

2 Přírodovědná stezka

Metodické pokyny (Veronika Burešová, 2011):

Název hry:	Přírodovědná stezka.
Učivo:	jakékoliv.
Využití při výuce:	hru je možné použít kdykoli po probrání jakékoli kapitoly.
Kompetence k učení:	kriticky přistupuje ke zdrojům informací.
Cíl hry:	zopakování předešlého učiva.
Čas na hru:	25 – 45 min. Záleží na počtu otázek.
Počet:	jednotlivci, jakýkoliv. Vhodné především pro mladší žáky nižšího G.
Pomůcky:	rozvěšené otázky týkající se probraného učiva s nabídnutými odpověďmi.
Místo:	hraje se venku nebo po celé škole.
Motivace:	kdo nejrychleji najde cestu k cíli?

Pravidla hry:

- Organizace: všichni žáci najednou dostanou ve třídě v lavicích (pokud je možno hrát hru venku, tak na určitém místě, odkud je kousek 1. stanoviště s 1. otázkou) kraťounký test nebo křížovku atd. Začnou luštit a kdo je první a má správně vyřešeno, tak s papírem a tužkou vyběhává ze třídy na chodbu na 1. stanoviště (pokud hrajeme venku, tak na 1. stanoviště, které je blízko startu, kde žáci soutěží o pořadí, v němž budou vybíhat), které je např. u dveří učebny 214. Vybíhá se podle pořadí, kdy správně doloží aspoň s 2 minutovým rozmezím.

Na dveřích školy a známých místech jsou rozvěšeny otázky na probírané téma.

Na otázku je nabídnuto několik odpovědí. Žák si vybere z nabízených odpovědí tu, která mu připadá jako správná a vydá se na cestu, kam ho odpověď zavedla.

Např. na stanovišti 1 u dveří č. 214 je první otázka:

1) Kolik vazeb σ obsahuje acetaldehyd CH_3CHO ?

- a) 3 jdi ke dveřím č. 317.
- b) 6 ...jdi k automatu na pití.
- c) 5..... jdi ke dveřím tělocvičny.
- d) 7 ... jdi ke dveřím dívčího WC v 1. patře.

Žák si do svého papíru zapíše číslo otázky a písmenko odpovědi a běží tam, kam ho odpověď poslala. Buď tam nalezne: Špatná odpověď, vrať se zpět na otázku 1) nebo nalezne další otázku a opět odpovídá.

Vyhrává ten, kdo jako první doběhne do cíle. Učitel zkontroluje odpovědi. Vyhrát nemusí jen ten, kdo správně odpověděl, ale ten, kdo je nejrychlejší a nejvytrvalejší. Samozřejmě čím vícrát žák špatně odpoví, tím se snižuje jeho šance na vítězství.

- Poznámky: je potřeba zdůraznit, že se tato hra hraje mlčky. Je to z důvodu, aby si neradili a neběhali společně. Aby si nekrátili cestu, pokud běží k místu, kde je napsána špatná odpověď a hlavně, aby nerušili ostatní žáky, kteří se učí ve třídách (pokud hrajeme uvnitř budovy).
- Obměna: může být více odpovědí správně, čímž se rozšíří herní prostor a žáci se budou méně potkávat.
- Závěr: nahlas přečteme všechny otázky a zkusíme žáky z odpovědí.