE SLEEPS/SHE SLEEPS/IT SLEEPS.
- Wenn der Pfeil auf der Drehscheibe auf rot zeigt, kann der Spieler entweder:
  a) die Karte einfach so nehmen (er muss keinen Satz bilden)
  oder
  b) durch Hinzufügen eines weiteren Wortes (weiterer
  Wörter) einen sinnvollen Satz mit dem Verb in richtiger Form bilden
  Beispiel: Er läuft schnell.
  Die Spieler legen vor Beginn des Spiels die Regeln fest (entweder a oder b von oben)
- Wenn der/die Spieler/-in den Satz richtig bildet, behält er/sie die Karte. Wenn der/die Spieler/-in den Satz falsch bildet, legt er/sie die Karte wieder unter den Stapel.
- Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Karten.

SLOVENSKY

NOW OR EVERY DAY?

Prítomný čas jednoduchý a priebehový v angličtine

2 hry v 1 (určené pre výuku angličtiny na 1. stupni ZŠ)
Počet hráčov: 2 a viac
Vek: 6+
Obsah hry: 1x hracia podložka, 2 x 35ks kariet so slovesami, 1x točítko, 1x hracia kocka, pravidlá hry

Cieľ hry:

Ide o dve hry v jednej, ktorých cieľom je získať čo najviac kariet.

1. Pravidlá hry (hra PEXESO – poznávame slovesá):

Deti sa naučia 35 slovesných tvarov pri hre s dvomi sadami kariet s obrázkami slovies (celkovo 70 ks).

- Karty rozložíme na stôl obrázkami nadol.
- Prvý hráč otočí 2 karty, ak sú rovnaké, nechá si ich a pokračuje v otáčaní ďalších kariet.
- Ak nie sú rovnaké, otočí ich naspäť obrázkom nadol a pokračuje ďalší hráč.
- Výhercom je ten hráč, ktorý má najviac kariet.

2. Pravidla hry (hra PRÍTOMNÝ ČAS – rozlišujeme jednoduchý a priebehový):

Deti pochopia rozdiel medzi prítomným časom jednoduchým a priebehovým, pri hre s hracou podložkou, kockou, točítkom a jednou alebo dvomi sadami kariet (záleží na počte hráčov).

- Karty necháme na kôpke na stole obrázkami dole.
  Prvý hráč si dá pred seba točítko a hraciu podložku. Zoberiem si ľubovoľnú kartu so slovesom, hodí kockou a zatočí šípkou na točítku:
  NOW = TERAZ symbolizuje prítomný čas priebehový
  EVERY DAY = KAŽDÝ DEŇ symbolizuje prítomný čas jednoduchý
- Podložka je rozdelená na 6 očíslovaných políčok s osobnými zámenami.
  Príklad č. 1: hráč hodil 4, točítko ukazuje „NOW" a popis karty je „RUN"
  Správna veta znie: WE ARE RUNNING.
  Príklad č. 2: hráč hodil 3, točítko ukazuje „EVERY DAY" a popis karty je „SLEEP"
  Správna veta znie: HE SLEEPS alebo SHE SLEEPS alebo IT SLEEPS.
- Pokiaľ šípka na točítku ukáže na červený výsek, hráč buď:
  a) netvorí vetu a kartu so slovesom získa zadarmo
  alebo
  b) utvorí vetu v určenom čase a najviac musí do vety pridať minimálne 1 ďalšie slovo tak, aby veta mala zmysel (príklad: HE RUNS FAST).
  Pravidlá pre červený výsek sa určia na začiatku hry.
- Pokiaľ hráč povie vetu správne, kartu sa slovesom si nechá, v opačnom prípade ju dá na spodok kôpky.
- Výhercom je ten hráč, ktorý má najviac kariet.

POLSKI

NOW OR EVERY DAY?

Czasy "present simple" i "present continuous" w języku angielskim

Polecane do nauki w szkole podstawowej (ESL)
Liczba graczy: 2 lub więcej
Wiek: 6 +
Zawartość pudełka: 1 plansza do gry; 2 talie po 35 kart z czasownikami; 1 koło obrotowe; 1 kostka; instrukcja

Gra nr 1 – GRA PAMIĘCIOWA– rozpoznawanie czasowników

Użyj obu talii kart.
Cel gry: zebrać największą liczbę par identycznych kart; dzieci uczą się 35-ciu form czasowników.

- Rozłóż karty na stole treścią do dołu.
- Gracz 1 odsłania dwie karty, jeśli są identyczne - zabiera parę pasujących kart i ponawia ruch.
- Jeżeli dwie odsłonięte karty nie są identyczne, gracz ponownie je zasłania, zaś grę kontynuuje kolejny gracz.
- Zwycięża gracz, który zebrał największą liczbę par kart.

Gra nr 2 – PRESENT TENSE – rozróżnianie czasów present simple i present continuous

Użyj planszy do gry, kostki, koła obrotowego i obu talii kart (w zależności od liczby graczy). Cel gry: budowa zdań z użyciem poprawnych form czasowników; dzieci uczą się rozróżniać formy present simple od present continuous.

- Połóż karty na stos na środku stołu treścią do dołu.
  Gracz 1 umieszcza przed sobą koło obrotowe i planszę, wyciąga 1 kartę ze stosu, rzuca kostką i kręci kołem.
  NOW symbolizuje czas present continuous
  EVERY DAY symbolizuje czas present simple
  Plansza jest podzielona na 6 ponumerowanych części z zaimkami osobowymi.
- Gracz musi zbudować zdanie z poprawną formą czasownika:
  Przykład 1: kostka pokazuje 4, strzałka koła obrotowego wskazuje TERAZ zaś karta zawiera czasownik RUN
  Poprawne zdanie: WE ARE RUNNING.
  Przykład 2: kostka pokazuje 3, strzałka koła obrotowego wskazuje EVERY DAY zaś karta zawiera czasownik SLEEP.
  Poprawne zdanie: HE SLEEPS/SHE SLEEPS/IT SLEEPS.
- Jesli strzalka na tarczy pokaze czerwone pole, gracz albo:
  a) nie tworzy zdania i za darmo otrzymuje karte z wyrazem(czasownikiem),
  albo
  b) musi utworzyc zdanie w okreslonym czasie, dodajac do niego co najmniej 1 wyraz taki, aby to zdanie mialo sens.
  Na przyklad: He runs fast (On dela rychle).
  Zasady czerwonego pola ustala sie na poczatku gry.
- Gracz zatrzymuje kartę, jeśli zdanie jest poprawne. Jeśli zdanie nie jest poprawne, gracz odkłada kartę na spód stosu.
- Zwycięża gracz, który zebrał największą liczbę kart.

БЪЛГАРСКИ

NOW OR EVERY DAY?

Сегашно време - сегашно просто и сегашно продължително време в английският език

Съдържание:

1 игрална дъска, 2 тестета с по 35 карти с глаголи, 1 рулетка,
1 зарче, правила на играта

Цел на играта:

Става дума за две игри в едно, като и в двете игри целта е играчите да съберат колкото се може повече карти

Игра №1: PEXESO – разпознаване на глаголи

Правила на играта
Децата научават 35 вида глаголи, играе се само с двете тестета карти с картинки на глаголите (общо 70 броя)

- Подреждаме картите на масата с картинката надолу
- Първият играч обръща две карти по избор, ако картите са еднакви може да ги задържи и да продължи да обръща
- Ако картите не са еднакви, трябва да ги обърне отново с картинката надолу, след което е на ред следващия играч
- Победител е този играч, който събере най-много карти

Игра №2: Сегашно време – сегашно просто и сегашно продължително време

Правила на играта
Децата разбират разликата между сегашно просто и сегашно продължително време.
Играе се с игралната дъска, зарчето, рулетката и едното тесте карти (в зависимост от броя на играчите)

- Поставяме на масата тестето с карти с картинките надолу
- Първият играч поставя пред себе си рулетката и игралната дъска.
  Изважда от тестето една карта по избор, хвърля зарчето и завърта рулетката:
  NOW = СЕГА символизира сегашно продължително време
  EVERY DAY = ВСЕКИ ДЕН символизира сегашно просто време
  Игралнато дъска е разделена на 6 номерирани полета с личните местоимения
  Пример 1: играчът хвърля 4, стрелката на рулетката показва „NOW" а картата е с надпис „RUN"
  Правилното изречение е: WE ARE RUNNING
  Пример 2: играчът хвърля 3, стрелката на рулетката показва „EVERY DAY" а картата е с надпис „SLEEP"
  Правилното изречение е: HE SLEEPS / SHE SLEEPS /
- Ако стрелката на рулетката е насочена към червеното поле, играча:
  а) не създава изречение и получава без игра карта с глагол
  или
  б) създава изречение в определеното време като трябва да прибави най-малко една дума, така че изречението да има смисъл (пример: HE RUNS FAST).
  В началото на играта трябва да се определят правилата за червеното поле на игралната дъска.
- Ако играчът каже правилно изречението, запазва картата за себе си, в противен случай трябва да я върне най-отдолу на тестето с карти
- Победител е този играч, който събере най-много карти