

AZ kvíz: Přídavná jména

Metodický list:

- 1) Hra je určena pro dva týmy a jednoho moderátora, který hru zároveň ovládá.
- 2) Pro hru je nutné užití počítače, pro lepší efekt mohou týmy sledovat hru na interaktivní tabuli, popř. z projektoru.
- 3) Každý tým si zvolí mluvčího pro komunikaci s moderátorem a domluví se, kdo bude začínat a komu bude patřit jaká barva – na výběr jsou červená a modrá.
- 4) Moderátor spustí hru, tedy otevře základní hrací pole (šestihrany s písmeny).
- 5) Mluvčí začínajícího týmu vybere jedno pole, moderátor jeho rozkliknutím otevře otázku.
- 6) Odpovídající tým má určitý, předem stanovený limit na odpověď (cca 20 vteřin). V tomto limitu se mluvčí poradí s ostatními členy, a pak odpoví. Pokud skupina odpověď nezná, má šanci na odpověď druhý tým, může však otázku odmítnout a zvolit si jinou.
- 7) Okamžitě po zodpovězení/nezodpovězení otázky ověří moderátor správné znění kliknutím na obrázek řešení (otazník), pak se moderátor přes symbol domečku proklikne na základní hrací pole.
- 8) Právě zvolený obrázek zšediví, po správné odpovědi překlikne moderátor na barvu týmu: 1x červená, 2x modrá.
- 9) Ukončení hry je možné třemi způsoby: propojením tří stran trojúhelníků jedním týmem, zodpovězením všech otázek a sečtením polí získaných jednotlivými týmy, nebo po uplynutí předem stanoveného limitu a sečtením polí získaných jednotlivými týmy.
- 10) Moderátor má vždy konečné slovo při sporném řešení.

Využití:

Hra je časově náročnější, proto je vhodné kombinovat ji s jinými metodami procvičování učiva. Díky jejímu snadnému ovládnutí a okamžité kontrole s ní může pracovat skupina samostatně, bez přímých zásahů pedagoga.

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

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