



Metodika práce: Vlastivěda zábavnou hrou – Hra: Vzhůru na vlastivědu

Tato metodika vznikla v rámci projektu Místní akční plán pro ORP Vysoké Mýto II.,
CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0009710

ZŠ nebo MŠ: Základní škola a Mateřská škola Tisová

Zpracoval/a: Petra Smutná



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Metodika

popis

Cílová skupina: 4., 5. ročník

Cíl metodiky: Opakování a rozšiřování vědomostí o přírodě

Doporučení pracovníkům a uživatelům: Doporučuji tvořit menší skupiny žáků z důvodu klidu ve třídě. Délka jedné hry 15-45 minut. Hra je ideální pro malotřídní typy škol. Učitel může hru využít i v průběhu hodiny, jako opakování. Vezme si kartičky, čte žákům otázky a oni odpovídají. Je možné využívat pouze jednotlivé okruhy. (Země a krajina, Minulost a dějiny, Lidé okolo nás, Najdi a poznej)

Pomůcky: Desková hra

Rizika: Hluk ve třídě, možné dohady hráčů o průběhu hry

Postup:

1. Seznámení žáků s deskovou hrou. Hra obsahuje dva druhy kartiček. Kartičky se zeleným okrajem obsahují jednodušší otázky (převážně s učivem 4. ročníku ZŠ). Kartičky s hnědým okrajem obsahují složitější otázky (většinou s učivem 5. ročníku). Mladší žáci tedy hrají pouze s otázkami se zeleným okrajem, starší žáci používají kartičky zelené i hnědé.

2. Pravidla hry: V úvodu se žáci dohodnou, kdo bude hrát první a kterou trasou se bude postupovat. Tím stanoví celkovou délku hry. Žáci postupují vždy po jednom políčku vpřed. Na každém políčku je umístěn obrázek, který symbolizuje daný okruh otázek. Po vstoupení na políčko si hráč vezme z hromádky kartičku s otázkami, a to tak, aby viděl pouze na otázky, a odpovědi měl zakryté. Na kartičce si najde příslušnou otázku podle symbolu na políčku, na kterém stojí. Svou otázku přečte nahlas a odpoví na ni. Potom kartičku otočí, podívá se na odpověď a pokud je správná postoupí o pole vpřed. Poté hraje další žák. Pokud žák odpoví špatně, zůstává na daném poli.

Zvláštní situace nastane, pokud se žák dostane na políčko Rozcestí. Žák v dalším kole požádá protihráče, který hraje po něm, aby mu vybral jeden z okruhů otázek. Poté si vezme příslušnou kartičku a odpoví. Pokud odpoví správně, pokračuje v dalším kole o pole dál. V případě špatné odpovědi mu protihráč vybere jinou otázku.

Lze zařadit rychlejší a napínavější variantu hry. Žáci si vezmou kostku a postupují o daný počet polí, který padne na kostce. Na poli rozcestí se musí zastavit každý, bez ohledu na to, kolik mu padlo na kostce. Pokud odpoví správně, posune svou figurku o daný počet polí ve směru zelené šipky. V případě nesprávné odpovědi hodí kostkou, ale postupuje zpět ve směru červené šipky.

Způsob hodnocení: Cílem hry je projít herní plán od políčka Start k políčku Cíl co nejrychleji. Vítězí žák, který se jako první dostane figurkou na políčko Cíl. Žáci mohou použít sebehodnocení a vyjádřit, které okruhy otázek byly pro ně snadné a které jim dělaly problémy. V případě, že se žáci nestihnou dostat



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



do cíle (nedostatek času) mohou si spočítat, kdo má nejvíce správně zodpovězených kartiček a vyhodnotit i tímto stylem.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY