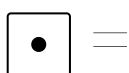
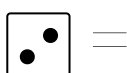


ASPEKT

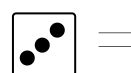
jíst v hotelu 1	sníst celý dort 2	jít do restaurace 3	vařit oběd 4	koupit máslo 5
uvařit brambory 6	jít na procházku 7	dát si kapra 8	jet na návštěvu 9	uklízet garáž 10
kupovat dům 11	uklidit byt 12	dávat dárky 13	přečíst knihu 14	zavolat babičce 15
nakoupit jídlo 16	platit účty 17	letět do Ameriky 18	péct kuře 19	být doma 20
umýt nádobí 21	jít do školy 22	udělat čaj 23	psát domácí úkol 24	nakupovat v obchodě 25
umýt si vlasy 26	upéct dort 27	vyprat prádlo 28	žehlit košile 29	číst noviny 30



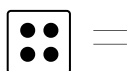
=



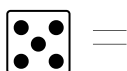
=



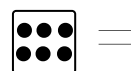
=



=



=



=

ASPEKT

jak hrát

úvod

Herní plán ASPEKT umožňuje procvičit základní vidové dvojice některých sloves. Kromě těchto dvojic se v plánu také objevují slovesa pohybu (jít a letět).

co potřebujete

Kostka, figurky

varianty hry

Konjugace sloves

Číslo na kostce určí osobu. Tuto variantu lze doplnit do legendy pod herním plánem. Ideální je v tomto případě tvořit věty **v minulém čase**, aby nedocházelo ke kolizi přítomného času imperfektivních sloves a budoucího času perfektivních sloves.

Časy

Pokud chcete se studenty procvičovat **poznávání vidu sloves** a jejich konjugaci ve všech časech, je tohle ideální hra. Určování osob můžete využít stejně jako u předchozí varianty a ještě k tomu přidat druhý hod kostkou k určení času (1 a 2 = minulý, 3 a 4 = přítomný, 5 a 6 = budoucí).

Pokud student stoupne na perfektivní sloveso a kostka určí přítomný čas, správná odpověď je, že tato kombinace neexistuje.

Další možností je tvořit věty **pouze v budoucím čase**, a tím procvičovat všechny varianty tvoření budoucího času.

Konverzace

Herní plán lze využít také jako námět ke konverzaci. Studenti se navzájem mohou ptát na otázky, v nichž použijí slovní spojení z políčka, na které stoupli.