



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



# Podporujeme osvojování češtiny u dětí a žáků cizinců

Jak pracovat s volně dostupnými pexesy

# APIVA

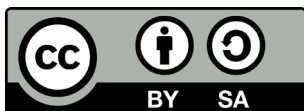
Předkládané materiály byly vytvořeny v projektu „Společné vzdělávání a podpora škol krok za krokem. Implementace Akčního plánu inkluzivního vzdělávání – metodická podpora“ (dále jen APIV A) realizovaném v Národním pedagogickém institutu České republiky (dále jen NPI ČR).

Na podporu výuky češtiny jako druhého jazyka byly v projektu vytvořeny:

- Nástroj pro zjišťování jazykových kompetencí v češtině jako druhém jazyce u žáků cizinců (s odlišným mateřským jazykem – OMJ) na ZŠ, který zahrnuje:
  - Jazykový test z češtiny pro žáky s odlišným mateřským jazykem, tj. test zjišťující jazykové kompetence žáků od 3. do 5. ročníku a od 6. do 9. ročníku základní školy
  - Rozhovor s žákem s odlišným mateřským jazykem, který mapuje jazykové zázemí žáka
  - Učitelovo hodnocení jazykové kompetence žáka v češtině na základě pozorování žáka ve výuce i v dalším kontaktu
- Metodické a výukové/pracovní materiály jako pomůcka pro pedagogické pracovníky vzdělávající děti a žáky cizince (s OMJ) s nedostatečnou znalostí češtiny:
  - v povinném posledním ročníku předškolního vzdělávání
  - v 1.–2. ročníku základních škol
  - v 3.–9. ročníku základních škol
  - metodická doporučení pro práci s volně dostupnými pexesy ve výuce češtiny
  - banka obrázků pro zvýšení názornosti a motivace

Výstupy jsou dostupné z: <https://cizinci.npi.cz/vystupy-z-projektu-apiv-a>.

Informace o dalších aktivitách projektu najdete na <https://www.npi.cz/projekty/4604-spolecne>.



Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je kolektiv autorů NPI ČR (nástupnická organizace NÚV, projekt IPs APIV A v letech 2017 až 2022).

Dílo podléhá licenci [Creative Commons CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.

Zpracovala: Mgr. et Mgr. Alicja Leix, Ph.D.  
Autorka fotografií: Mgr. et Mgr. Alicja Leix, Ph.D.  
Grafická úprava: Barbora Metlická

Národní pedagogický institut České republiky, Praha 2022

ISBN 978-80-7578-095-9

# Obsah

Úvod.....	4
1. Předškoláci, mladší žáci, úplní začátečníci.....	5
Jeden obrázek – jeden význam, aneb at' vím, co (se) učím.....	6
Zvláštní případ učení se písmen.....	10
Kdy množství elementů nebo popisky vadí.....	12
... a kdy dodatečné elementy a popisky vadit nemusí.....	14
Co lze a co nelze nakreslit.....	16
2. Žáci starší a mírně pokročilí.....	18
Rozšiřování slovní zásoby, přesahy do různých předmětů.....	19
Gramatika českého jazyka.....	22
Extrémně funkční extrémní umění.....	23
3. Výběr pexes „krabička první pomoci“ a základní metodická doporučení.....	24
Závěr.....	25
Seznam fotografií.....	26
Seznam použitých pexes.....	27

## Úvod

Zkušení pedagogové používají při výuce žáků s odlišným mateřským jazykem (OMJ) rozmanité pomůcky primárně navržené pro jiné účely. **Materiály vytvořené přímo pro žáky, kteří se učí česky, jsou velmi užitečné, rozhodně to ale neznamená, že se jedná o jediné materiály, které lze v práci s těmito žáky využít.** Příkladem jsou hry typu pexeso<sup>1</sup>, v České republice velmi populární. Může je hrát kdokoli bez ohledu na věk, ale obzvlášť oblíbené jsou mezi dětmi. S oblibou se také využívají při výuce základní slovní zásoby v cizích jazycích.

V České republice je např. tradičně největší množství tohoto typu her určené pro výuku angličtiny; setkat se ovšem můžeme také s pexesy zaměřenými na jiné jazyky, matematiku, vlajky, vynálezy, umělecká díla; dále s pexesy v papírové a online podobě apod. Jedná se o jednu z nejvíce rozšířených (nejen) jazykových her, kterou zná snad každý učitel, vychovatel a rodič.

Ovšem ne všechna pexesa, se kterými si nadšeně hrají mladší děti, anebo ta, pomocí kterých se starší děti učí anglická slovíčka, se stejně dobře hodí pro výuku češtiny u dětí s OMJ. Nebo se hodit mohou, ale např. pro děti s jiným mateřským jazykem anebo starší. Méně zkušený učitel to nemusí poznat.

**Toto je metodický materiál určený především pro ty, kteří pracují s dětmi v mateřských školách a se žáky na základních školách, kteří se začínají učit česky, tj. jsou na úrovni A0 až A1.** Struktura a obsah vychází z mnohaletých zkušeností jak s výukou češtiny u žáků s OMJ, tak se školením jejich učitelů. Obsahuje rozbor témat a příklady pexes, které se osvědčily u pedagogů, kteří doposud neměli (nebo měli jen malou) zkušenost s prací s cílovou skupinou žáků. Anebo **nemají zkušenosti s tím, jaké to je učit se cizímu jazyku v cizím prostředí, což jim nenapomáhá ve vcítění se do situace žáka s OMJ.**

### CÍLE METODICKÉHO MATERIÁLU

- předat informace o tom, jak jednotlivé obrázky v pexesu může vnímat dítě či žák s OMJ
- okomentovat míru využitelnosti různých druhů volně dostupných her typu pexes pro děti a žáky s OMJ s ohledem na jejich věk, vývojová specifika a aktuální vzdělávací potřeby
- pomoci jak s posouzením pexes, které už ve škole jsou, tak s výběrem nových, včetně těch určených přímo pro práci se žáky s OMJ

### CÍLOVÁ SKUPINA

- primárně: pedagogičtí a nepedagogičtí pracovníci pracující s dětmi a žáky s OMJ, zejména ti, kteří mají malé nebo žádné zkušenosti s prací s cizinci a také nemají vlastní zkušenosti s učením se cizímu jazyku v cizím prostředí
- lektori vyučující češtinu pro cizince; rodiče – Češi, vychovávající své děti v zahraničí, kterým záleží na tom, aby jejich děti mluvily česky, aj.

### STRUKTURA TEXTU

Děti se v různém věku učí různým způsobem a platí to také pro to, jak vnímají pexesa. Děti s OMJ nejsou výjimka. Co skvěle funguje na 2. stupni ZŠ, nemusí být využitelné pro prvňáčky, natož pro předškolní děti. Proto **základním kritériem pro tvorbu textu je rozdělení podle věku tak, aby se učitel mohl rychle zorientovat ve specifikách a potřebách žáků, se kterými pracuje.**

Celek uzavírá návrh minimální sady volně dostupných her podle zásady „za málo peněz hodně muziky“, určené pro ty, kteří by rádi obohatili svou výuku žáků s OMJ o aktivity na bázi této funkční výukové pomůcky.

**VŠE MAXIMÁLNĚ PRAKTICKY, S UKÁZKAMI, STRUČNĚ, S MINIMEM TEORIE, SROZUMITELNĚ I PRO NE-ČEŠTINÁŘE.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> V této publikaci je použito slovo „pexeso“ pro hry s principem párování kartiček, bez ohledu na to, zda vydavatel použil přímo název „pexeso“, nebo jiný, např. „najdi dvojici“, „memory games“, apod. Důvodem je situace v praxi, kdy jsou slovem „pexeso“ pojmenovávány všechny hry s tímto principem.

<sup>2</sup> Učitelé, pedagogové, asistenti aj. opakovaně během odborných školení označují tento způsob výkladu jako ten, který jim nejvíce vyhovuje.

## 1. Předškoláci, mladší žáci, úplní začátečníci

Hraní her typu pexeso s dětmi s odlišným mateřským jazykem se řídí trochu jinými pravidly než hraní s dětmi českými.

Zaprvé, s dětmi s OMJ, které se teprve učí česky, se obvykle moc dobře nedomluvíme. **Nemůžeme jim, jako českým dětem, podrobně vysvětlovat pravidla hry nebo komentovat detaily kreseb na kartičkách.**

Zadruhé, **obrázky na jednotlivých kartičkách mnohem více než u českých dětí používáme jako zdroj při učení se českých slov.** U toho se teď na chvíli pozastavíme.

Učení se novým jazykům, zejména nabírání nové slovní zásoby, jde lépe, když se při výuce dodržuje jisté pravidlo:

### 1 OBRÁZEK = 1 VÝZNAM

Toto pravidlo je obzvláště funkční dodržovat v následujících případech:

- úplný začátečník (úroveň A0), vytváření slovní zásoby a její rozšiřování; obrázek je opravdu zdrojem informací
- jedná se o věci, se kterými dítě či žák nemá doposud zkušenosti
- učícím se je mladší dítě (mateřská škola, 1.–2. třída ZŠ)

Představme si obrázek, kde není úplně jasné, co znázorňuje, např. myš obklopenou různými sýry. I dospělý si nebude jistý, k čemu se vztahuje slovní popis umístěný pod obrázkem a na co se má vlastně soustředit. Potřebuje k tomu dvě věci – zprostředkující jazyk, kterým se význam objasní a vysvětlí, co je na obrázku zbytečné, a schopnost to pochopit a pracovat s tím.

V případě mladšího dítěte s OMJ zřídka máme k dispozici společný jazyk, kterým mu vše potřebné vysvětlíme. A i když ho máme, **pochopení pro to, že něco není relevantní, schopnost to soustavně přehlížet a soustředit se na něco jiného, aniž bychom se nechali rozptylovat, se u dítěte v mladším věku teprve začíná vyvíjet.** Nemůžeme s ní počítat automaticky jako u dospělého. Nemluvě o tom, že děti s OMJ, podobně jako děti s poruchami pozornosti aj., mají zde ještě těžší situaci.

**Udržení pozornosti a soustředění stojí dítě velké úsilí – měli bychom hledat cesty, jak mu to usnadnit, a odstranit překážky, které odstranit lze.**

V této publikaci prezentujeme postupně přes 20 různých her typu pexeso, ze kterých každá byla navržena s nějakým účelem. **Na obrázky na kartičkách typu pexeso zde nahlížíme jako na obrazový materiál.** Pokud je chceme použít jako zdroj při práci s mladšími žáky, obzvláště když se jedná o úplné začátečníky, potřebujeme především ověřit, zda splňují pravidlo 1 obrázek – 1 význam.

Obrázky, které „porušují“ výše uvedené pravidlo, poznáme takto:

- a. na kartičce je kresba, která nezachycuje distinktivní (zásadní, rozlišující) rysy významu, o který se jedná; jednoduše řečeno, bez popisku není jisté, co kresba zobrazuje
- b. význam obrázku nelze dostatečně jednoznačně zachytit graficky
- c. dítě či žák má problémy s popiskem pod obrázkem, např. kvůli jazyku nebo grafickému provedení.

Všechny tyto jevy projdeme teď na konkrétních příkladech.

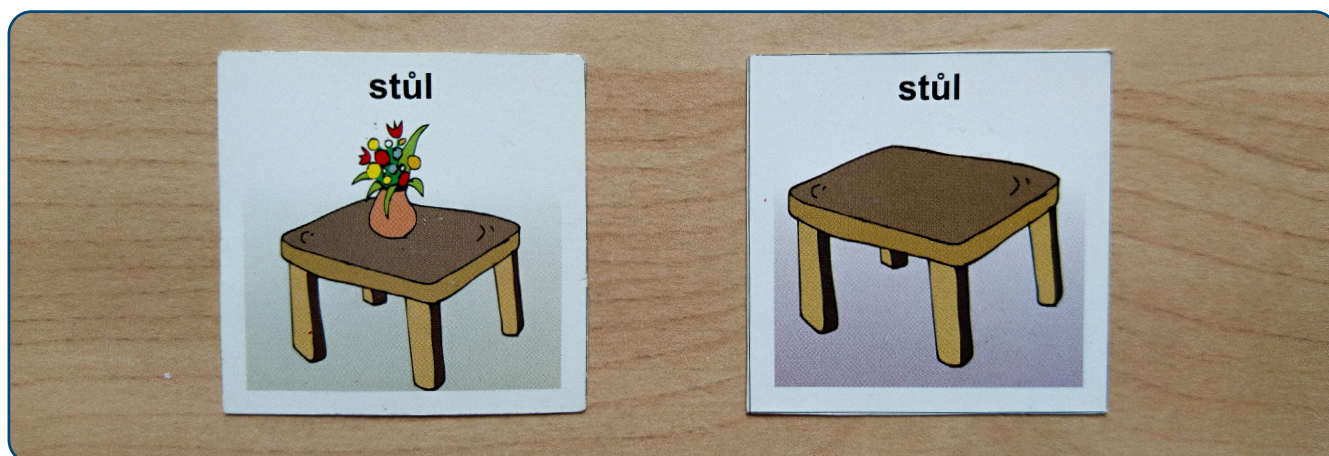
## Jeden obrázek – jeden význam, aneb ať vím, co (se) učím

Jako názornou ukázkou, oč se jedná z hlediska žáka s OMJ, uvedeme příklad z procesu tvorby her typu pexeso určených přímo pro výuku českého jazyka pro cizince<sup>3</sup>.

První navrhovaná sada měla obsahovat základní slovní zásobu. Obrázky se vrátily po nakreslení, vzbudily nadšení, protože se všem zainteresovaným líbil styl, jakým byly nakresleny. Jeden z obrázků byl ale okamžitě zařazen k překreslení v rámci další sady obrázků. Mezitím byly první archy rozstříženy a využity ve výuce. A tam se ukázalo, že obrázek zařazený k překreslení skutečně občas působí problémy – zejména mladším dětem a úplným začátečníkům, se kterými lektori neměli žádný společný jazyk a komunikovali s nimi pouze česky. Tím obrázkem byl stůl, uvedený vlevo na fotografii 1.

Na obrázku byl stůl popsán jako „stůl“. Až doposud bylo vše v pořádku. **Problém spočíval v tom, že tam nebyl jen stůl; na stole stála ještě váza s kytkou. Dodatečné elementy způsobovaly zmatek, protože některé děti jednoduše nevěděly, čemu vlastně lektor říká „stůl“.** Vedlo to např. ke kuriózním situacím, když byly děti ve skupince vyzvány, aby ukazovaly ve třídě věci, které se před chvílí učily pomocí pexesa, a některé ukazovaly na vázu s kyticí, která byla nakreslená na obrázku visícím na stěně, a následoval pokus o vyslovení zapamatovaného slova „stůl“.

Tento obrázek byl posléze z použití ve skupinách nejmenších dětí a úplných začátečníků vyřazen a v další sadě, rovněž navržené autorkou, je překreslený už jako **stůl bez dalších elementů** (obrázek vpravo na fotografii 1):



**Fotografie 1: Jeden obrázek – jeden význam, příklad z vývoje materiálů přímo pro žáky s OMJ**

Kromě výše popsané situace, kdy není jasné, o kterém elementu na obrázku hovoříme, **vznikají problémy také tehdy, kdy není úplně jasné, co vlastně na obrázku je.**

Připomeňme si – použití obrázků jako zdroje ve fázi učení se základní slovní zásoby je funkční tehdy, kdy **obrázek znázorňuje to, co znázorňovat má, tj. to, co učitel říká, když na obrázek ukazuje, a to naprosto jednoznačně, bez pochybování.**

Ukážeme si to na jedné ze základních tematických skupin, hojně zastoupených v hrách typu pexeso od různých vydavatelů, určených primárně pro výuku různých cizích jazyků – ovoci a zelenině.

Níže jsou příklady kreseb ovoce a zeleniny, které jsou velmi dobře identifikovatelné (fotografie 2):

<sup>3</sup> Jednalo se o dlouhodobou spolupráci autorky s Centrem pro cizince JMK, které v době tvorby pexes neslo název Jihomoravské regionální centrum na podporu integrace cizinců.



Fotografie 2: Dobře identifikovatelné kresby – ovoce a zelenina

Na další fotografii jsou kresby, které už tak jednoznačně identifikovatelné nejsou, obzvláště, když žáci v identifikaci nepomůže popisek (protože ještě neumí číst nebo je popisek v jazyce, kterému nerozumí):



Fotografie 3: Problém s identifikací – ovoce a zelenina

Když půjdeme zleva doprava, a začneme horní řadou: první obrázek bývá interpretován jako okurka anebo cuketa; druhý jako višně anebo třešně; další jako nejrůznější bobulové ovoce, včetně nezralých brusinek. V další řadě se žáci nemohou shodnout na tom, zda je to pomeranč, nebo mandarinka; prostřední obrázek bývá interpretován nejčastěji jako „jablko bez ocásku“, broskev nebo meruňka.

Poslední obrázek je vynikajícím příkladem **vnímání obrázku mladším dítětem z naprosto odlišného kulturního prostředí, kde je také jiné podnebí**. Pro člověka vyrůstajícího ve střední Evropě, který důvěrně zná především rostliny, které rostou v severním mírném podnebném pasu, je na posledním obrázku jednoznačně okurka. Ovšem **dítě, které čerstvě přijelo ze země ležící v tropickém pásmu, na obrázku uvidí spíše květ připomínající květ vanilky, kterou zná mnohem důvěrněji než okurku**. Proto kartička, kde je kromě plodu okurky zobrazen také její list a květ, přestože při „běžném“ použití plní svůj účel skvěle, pro děti s OMJ může být až překvapivě matoucí.

U ovoce a zeleniny je také namístě upozornit na situaci, když jsou kresby na obrázcích stylizované jako dětské nebo jsou doopravdy dětské, např. když si děti kreslí vlastní pexeso; tato témata patří k častým motivům. Tvorba podobných pexes je bezpochyby skvělá aktivita s velkým užitekem, bez ohledu na nesporný fakt, že vzniklé obrázky se od originálů mnohdy dost liší<sup>4</sup>. Rozhodně ovšem nemusejí být dobrým vzorem pro děti, které nejsou jejich autory. Opět – to, co nejen nevadí, ale je dokonce předností v jiné situaci, pro účel práce s dětmi s OMJ nemusí být funkční.



**Fotografie 4: Problém s identifikací – dětské kresby**

Jinou tematickou skupinou často zobrazovanou na kartičkách ve hrách typu pexeso jsou sporty. Zde ovšem problémy s rozpoznatelností nebývají tak časté jako u ovoce a zeleniny. Je to mj. proto, že dobrou identifikovatelnost zde posiluje přítomnost nějaké pomůcky a oblečení typických právě pro ten který sport. Níže jsou uvedené příklady dvou sad nakreslených ve velmi různém stylu, v obou případech bezproblémově čitelných.



**Fotografie 5: Sporty – dobře identifikovatelné kresby**

4 Pro kontrolu, nakolik je autorský umělecký záměr uhadnutelný, jedná se o ředkvičku, rajče a kedlubnu.





Fotografie 6: Sporty – verze pro nejmladší děti

Pokud se jedná o rozpoznatelnost, samozřejmě lepší než kresba bývá přímo fotografie reálného objektu. Pro učitele je důležité, že dobrá fotografie bývá zároveň pro dítě mnohem atraktivnější, než kresba. Zprvce právě díky okamžité rozpoznatelnosti, a zadruhé díky tomu, **že zobrazení něčeho „pravdivého“, „živého“, vzbuzuje mnohem větší emoce, než sebelepší kresba. A emoce jsou velmi dobré „lepidlo“ pro paměť.**

Níže příklad atraktivního pexesa, skvěle využitelného pro práci s dětmi s OMJ. Povedené fotky vyvolávají emoce, děti je rády komentují. Kromě zvířat je tam i různé pozadí – ale to děti nemate, protože je přirozené a hlavní pozornost na sebe strhávají zvířátka. Využitelnost pro výuku dětí s OMJ dodatečně zvyšují uvedené plné názvy zvířat v češtině. Jediné, na co bychom zde upozornili, že v situaci, kdy potřebujeme uplatnit zásadu, že **učím v první řadě to, co je pro dítě aktuálně užitečné**, a je toho moc, zvážíme, zda je nutné pracovat např. s obrázkem agamy (fotografie 7).



Fotografie 7: Zvířata – foto a plný název v češtině

## Zvláštní případ učení se písmen

Pokud se má mladší dítě učit písmena pomocí her typu pexeso, je nutné způsobu jejich zobrazení věnovat zvýšenou pozornost. Je třeba si uvědomit, že když se dítě učí písmena, to, co mu dělá problémy, je mj. to, aby pochopilo:

- že každé písmeno má takový, a ne jiný tvar
- že se skládá z takových, a ne jiných elementů, které jsou spolu pospojované velmi konkrétním způsobem
- že některá písmena mají kromě delších čar ještě nějaké menší elementy, které také musí být umístěny jen na jednom místě, ne jinde
- že ani tyto elementy nelze zaměňovat
- také to, že k písmenům nelze přidávat další elementy.

Toto se týká každého dítěte, které se učí písmena. **Dítě s OMJ má hned od začátku obtížnější situaci, obzvlášť v případě, že je mateřským jazykem dítěte jazyk, který nepoužívá latinku.** Opět, jako v případě výše uvedené okurky a vanilky, je třeba se podívat na písmena v rámci latinky tak, jak se dívá dítě s OMJ.

Vezměme jako příklad právě takové dítě, které se spolu s rodiči přestěhovalo do České republiky ve věku 6 let a jde zde do školy. Neumí ještě číst ani psát; je to podobné, jako s českými dětmi. Stejně ale, jako české děti jsou od dětství obklopené latinkou, toto bylo od narození obklopeno např. znaky či azbukou. Po přestěhování doposud známé písmo zmizelo a namísto toho se má učit latinku. **Má tak okamžitě mnohonásobně těžší situaci, než mají místní děti.** Nemůže při výuce těžit z předběžné, alespoň pasivní orientace v písmenech, jak je to u českých dětí, kde aktivity ve škole mohou navazovat na dřívější znalosti.

Dítěti rovněž přibyl další jazyk, a to jazyk s naprosto odlišným systémem, kde pochopení rozdílů ohledně výslovnosti, gramatiky, psaní, je pro něj zatím prakticky nemožné, protože jeho věk mu ještě neumožňuje diskuze s použitím lingvistických termínů – těm nerozumí a rozumět nemůže, jedná se o abstraktní pojmy.

Jako by toho nebylo málo, zkušenost s jiným jazykovým systémem může dítěti dokonce dost ztěžovat poznávání českých písmen. Např. v čínštině **počet znaků není omezený – není tam abeceda.** Už toto samotné je velký rozdíl, který dělá potíže s pochopením i starším žákům. A to zdaleka není vše. Pokud se jedná o psaní, dítě, jak bylo řečeno výše, nemusí ještě umět číst a psát. Ale ví, že při psaní je důležité všechno: délka a tloušťka všech čar, úhel jejich provedení vzhledem k dalším elementům, počet a umístění dalších, menších a větších elementů. Protože každá změna může vést ke zmatku – k napsání jiného nebo nerozpoznatelného znaku. **Jinými slovy, váha, jaká je přikládána preciznosti provedení jednotlivého znaku, je ještě o poznání větší, než je tomu v případě písmen latinky.**

Zkusme se vcítit v tento způsob nahlížení na písmo – nositele významů – a s tímto přístupem posuďme využitelnost zobrazení jednotlivých písmen tak, jak to může vnímat výše popsané dítě:

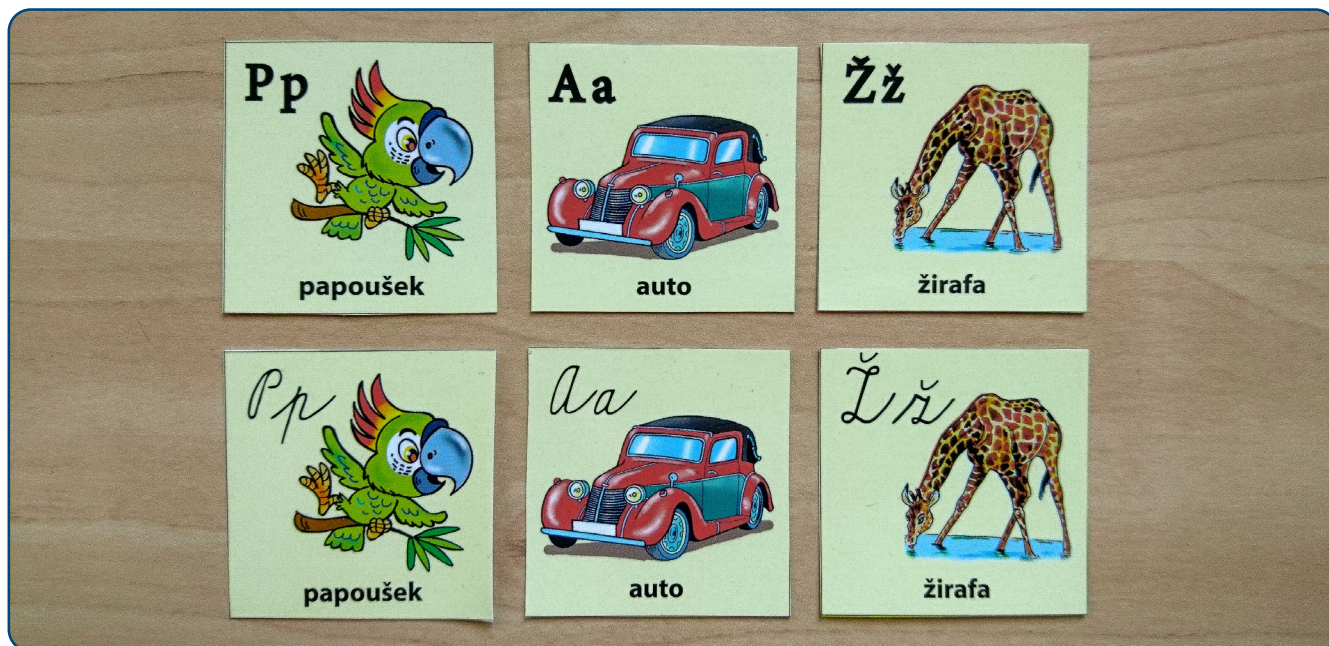


Fotografie 8: Problém s identifikací písmen – záměr vs. jak je mohou vidět menší děti

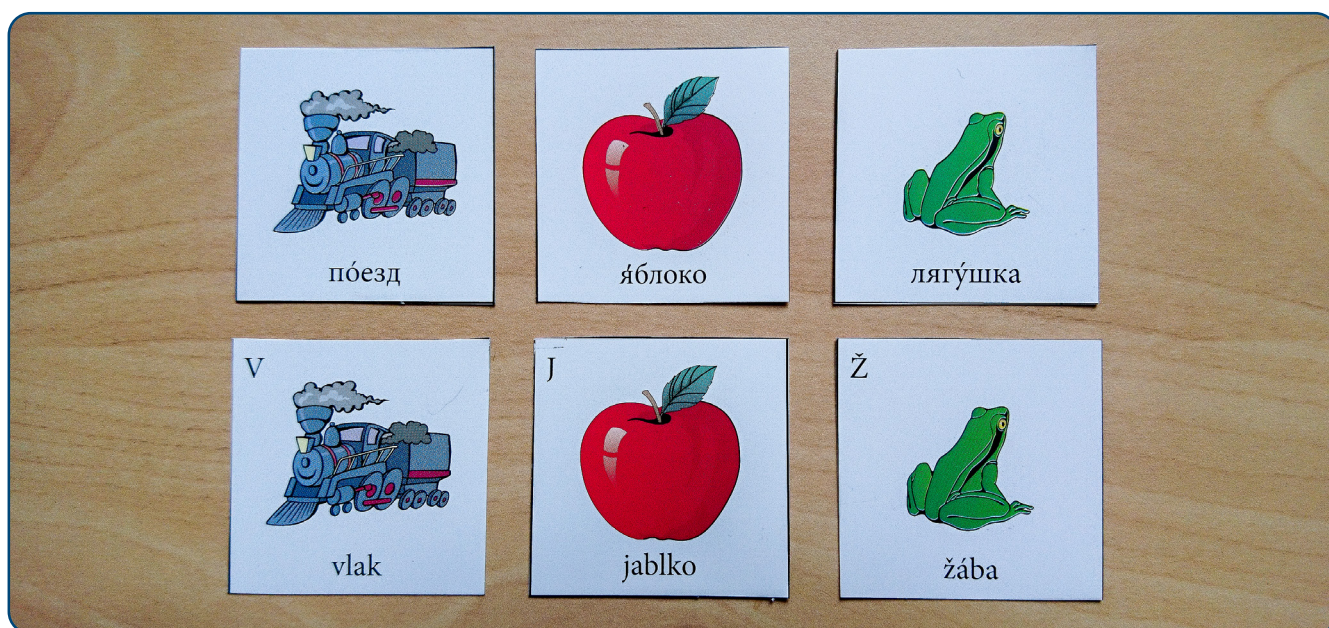
Děti, které nemají zkušenost s latinkou, na výše uvedených obrázcích nemusí rozpoznat písmena. Mnohé ukládají obrázky podle toho, kde mají hlavy, ruce a nohy panáčky zakomponovaní do písmen (dolní řádek). **Množství dodatečných elementů, barevnost a variabilita provedení odvádí pozornost dítěte a může působit zmatečně – obzvláště na děti zvyklé na to, že provedení písma včetně všech jeho elementů musí být velmi přesné.**

**Pokud chceme využít hry typu pexeso jako součást práce s dětmi s OMJ v období, kdy je učíme písmena, je vhodné volit takovou sadu, kde jsou písmena provedená přesně, jednoznačně a bez zbytečných elementů.** Pokud je na výběr, optimální je bezpatkové písmo – obzvláště pro děti pocházející ze zemí, kde se nepíše latinkou.

Níže jsou uvedeny příklady dvou pexes, která mohou být využita mj. pro výuku české abecedy a písmen vůbec. První (fotografie 9) je zaměřené na párování písmen tiskacích a psacích. Písmo je zde vázané – existují i pexesa s jinými variantami psacího písma<sup>5</sup>. Další pexeso je určené pro rusky mluvící žáky a výukové možnosti jsou zde také jasné – na kartičkách jsou nápisy jednou česky, jednou rusky (azbukou), ovšem vše je uspořádané podle písmen české abecedy. A pouze tato písmena jsou zde zdůrazněna (fotografie 10).



Fotografie 9: Česká písmena tiskací a psací



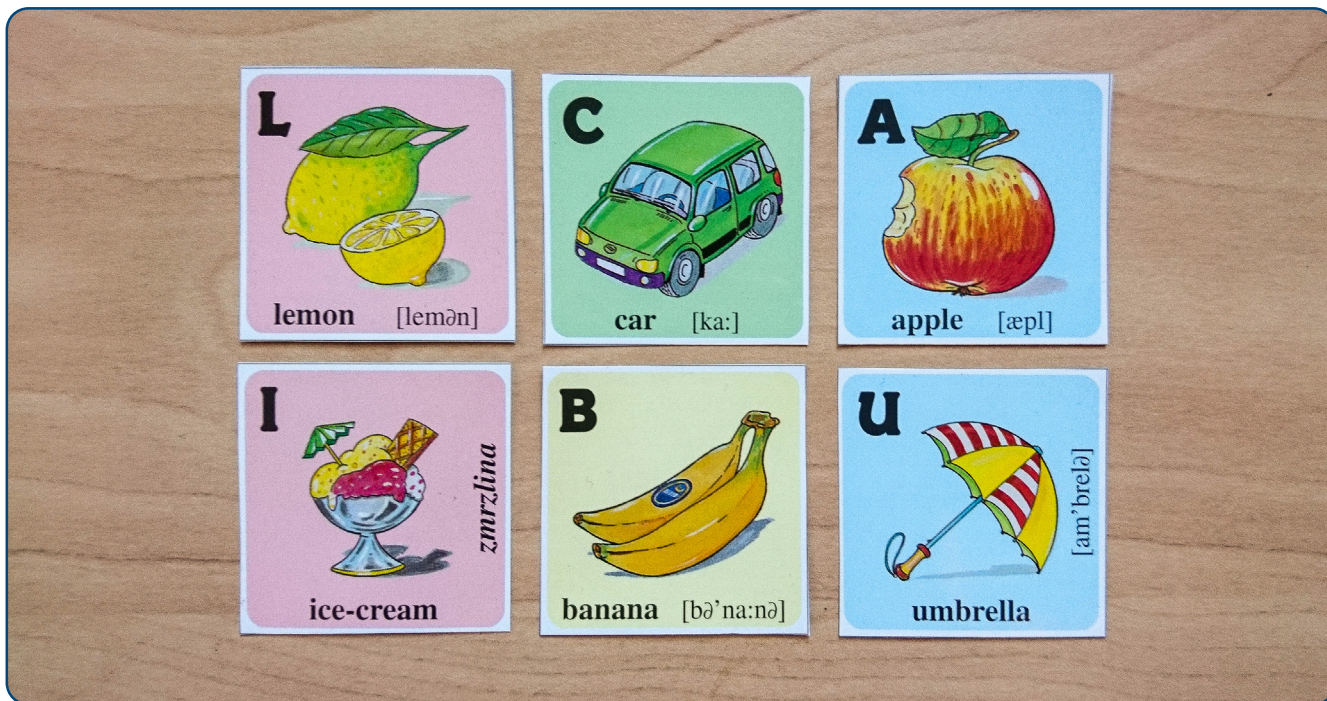
Fotografie 10: Česká abeceda pro rusky mluvící

<sup>5</sup> Rozhodování o tom, jaké písmo se mají žáci učit, doprovází mnoho kontroverzí. Písmo typu Comenia Script bývá pro žáky s OMJ (a nejen pro ně) samozřejmě jednodušší než písmo vázané. Ovšem vázané písmo lépe trénuje soustředění, trpělivost a jemnou motoriku, zásadní pro vývoj (také kognitivní) a pro školní prospěch vůbec. Rozhodnutí by mělo být vždy dobře uvážené. Dále, pokud je dítě trénováno v písmu jiném než vázaném a rodina plánuje v ČR zůstat, je vhodné, aby se s vázaným písmem seznámilo alespoň pasivně. Mělo by být připravené na to, že v běžném životě se s ním stejně bude setkávat.

## Kdy množství elementů nebo popisky vadí

U mladších dětí a žáků je zapotřebí si dávat pozor také na to, jak jsou pexesa popsána. To, co u starších dětí nebývá problém, u mladších může způsobit značný zmatek, vzniklý nepochopením, co je důležité a co je možné / je třeba přehlédnout. Děje se tak často např. u používání pexes původně určených pro výuku jiných jazyků, než je čeština, kde popisek sleduje něco jiného, než potřebuje dítě s OMJ, které se učí česky.

Níže příklad s hrou určenou původně pro výuku základní slovní zásoby, ale v angličtině (fotografie 11):



Fotografie 11: Matoucí elementy – počáteční písmena, fonetická transkripce

Pokud bychom chtěli použít toto pexeso v práci se žáky s OMJ, pro mladší, **zvláště pokud se teprve učí písmena**, se příliš nehodí. Dominujícím grafickým elementem, který strhává pozornost srovnatelně, nebo i více než element na obrázku, je písmeno. Potíž je v tom, že se jedná o **písmeno, kterým začíná název zobrazeného elementu v jiném jazyce, nikoliv v češtině**.

**Nejenže pro někoho, kdo se učí česky, zde nedojde k fixaci správné počáteční hlásky s obrázkem a s její grafickou podobou; zde dokonce dojde k fixaci v naprosté většině případů nesprávné.** Citron nezačíná na L, jablko na A, zmrzlina na I, deštník na U; shoda jako v případě banánu je vzácná.

Dále, když je dítě ve věku, kdy už alespoň trochu umí číst, otevírá mu to další oblast, na kterou je třeba dávat pozor – jazyk popisku. **Popisek v cizím jazyce nebude vadit dětem, které už bezpečně rozumějí tomu, co je to cizí jazyk, a dokážou tento popisek ignorovat, tak, aby neodváděl jejich pozornost a nesnižoval efektivitu učení.** U mladších musíme počítat s tím, že se ho budou bezděky snažit přečíst a že bude všelijak odvádět jejich pozornost.

Pro mladší děti bývají problematické také **popisky obsahující fonetickou transkripci**. Nejen, že také odvádějí pozornost. Proč je ta závorka kulatá, proč je to „ə“ vzhůru nohama? Co je to fonetická transkripce? Vysvětlit to tak, aby si z toho děti něco odnesly, je v tomto věku problém i u českých dětí, se kterými máme společný dorozumivací jazyk; a u dětí s OMJ je to prakticky nemožné. Proč jim to ztěžovat?

Dále, **dětem, které se právě učí písmena, tvary jako „ə“ jejich úkol neusnadňují.** Než potkávat napodobeniny znaků fonetické abecedy v prvních písemných projevech dětí učících se česky, lepší je tento typ kartiček zatím nepoužívat a ponechat si je pro starší žáky.

Občas se také stává, že samotný způsob provedení popisku způsobuje problémy s jeho přečtením. Níže viz příklad pexesa, kde můžeme pozorovat jinou kombinaci výše popsaných jevů (fotografie 12).



**Fotografie 12: Matoucí elementy – spojená slova, čeština a slovenština**

Popisky na obrázcích mohou mladším dětem způsobovat problémy ze dvou důvodů. Zaprvé, **jsou ve dvou jazycích, které si jsou velmi podobné. Pochopení pro situaci, v jaké je zde cizinec, je pro českého učitele, který má se slovenštinou bohaté zkušenosti, velmi obtížná.**

Zadruhé, **dětem, které ještě dobře nečtou, může dělat potíže způsob provedení nápisů, kde vidí jedno dlouhé komplikované slovo.**

Zatřetí, příklad kočka/mačka, když obě slova hbitě přečte během hry nahlas šikovnější dítě, může způsobovat (a v praxi se to stává) zmatek – **dítě s OMJ zde slyší slovo, které už může znát v jiném kontextu jako popis činnosti.**

Začtvrté, v popiscích jsou uvedené **zdrobněliny**, což způsobuje problémy i u českých dětí, a co teprve u dětí s OMJ.

**Vzhledem k věku dítěte a obvykle chybějícímu dorozumivacímu jazyku zde máme značně omezené možnosti vysvětlit mu, v čem spočívá gramatický zádrhel, aniž bychom použili gramatické pojmy – podobně jako u výše popsaného případu s fonetickou transkripcí.**

Jinak samozřejmě pexeso může být využitelné pro starší děti a studenty, pro žáky na vyšší úrovni češtiny – a samozřejmě pro žáky se slovenštinou jako výchozím jazykem, kterým bude sympatické.

## ... a kdy dodatečné elementy a popisky vadit nemusí

Není to samozřejmě tak, že pro práci s mladšími dětmi a žáky s OMJ nejsou vhodná žádná pexesa, kde je i sebemenší dodatečný element mimo to, co přímo sledujeme, nebo popisek v jazyce, který žák nezná. To bychom vyřadili z provozu většinu pexes, což rozhodně není zapotřebí. **Základním kritériem pro rozhodnutí, zda hra při práci s dětmi s OMJ bude funkční, nebo spíše kontraproduktivní, je to, zda dodatečné elementy na kartičce strhují pozornost dítěte, nebo mu nevadí.**

V předchozí části jsou uvedeny příklady takových pexes, kde to vadí. Nyní dáme příklady takových, kde podle dlouhodobých zkušeností dodatečné elementy včetně popisků nevadí nebo vadí podstatně méně než v předchozích.

Jsou to např. hry, kde tématem jsou vlajky (fotografie 13) a sčítání a odečítání v rozmezí do 10 (fotografie 14). V obou případech se jedná o situaci, kde, i když jsou na obrázcích různé elementy, základní jsou zároveň ty nejatraktivnější pro dítě. Na uvedených příkladech je to barevná vlajka nebo číslo v rámci jednoduchého počítání.

Opět je na místě komentář přibližující pohled dítěte s OMJ. Vlajky jsou pro děti velmi atraktivní obecně, pro děti s OMJ obzvlášť. Velmi dobře se hraje pexeso s vlajkami, když je ve skupině vícero cizinců. Děti vyhlížejí „svoje“ vlajky, hra bývá velmi emotivní, děti spontánně mluví. Pro učitele zde vzniká velmi dobrá možnost ověřit znalost a výslovnost slov např. označujících barvy a tvary, vše maximálně nenuceně.



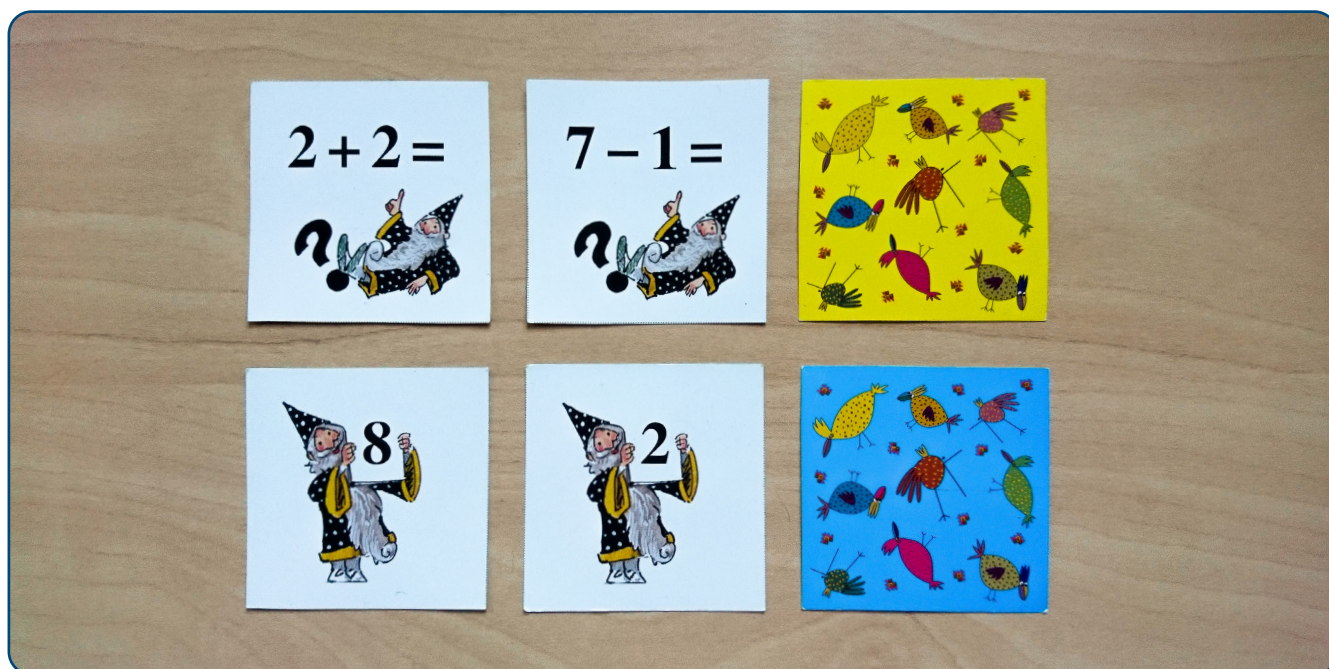
Fotografie 13: Vlajky států s popiskem

Pokud se jedná o pexeso, kde jsou zobrazeny počty, jedná se o velmi vhodné pexeso pro práci se žáky s OMJ. Ta užitečnost je ale jiná než pro české děti. Všechny děti zde mohou procvičovat sčítání a odečítání, **ale pro děti s OMJ se jedná o velmi dobrou možnost nenásilného procvičování výslovnosti českých čísel, která pro ně bývají velmi obtížná.** Zde je čtení celého příkladu a řešení součástí hry, dítě s OMJ, pokud hraje s rodilými mluvčími češtiny, opakovaně slyší správnou výslovnost, a také samo mluví.

Níže uvedené pexeso je obzvláště vhodné pro mladší děti také díky barevnému rozlišení rubových částí kartiček podle toho, zda se jedná o zadání, nebo výsledek.

**Aby hra nebyla pro děti s OMJ příliš náročná, počítání zařazujeme, až s ním dítě nebude mít větší potíže, aby se mohlo „předvést“; pak bude pro něj atraktivní.**

Lze také jednoduše **regulovat obtížnost každé hry pomocí změny počtů používaných párů.** Je to obzvláště funkční zejména u mladších dětí – zkrácení na dobu, kdy se ještě dokážou soustředit, pro ně dovoluje udržet atraktivitu hry.



Fotografie 14: Sčítání a odečítání do 10

## Co lze a co nelze nakreslit

Jak už jsme uváděli dříve, pokud chceme, aby obrázky na pexesu fungovaly jako zdroj významu pro mladší děti s OMJ, musí být jasné pouto mezi ztvárněním a významem. **U některých skupin slov, jako jsou členové rodiny, osobní zájmena, osoby, pocity, vlastnosti aj., je grafické ztvárnění na takové úrovni, aby obrázek byl jednoznačně identifikovatelný, velmi problematické nebo zkrátka nemožné.**

Problematicčnost odhadu významů obrázků si lze vyzkoušet na níže uvedených dvou příkladech pexes představujících členy rodiny a osoby, a následně pocity a vlastnosti. Cíleně zakryté popisky pomáhají si uvědomit, jak diskutabilní je „nápomocnost“ podobných ztvárnění pro specifické potřeby práce s dětmi s OMJ<sup>6</sup> (fotografie 15 a 16).



Fotografie 15: Členové rodiny, osoby, osobní zájmena



Fotografie 16: Pocity a vlastnosti

6 Pro možnost ověřit si své odhady uvádíme „správné“ popisky, po řádcích, zleva doprava: ona, manželka, syn, manžel, on, přítel, pradědeček, žena, pán, ty, bratr, teta. Vlastnosti a pocity: věrný, líný, šťastný, ustaraný, skromný, překvapený.



Pro mladší děti s OMJ a pro úplné začátečníky bez dorozumivacího jazyka jsou pexesa tohoto typu nevhodná, protože obrázky lze interpretovat velmi různě.

Dalším problémem bývá **použití stejného obrázku v různých sadách pexes od stejného vydavatele** – zde máme příklad, kde starší pán s pejskem je jednou podepsán jako „pradědeček“ a podruhé „věrný“. Děti jsou k podobným detailům velmi všímavé.

Výše uvedená pexesa mohou být samozřejmě velmi funkční pro jiné účely, především pro práci se staršími žáky. Tam mohou dokonce vzbuzovat vášnivé diskuze o tom, proč „manžel“ odpočívá, zatímco „manželka“ vaří, zda vůbec lze nakreslit zájmeno „já“. Nebo že „líný“ vypadá jako „šťastný“, oproti páru na obrázku, který na sebe pokukuje nějak divně. To všechno lze velmi dobře využít ve výuce.

Ovšem pro mladší děti s OMJ a pro úplné začátečníky je toto pexeso nevhodné, jelikož obrázky zde mohou být pro dítě velmi matoucí.

## 2. Žáci starší a mírně pokročilí

O možnostech využití pexes u starších žáků s OMJ už bylo leccos řečeno v předchozí části, u příležitosti srovnání využití konkrétních her pro mladší a starší žáky. **Mnohé hry, které nejsou vhodné pro práci s mladšími dětmi, lze použít u starších žáků – např. pexesa z předchozích dvou podkapitol.**

Věková hranice oddělující žáky „mladší“ od „starších“ zde není striktní, ale orientační, protože je dána individuální úrovní vývoje toho kterého žáka.

Funkčnost her typu pexeso je ovlivněna stejnými pravidly, která se týkají použití u dětí mladších. Rozdíl je ale v tom, že u žáků pokročilejších nebo starších už nejsou tak striktní jako u mladších dětí. Je to proto, že **kognitivní úroveň starších dětí už dovoluje leccos pochopit, přičemž tím „leccos“ je myšlen např. posun v chápání gramatických pojmů či v soustředění, nemluvě samozřejmě o tom, že (až na výjimky) umějí číst a psát.**

U starších žáků je také větší pravděpodobnost, že budou mít s učitelem nějaký společný jazyk, např. angličtinu či jiný světový jazyk, který se už učili ve škole před příjezdem do České republiky. Lze také předpokládat, že hry typu pexeso nevidí poprvé, že už je hráli mnohokrát, takže vědí, že popisky bývají v různých jazycích, že bývají matoucí aj.

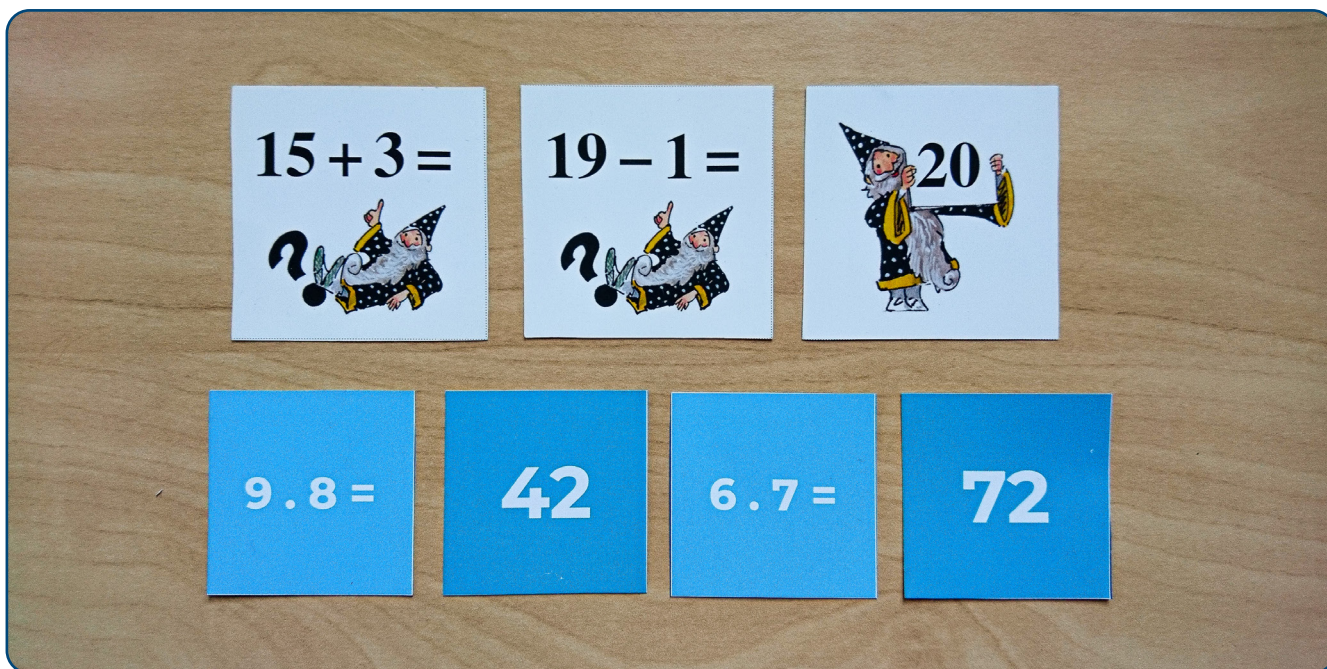
Tento posun, jazykový a mentální, dovoluje značně rozšířit tematický záběr využitelných pexes k prospěchu žáků s OMJ. To ale neznamená, že už lze použít každé pexeso bez omezení.

V této části se nejdříve budeme zabývat **pexesy, která jsou pro práci se staršími žáky s OMJ využitelná skvěle, často dokonce i více než pro české žáky.**

Na konci opět upozorníme na meze použití pexes, které platí i pro tuto věkovou skupinu.

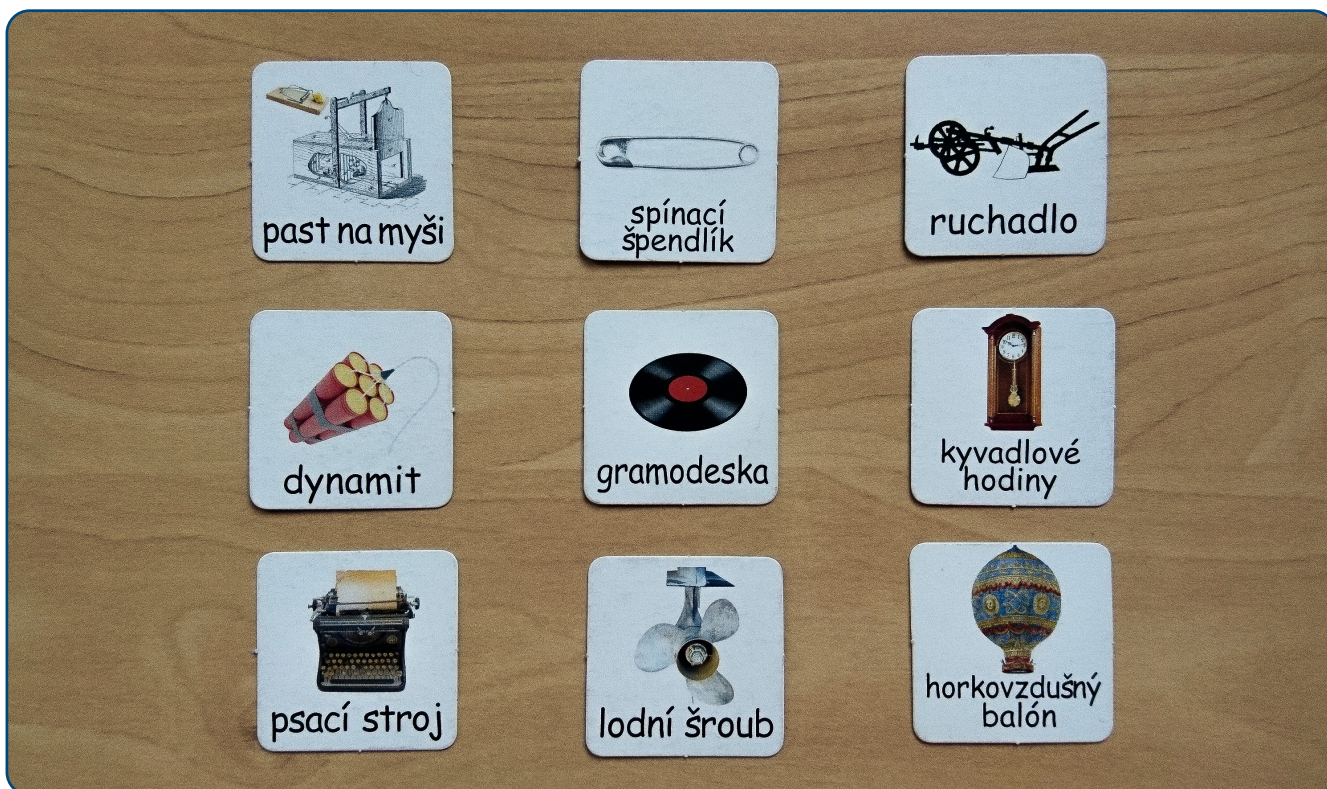
## Rozšiřování slovní zásoby, přesahy do různých předmětů

Během práce se staršími žáky můžeme použít obtížnější pexesa. Jako příklad uvedeme počítání (fotografie 17). Můžeme se např. sčítáním a odečítáním posunout z první na druhou desítku (první řádek) nebo trénovat násobiků v rozmezí do sta.



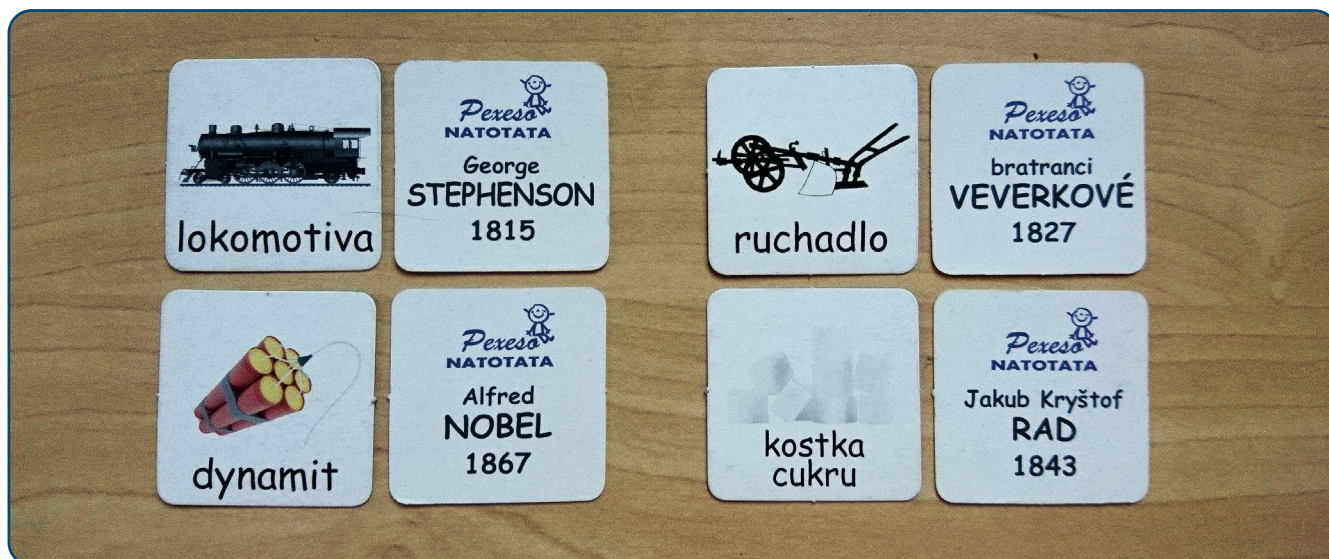
Fotografie 17: Počítání do 100

Pro práci se staršími žáky s OMJ se rovněž skvěle hodí pexesa věnující se nějakému tématu. Zde uvedeme příklad tematického pexesa věnovaného vynálezům. Hráči mají za úkol spárovat kartičky s obrázky vynálezů s vynálezci. Díky velmi dobré úrovni obrázků a popiskům v češtině mohou jednotlivé kartičky sloužit jako dobrý výukový zdroj pro rozšíření slovní zásoby (fotografie 18):



Fotografie 18: Vynálezy – zdroj pokročilejší slovní zásoby

Co více, druhou část hry, kartičky se jménem a příjmením vynálezce a rokem, kdy došlo k vynálezu, lze použít jako **cvičení výslovnosti především letopočtu** – opět nenásilně, v rámci hry. Spojování osob s vynálezem zde mívá zde přidanou hodnotu; stejně jako jsou Češi hrdí na ruchadlo a kostku cukru, jsou cizinci hrdí na vynálezy svých rodáků. Tato hra, správně podána, skýtá mnoho možností práce (nejen) se žáky s OMJ. **Slovní zásobu na ni lze rozšiřovat prakticky neomezeně.**



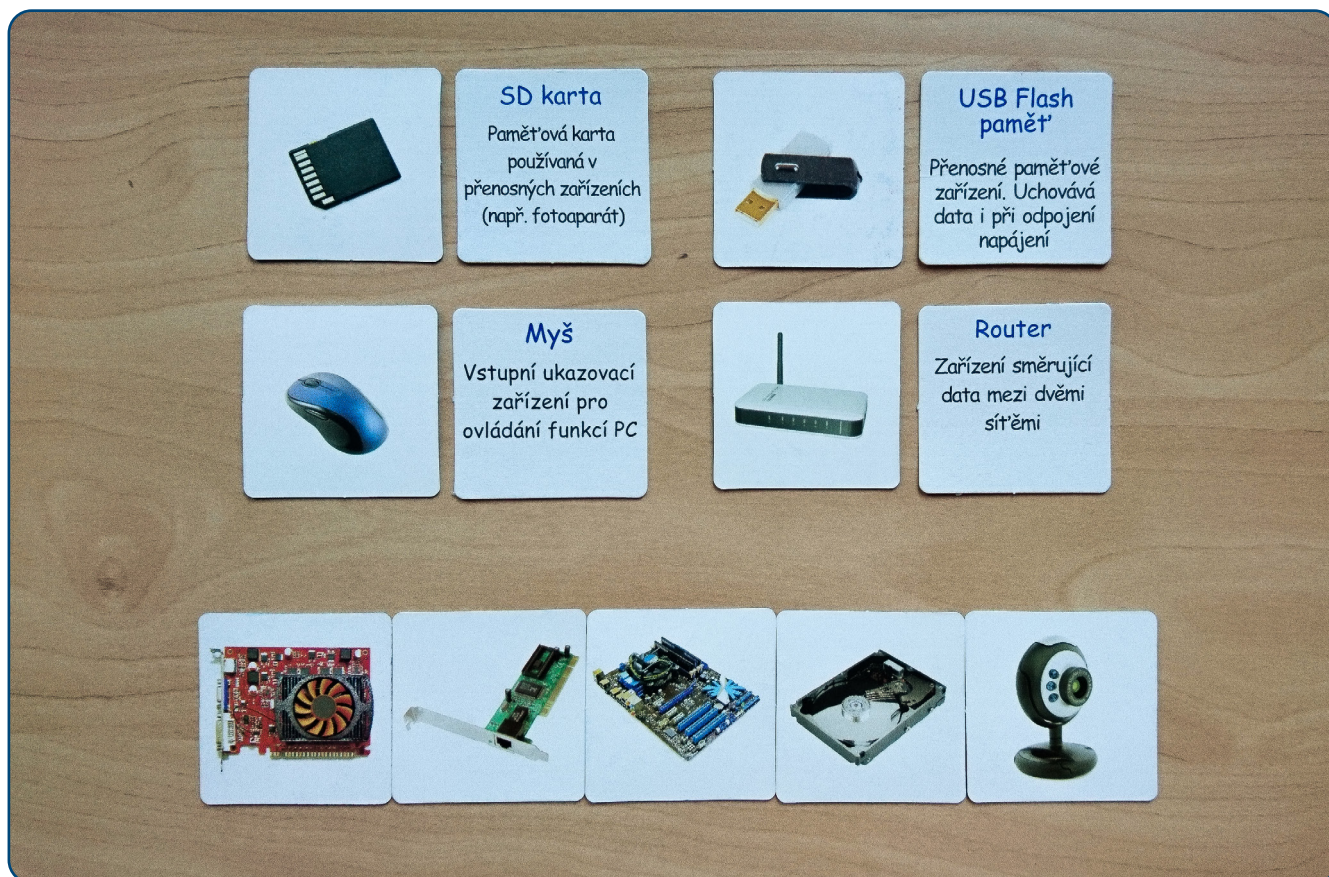
**Fotografie 19: Vynálezy – další možnosti použití**

Pro připomenutí, že učitel pracující se žáky s OMJ by měl být schopen neustále nahlížet na obrázkový materiál očima svých žáků, upozorníme na dva obrázky, kde vynálezy dost dobře nešlo nakreslit tak, aby byly velmi dobře identifikovatelné (fotografie 20). Nicméně, vzhledem k věku žáků už to není problém takový, jaký by byl u mladších dětí.



**Fotografie 20: Vynálezy – omezení použití**

Opouštíme vynálezy. Rozšiřování slovní zásoby lze provádět také pomocí pexes věnujících se látce, kterou se zabývají jiné předměty ve škole. Při práci se žákem s OMJ použití pexesa, které tematicky přesahuje do jiných předmětů, dodává zvláštní přidanou hodnotu – **žák se učí česky a zároveň se učí látku, kterou potřebuje pro prospěch v jiném předmětu.** Jako příklad uvádíme pexeso zaměřené na počítačovou techniku (fotografie 21):



**Fotografie 21: Výpočetní technika – hardware včetně definice**

Toto pexeso je velmi dobře využitelné pro žáky s OMJ, protože když se na ně podíváme optikou vysvětlovanou v první části textu, je obrázek jasně pochopitelný, protože se jedná o foto a je doplněné popisem v českém jazyce.

A když už jsme u toho popisku, chyba ve formě číslovky u definice hesla Router dokazuje, že **cokoliv, co se chystáme využít v rámci výuky, je třeba nejdříve pečlivě ověřit**. Mimochodem, tato chyba rozhodně dané pexeso nediskvalifikuje – lze ji dobře využít například jako test, či dokonce soutěž, kdo první si chyby všimne, spontánně nebo s předchozí informací, že tam někde chyba je. Žáci zpravidla rádi hledají chyby mimo vlastní produkci ☺.

## Gramatika českého jazyka

Předposlední kategorií pexes, která zde prezentujeme, jsou pexesa zaměřená přímo na gramatiku českého jazyka. Tímto se zároveň vracíme k ústřední myšlence této publikace: **Na pexeso je třeba vždy nahlížet očima žáka s OMJ.** Odbourání vlastních znalostí je velmi obtížné, ale nutné.

**V případě pexes věnovaných gramatice už neřešíme, zda lze, nebo nelze ztvárnit gramatické pojmy, neboť je jasné, že ne.**

Je nezbytné si uvědomit, **že gramatické pojmy jsou abstraktní. Už to samo o sobě vymezuje práci s nimi na věk, kdy žák dosáhl dostatečné kognitivní úrovně, aby je pochopil.** Význam zde hrají také dosavadní zkušenosti s prací s jazykem.

Další věcí je to, že pro pochopení vysvětlení gramatických pojmů je nezbytný dorozumivací jazyk, který obě strany ovládají na velmi vysoké úrovni.

Takže pokud máme ve třídě žáka začátečníka nebo i mírně pokročilého, český výklad pro něj nebude dostatečný. Pro výklad abstraktních pojmů je nutný společný dorozumivací jazyk na velmi vysoké úrovni, dovolující svobodné vyjádření různých významových aspektů a drobných nuancí významu používaných slov.

Žák s OMJ vnímá pexesa pracující s českou gramatikou jinak než jeho čeští spolužáci, protože má jinou výchozí úroveň češtiny. **Ze zkušeností vyplývá jasně, že pokud něco z české gramatiky dělá potíže rodilým mluvčím, bude cizincům dělat problémy mnohonásobně větší.**

Proto pexesa takového typu, jako jsou dvě níže uvedená, byť jsou určena pro výuku českého jazyka, nebudou mít příliš využití v práci se žáky s OMJ. Budou pro ně příliš těžká, a tudíž neatraktivní.



Fotografie 22: Mluvnické kategorie sloves

## Extrémně funkční extrémní umění

Jako poslední kategorii volně dostupných pexes, která lze užít pro práci s dětmi a žáky s OMJ, uvádíme taková, která na první pohled nic neučí, a dokonce nemusí mít ani děti jako cílovou skupinu. Přesto mohou být pro tuto cílovou skupinu velmi užitečná. Jako příklad uvádíme hru s názvem Extrémní pexeso Lilanga. Autor obrázku, Hendrick Lilanga, je africký malíř z Tanzanie. V čem je toto pexeso zvláštní a obtížné, pochopí hned každý, kdo se na ně podívá:



Fotografie 23: Extrémní pexeso Lilanga

**Toto pexeso vzbuzuje značné emoce, a to je to, co učitel může dobře využít.** Z mnohaletých zkušeností autorky vyplývá, že dokáže vyburcovat k reakcím mnohé žáky, které „běžná“ pexesa nezajímají, protože jsou „pro malé děti“. Díky množství elementů, jejich kombinací a barev je toto pexeso velmi obtížné, **takže náročností uspokojí i ty nejnáročnější hráče.**

Co je ale podstatné pro žáky s OMJ, nutí je k mluvení, k popisování toho, co vidí, jako k podpůrné cestě k zapamatování obrázků a rozlišení jich mezi sebou. Žák si zde vystačí klidně i se základní slovní zásobou, ale musí ji přizpůsobit tomu, co vidí, ve stylu „*tady jsou čtyři, ne, nevím, asi tři, jeden červený, druhý růžový, třetí černý, ten růžový pije mléko. Možná. Jsou to blázni!!!*“<sup>7</sup>. Rozsah slovní zásoby a míra korekce používaných tvarů je zde na učiteli<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> Na začátku je jistě vhodné nekorigovat nic; pexeso slouží především k rozmluvení a uvolnění, což hraje pro další výuku nezastupitelnou roli.

### 3. Výběr pexes „krabička první pomoci“ a základní metodická doporučení

Tento seznam je určen pro ty, kteří by v rámci své práce se žáky s OMJ rádi s pexesy pracovali, ale nevědí, která vybrat, aby byla určitě funkční, nebo váhají, jak by mohli doplnit svou stávající sbírku. Seznam je následně doplněn stručným přehledem možností využití pexes v práci s těmito dětmi:

1. ZÁKLADNÍ ŠKOLNÍ VÝBAVA (obzvláště pro mladší děti ověřit všechny kartičky a zhodnotit případnou zastaralost pojmů a jednoznačnost kresby – křída, školník, přestávka aj.)
2. VLAJKY STÁTŮ (na trhu existují různé jazykové varianty, s hlavním městem aj.)
3. OVOCE, ZELENINA A/NEBO JÍDLO
4. ZVÍŘATA
5. ČÍSLA A/NEBO MATEMATICKÉ ÚKONY (podle věku žáků; existují varianty, kde číslo je podepsáno slovně)
6. SPORTY A/NEBO POVOLÁNÍ (podle věku žáků)
7. EXTRÉMNÍ PEXESO LILANGA anebo jiná s uměním
8. PEXESO TEMATICKÉ PODLE SPECIÁLNÍCH ZÁJMŮ ŽÁKA/ŽÁKŮ

S touto sadou – od libovolného nakladatele, ovšem vybraných s dodržением zásad, o kterých je řeč v tomto textu, lze:

- rozmluvit a přinejmenším zapojit většinu dětí a žáků (extrémní pexeso Lilanga, vlajky, fotografie zvířat, optimálně mláďat; kterékoliv pexeso, které vyvolává emoce)
- nenápadně trénovat výslovnost (všechna uvedená)
- učit základní slovní zásobu, tj. úroveň A1 až A2 (všechna doporučená pexesa)
- využít pexeso jako odrazový můstek pro rozšiřování slovní zásoby na libovolné úrovni (Lilanga; pexeso, kde je foto v reálném prostředí; pexeso, kde je pohyb)
- mít vždy po ruce základ pro rychlý testík ze slovíček
- připravit obrazové podklady pro velké množství ústních a písemných aktivit od nejjednodušších (např. skládání obrázků do vět) po opravdu herní a velmi funkční aktivity, jako prezentace činnosti, která je na obrázku, odhadování zvířátka tak, že se chovám jako ono a ostatní odhadují, o který obrázek se jedná
- mít hodnotnou aktivizační, uvítací aktivitu na začátek hodiny nebo relaxační, uzavírací aktivitu na její konec (kterékoliv pexeso)

Zvláštní význam mají pexesa uvedená v bodu 8 – tematická podle speciálních zájmů žáka či žáků. **Hodí se zejména pro děti a žáky, kteří mají problémy s komunikací, z nejrůznějších důvodů.** Každý člověk má rád, když se o něj někdo upřímně zajímá a udělá něco speciálně po něj. Pexeso takovou možnost dává. Pokud u takového žáka zjistíme, co jej zajímá, co má rád (např. od rodičů), můžeme se pokusit najít pro něj pexeso s podobnou tematikou<sup>8</sup>. Může nám pomoci prolomit ledy, protože je zde velká pravděpodobnost, že dítě či žák na takové pexeso bude chtít reagovat.

Když hrajeme pexeso s dětmi či žáky s OMJ v rámci výuky češtiny, je dobré využívat možnost jednoduché regulace obtížnosti hry pomocí změny počtu používaných párů. **Omezení počtů párů a zkrácení hry může být funkční zejména u mladších dětí, s kratší dobou soustředění a/nebo při hře obzvláště obtížných pexes** (např. Lilanga či počítání). Vědomý výběr párů umožňuje také opakovat hru v různých obměnách, aby byla pokaždé jiná.

8 Při hledání pexesa na konkrétní téma doporučujeme navštívit web [www.pexesosberatel.cz](http://www.pexesosberatel.cz)



## Závěr

Hry s principem párování elementů se v různých kulturách objevovaly už dávno. Na území Československa v roce 1965 vzniklo PEXESO; jeho autor, Zdeněk Princ, v něm ztvárnil motivy z tehdy velmi populárních „mayovek“ a chytlavý název odvodil od prvních slov televizního pořadu Pekelně se soustřed'. Popularita pexes od té doby neklesá, naopak; nejrůznější typy pexes najdeme v každém knihkupectví, firmy je využívají jako reklamní materiály, vznikají pexesa v jiném než hranatém tvaru, zaměřená na sluch aj.

Jedná se o neuvěřitelně funkční a variabilní nástroj, který lze využít v práci se žáky v každém věku. Autorka používá pexesa už přes 20 let, mj. v rámci jazykové a psychologické diagnostiky, protože ze způsobu hry pexesa lze o člověku leccos vyzvědět, aniž by mluvil.

Právě tento aspekt použití pexes – možnost využití při práci s někým, kdo moc (verbálně) nekomunikuje – lze skvěle využít pro práci se žáky cizinci, kteří mluví odlišným mateřským jazykem a česky se teprve učí. Pexesa dokážou učiteli, který pracuje se žáky s OMJ, v mnohém pomoci. Ve způsobu, jakým žák hraje, se odráží úroveň jeho kognitivního (rozumového), sociálního a mravního vývoje, i když žák moc nemluví. Tyto hry tak mohou být dobrým pomocníkem například v určování plánu učení, ověřování pokroku, ale mohou být také relaxační aktivitou; žáci cizinci, obzvláště úplní začátečníci, relax opravdu potřebují.

V této publikaci jsou shrnuty závěry z autorčiny mnohaleté lektorské praxe se žáky s OMJ. Text je určen v první řadě pedagogickým a nepedagogickým pracovníkům v mateřských a základních školách a obsahuje vysvětlení pomocí příkladů, které oni sami označovali za funkční v rámci mnoha školení věnovaných specifikům práce se žáky s OMJ.

Doufáme, že informace obsažené v této publikaci splní svůj cíl a těm, kteří nemají vlastní zkušenosti s učením se cizího jazyka v cizím prostředí, přiblíží pocity, jaké zažívají žáci s OMJ během výuky (nejen) češtiny.

**V posledních letech vzniká velké množství výukových materiálů určených přímo pro děti a žáky s OMJ<sup>9</sup>, učitelé ovšem mohou využívat i některé běžně dostupné materiály, například právě pexesa. Stačí vědět, na co je třeba si dávat pozor. Proto vznikl tento materiál.**

Pokud po přečtení tohoto textu učitel či asistent projde svou sbírku pexes a vyřadí z ní několik obrázků pro použití v pozdější době nebo pro jinou cílovou skupinu žáků, cíl bude splněn. Stejně tak, jako když po přečtení zařadí do výuky několik dalších volně dostupných pexes, o kterých do té doby nevěděl, jak skvěle mohou doplnit jeho práci se žáky s OMJ, nebo se začne zajímat o materiály určené přímo pro tyto žáky. Odměnou mu bude překvapení z možností, jaké takto hra skýtá, a rozmluvení a uvolnění žáci.

Děkujeme Mgr. Lindě Doleží, Ph.D., PhDr. Barboře Loudové-Stralczyňské, Ph.D., a Mgr. Kláře Zaleské, Ph.D., za cenné připomínky v průběhu práce na textu.

---

9 Širokou nabídku najdeme především na stránkách <https://cizinci.npi.cz> a [www.inkluzivniskola.cz](http://www.inkluzivniskola.cz).

## Seznam fotografií

Fotografie 1: Jeden obrázek – jeden význam, příklad z vývoje materiálů přímo pro žáky s OMJ.....	6
Fotografie 2: Dobře identifikovatelné kresby – ovoce a zelenina.....	7
Fotografie 3: Problém s identifikací – ovoce a zelenina.....	7
Fotografie 4: Problém s identifikací – dětské kresby.....	8
Fotografie 5: Sporty – dobře identifikovatelné kresby.....	8
Fotografie 6: Sporty – verze pro nejmladší děti.....	9
Fotografie 7: Zvířata – foto a plný název v češtině.....	9
Fotografie 8: Problém s identifikací písmen – záměr vs. jak je mohou vidět menší děti.....	10
Fotografie 9: Česká písmena tiskací a psací.....	11
Fotografie 10: Česká abeceda pro rusky mluvící.....	11
Fotografie 11: Matoucí elementy – počáteční písmena, fonetická transkripce.....	12
Fotografie 12: Matoucí elementy – spojená slova, čeština a slovenština.....	13
Fotografie 13: Vlajky států s popiskem.....	14
Fotografie 14: Sčítání a odečítání do 10.....	15
Fotografie 15: Problém s identifikací – členové rodiny, osoby, osobní zájmena.....	16
Fotografie 16: Problém s identifikací – pocity a vlastnosti.....	16
Fotografie 17: Počítání do 100.....	19
Fotografie 18: Vynálezy – zdroj pokročilejší slovní zásoby.....	19
Fotografie 19: Vynálezy – další možnosti použití.....	20
Fotografie 20: Vynálezy – omezení použití.....	20
Fotografie 21: Výpočetní technika – hardware včetně definice.....	21
Fotografie 22: Mluvnické kategorie sloves.....	22
Fotografie 23: Extrémní pexeso Lilanga.....	23

## Seznam použitých pexes

Pexesa jsou uvedena v pořadí, v jakém se objevují v textu. Uvedena jsou všechna použitá pexesa, bez ohledu na počet vyfocených obrázků. U pexes jsou vypsané identifikační údaje, tj. především název a vydavatel, tak, jak jsou uvedené na archu před rozstříhnutím.

Čeština pro děti s OMJ, základní slovní zásoba I. Návrh Alicja Leix. Jihomoravské regionální centrum na podporu integrace cizinců. 2012. *Fotografie 1*

Čeština pro děti s OMJ, základní slovní zásoba II. Návrh Alicja Leix. Jihomoravské regionální centrum na podporu integrace cizinců. 2013. *Fotografie 1*

Najdi dvojici. Tematický obrázkový slovník. Němčina. 5. Ovoce a zelenina. Infoa. *Fotografie 2, 3.*

Ovoce a zelenina Pexeso. Leko. *Fotografie 3*

Ovoce a zelenina. Ovocentrum V+V s.r.o. *Fotografie 4*

Najdi dvojici. Tematický obrázkový slovník. Angličtina. 8. Sporty hry. Infoa. *Fotografie 5*

Sporty. ING BANK FOND. Nadace Terezy Maxové. *Fotografie 6*

Mazlíčci. Mladá fronta DNES. *Fotografie 7*

Abeceda. Copyright Dana Zimová. AKIM s.r.o. *Fotografie 8*

Najdi dvojici. 1. Česká abeceda. Procvičování písmen české abecedy formou hry. Infoa dětem. *Fotografie 9*

Abeceda český – ruský. Pexeso. Albra, spol. s r.o. *Fotografie 10*

Najdi dvojici. Tematický obrázkový slovník. Angličtina. 1. Abeceda a barvy. Infoa. *Fotografie 11*

Angličtina pro děti. MFP paper s.r.o. *Fotografie 12*

VLAJKY – FLAGI – ZASZLO – FLAGS – FLAGEN. PEXESO – GRA PAMIĘCIOWA MEMO – PEXESZÓ – MEMORY GAME – MEMORY SPIEL. MFP paper s.r.o. *Fotografie 13*

Pexeso na počítání 1. Didaktis spol. s r.o. *Fotografie 14*

Najdi dvojici. Tematický obrázkový slovník. Angličtina. 2. Osoby. Infoa. *Fotografie 15*

Najdi dvojici. Tematický obrázkový slovník. Angličtina. 17. Pocity a vlastnosti. Infoa. *Fotografie 16*

Pexeso na počítání 2. Didaktis spol. s r.o. *Fotografie 17*

Matematické pexeso – násobení v oboru malé násobilky. Autor: PhDr. Martin Staňek. Grafické zpracování Tomáš Wantulok. V lavici s.r.o. – vzdělávací portál pro pedagogy, žáky a jejich rodiče. *Fotografie 18*

Pexeso Naučím se NATOTATA. Vynálezy a vynálezci. Dittrich group. *Fotografie 18, 19, 20*

Pexeso Naučím se NATOTATA. IT technologie – hardware. Dittrich group. *Fotografie 21*

Obrázkové pexeso – mluvnické kategorie sloves. Autor: PhDr. Martin Staňek. Grafické zpracování Tomáš Wantulok. Ilustrace Markéta Koutná. V lavici s.r.o. – vzdělávací portál pro pedagogy, žáky a jejich rodiče. *Fotografie 22*

Extrémní pexeso Lilanga. Copyright Hendrick Lilanga. Loris Games, s.r.o. *Fotografie 23*

Za pomoc s ověřováním původu pexes děkujeme panu Pavlu Hanzelovi.

Všechna prezentovaná pexesa pocházejí ze sbírky výukových a diagnostických materiálů autorky.

