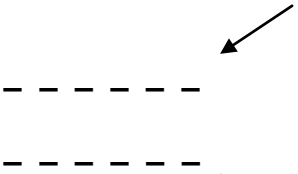
Příloha č. 1: Návod na hru Spelling Shark

"Spelling shark" je u nás spíš známá jako oběšenec. Tento název však může být pro žáky 2. a 3. ročníku traumatizující, proto volíme v tomto případě mírnější pojmenování pro oběti neúspěšného hádání. Místo oběšence máme teda žraloka v moři, který čeká na úlovek. V tajence má vyjít například slovo „SEASON". Každému písmenku přiřaďte jedno políčko (viz obrázek) a pod tato políčka namalujte stejný počet políček ještě jednou. Tato políčka budou sloužit k zaznamenávání neúspěšného pokusu při hádání, kdy na políčko, pokud žák řekne písmenko, které do tajenky nepatří, namalujete panáčka. Pokud bude chybných pokusů více, než je políček, panáčka „sežere" žralok, který na něj číhá pod útesem.

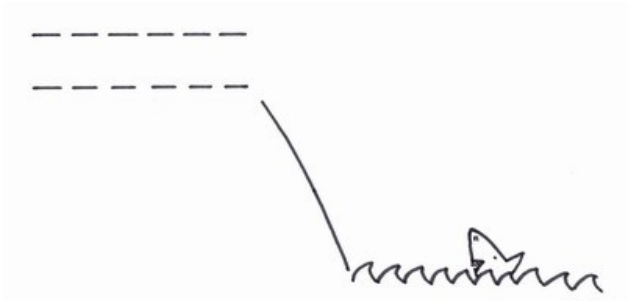
Žákům vysvětlíme pravidla a necháme je pomocí anglické abecedy hádat, zda jimi zvolené písmenko v tajence je, či nikoli. Každé písmenko, které se do tajenky hodí, napíšeme na příslušné políčko. Pokud žák řekne písmenko, které do tajenky nepatří, namalujeme na spodní políčko panáčka. S mladšími žáky je dobré zapisovat jimi tipovaná písmenka na tabuli, aby se již řečená písmenka zbytečně neopakovala. Hádanka tedy může vypadat takto:

Zde zapisujeme správně uhodnutá písmenka



Zde malujeme panáčky při každém mylném pokusu

Na začátku hádání namalujeme na tabuli (ilustrační obrázek):



Změny v obrázku v průběhu doplňování (ilustrační obrázek):

