

Metodický list:

- 1) Hra je určena pro dvě skupiny hráčů (ideální počet ve skupině 3 lidé) a moderátora soutěže, který zároveň obsluhuje prezentaci.
- 2) Hra lze hrát jen na počítači nebo pro lepší efekt soutěžící mohou sledovat na interaktivní tabuli, větší obrazovce, z projektoru.
- 3) Skupiny se dohodnou, kdo bude volit první otázku, vyberou jednoho mluvčího a zvolí soutěžní barvu červená, modrá.
- 4) Po spuštění prezentace zvolí mluvčí z první skupiny otázku z nabízených témat, moderátor klikne na plochu otázky (ne na číslo!), otevře se mu zadání.
- 5) Moderátor celou otázku přečte a dá celé skupině čas na poradu (30-60 vteřin), pak mluvčí skupiny odpoví. Pokud skupina odpověď nezná, má možnost odpovědi druhá skupina. Otázku však mohou odmítnout a zvolit si jinou.
- 6) Než přijde na řadu další otázka, moderátor ověří odpověď kliknutím na symbol řešení (klíč), a poté se vrátí kliknutím na domeček na výchozí stránku.
- 7) Na výchozí stránce klikne moderátor opět do políčka na zadání otázky, a to následujícím způsobem: 1x nezodpovězená otázka (pole zšedne),
2x zodpovězená otázka pro červený tým,
3x zodpovězená otázka pro modrý tým.
- 8) Hra končí zbarvením všech otázkových polí, týmy sečtou získané body.
- 9) V případě jakýchkoliv nesrovnalostí při zodpovídání otázek rozhoduje o přidělování bodů moderátor.

Využití:

Hra je časově náročnější (15-25 minut), proto je vhodné zařazovat ji v kombinaci s dalšími opakovacími metodami. Její výhodou je snadná obslužnost i okamžitá kontrola odpovědí. Je možné hru časově omezit (např. jen 10 minut), hra nemusí být dokončena.

Součástí materiálu je příloha ve formátu .ppt (VY_32_INOVACE_06.06b)

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Mgr. Pavla Nováková

Materiál byl vytvořen v rámci projektu Základní školy Stráž, okres Tachov, příspěvkové organizace, registrovaným pod názvem „Škola na míru našim dětem“ a číslem CZ.1.07/1.4.00/21.2210