



Čas přípravy
3–4 hodiny



Čas realizace
minimálně 15 minut



Prostor
klubovna



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
maximálně 15



Věková kategorie
12–14 let

OTÁZKOVÁ HRA

Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: k učení, komunikativní, sociální a personální.

Konkrétní cíl:

Procvičení v odhadech vzdáleností, objemu, váhy, rozměrů i času a v logickém uvažování.

Motivace:

Jen ten, kdo se neustále dozvídá nové věci, nezakrní. Navíc opakování je matka moudrosti. A radost z toho, že na otázku, na niž jsem před časem marně hledal odpověď, dnes odpovím téměř bez přemýšlení, se nedá ničím nahradit.

Potřeby:

Kartičky o rozměru 10x4 cm, tužka, sešit, podle otázek i např. papíry a tužku, provaz, mapa, buzola.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení:

Vyrobte kartičky o rozměrech 10 × 4 cm a na každý ústrižek napište otázku, a to z kteréhokoli oboru – příroda, technika, první pomoc, zeměpis, tábornické znalosti, sport. Otázku je dobré mít připraveno víc než stovku a pořád vyrábíme nové. Každou otázku očíslováme a do speciálního sešitu napíšeme podle čísel správné odpovědi.

Samotná hra probíhá tak, že všichni sedí kolem stolu, na němž leží zamíchaný a srovnaný štos otázek písmem dolů. Jeden po druhém si vezme z hromádky jeden lístek, přečte otázku a odpoví na ni. Za správnou odpověď obdrží bod. Je-li odpověď sporná, ověříme si ji v sešitě s odpověďmi.

Nedokáže-li někdo správně odpovědět, musí jeho kartičku převzít soused po pravé ruce. Může se stát, že otázka poputuje ještě k dalšímu a dalšímu hráči, než se najde někdo, kdo zvládne odpovědět. Otázky, které už byly zodpovězeny, položíme stranou. Po skončení hry je ale samozřejmě vrátíme k ostatním. Na kartičkách mohou být i drobné úkoly.

Varianta 1: Při nezodpovězení se kartička s otázkou vrací do losovací krabičky.

Varianta 2: Při nezodpovězení se kartička vyřadí a do losovací krabičky se vrátí až na příští schůzce.

Hra končí po deseti až patnácti kolech (lze nastavit podle aktuální situace). Pozor, nikdy nehrajeme tak dlouho, aby to všechny úplně omrzelo a otrávil. Hra je napínavá tím, že nikdo nikdy neví, jakou otázku si vytáhne a zda bude umět odpovědět.

Ve vyhledávání a psaní nových otázek stále pokračujeme a na každou schůzku přineseme několik nových. Na otázku je vhodné mít krabici, aby byly pohromadě a nemohly se poztrácet.

Tato činnost je náročná na první přípravu, ale je nutné si uvědomit, že kartičky i s otázkami vydrží dlouho, postupně přibývají další, a děti se tak stále mohou učit nové věci a opakovat známé znalosti. Z jednoho/dvou kol je možné vytvořit pevnou součást schůzky.

Příklady otázek:

- Je sova užitečná, nebo není? A proč?
- Které dřevo se nehodí na topení pod kotlíkem a proč?
- Co je tohle za rostlinu? (obrázek)
- Kolik kilometrů měří rovník?
- Vyjmenuj alespoň pět uzlů.
- Kterému zvířeti patří tato stopa? (obrázek)
- Který jehličnatý strom shazuje na zimu jehličí?
- Jaký je rozdíl mezi úpalem a úžehem?
- Rostou smrkové šišky z větviček nahoru nebo dolů?
- Co znamená tato dopravní značka? (obrázek)
- Součástí kterého souhvězdí je Polárka?
- Jaké je hlavní město Španělska?
- Vyjmenuj pět léčivých rostlin.
- Uvaž zkracovačku.
- Ulož kamaráda do stabilizované polohy. Kdy se používá?



Nakresli mapovou značku pro zříceninu.
Vyjmenuj všechny světadíly.
Co je to woodcraft?
Nastav mapu podle buzoly k severu.
Uveď alespoň tři tlakové body, které bys použil při poranění tepny.
Jaké telefonní číslo má tísňová linka?
Co znamená tato mapová značka? (obrázek)
Vyjmenuj pět zimních sportů.
Jaký je oficiální název pampelišky?
Jak určíte podle noční oblohy, kde je sever?

Varianta: Můžeme také přinést kartičky s odpovědí a děti vymýšlejí otázky či zadání.

Otázková hra v terénu

Očíslované zatavené kartičky lze využít i při hře venku. Otázky rozmístíme na vytyčené ploše, kde je děti ve skupince během předem určeného časového rozmezí hledají a zapisují si odpovědi. Vyhrává nejvíc správných odpovědí.

Poznámka: Zásobárnu otázek a odpovědí najdete na přiloženém USB flash disku.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Příroda, Poznání a Paměť.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato aktivita nemá výraznější rizika u dětí se specifickými vzdělávacími potřebami. U dětí s poruchou pozornosti je důležité, aby byla hra kratší, měla spád. Vhodné je zařazovat i velmi jednoduché otázky, a to s ohledem na děti méně nadané. Případně vybrat zvláště otázky jednodušší a ty přidat do hracího balíku dle momentálního složení skupiny.

Moje poznámky:

Doporučuji kartičky časem zatavit ve fóliovačce, zvyšuje se jejich životnost.