

4. Rodinka

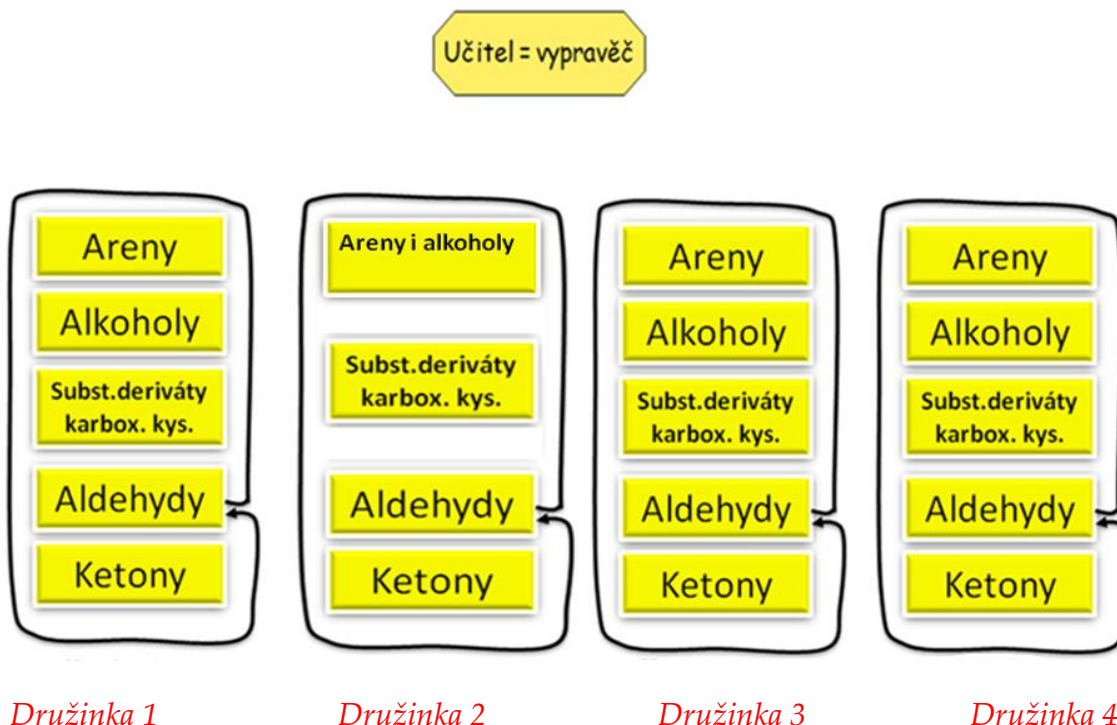
Metodické pokyny:

| | |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Název hry: | Rodinka. |
| Učivo: | cokoli lze zařazovat: např. názvosloví organické chemie, skupiny prvků v PSP, apod. |
| Využití při výuce: | kdykoli se probere téma, ve kterém je učivo zařazeno v určitém systému. |
| Kompetence k učení: | z vlastních úspěchů i chyb čerpá poučení pro další práci. |
| Cíl hry: | utřídit si zařazování sloučenin do druhu či typu chemických sloučenin. |
| Čas na hru: | 15 min. (závisí na délce příběhu). |
| Počet: | družiny, optimálně 15 žáků. |
| Pomůcky: | žádné, případně židle. |
| Místo: | kdekoliv, ale prostorné. |
| Motivace: | kdo nejrychleji zařadí sloučeninu a oběhne svou družinu? |

Pravidla hry:

- Organizace: družiny sedí vedle sebe v sloupci buď na zemi s nohama zkříženýma, nebo na židlích s nohama vedle sebe před sebou. První žák z každé družiny představuje určitý druh chemických sloučenin např. arenů (nebo určitou skupinu v PSP či cokoli, kam se dá určitá chemická sloučenina, prvek, látka, směs apod.) zařadit. Druhý např. alkoholů, třetí substitučních derivátů karboxylových skupin, čtvrtý aldehydů a pátý ketonů. (Žáci zastupují určité druhy chemických sloučenin podle toho, které názvosloví již znají.) Učitel vypráví příběh, do nějž zakomponuje názvy organických sloučenin. Pokud se v příběhu objeví sloučenina, která spadá do určité skupiny, kterou zastupuje některý žák, pak onen žák v tu chvíli, kdy učitel řekl název sloučeniny, musí vstát a co nejrychleji oběhnout svou družinu a opět si sednout na své místo. Učitel na tuto chvíli přeruší vyprávění a sleduje, který žák byl nejrychlejší.
- Ukázka:
Např. Učitel začne vyprávět příběh: „Za sedmero horami, za sedmero řekami a sedmero kopci žil byl v hlubokém lese strašlivý čaroděj. Ve své skrýši vařil odporně páchnoucí lektvary, které páchly jako formaldehyd.“ V tuto chvíli rychle

vstane žák z každé družinky, který zastupuje aldehydy a oběhne celou družinku co nejrychleji a sedne si na své místo.



Toho družina, kterou student oběhl jako první, získává bod. Hraje se např. do 15 bodů.

- Poznámky:
 - Na začátku hry je potřeba se se žáky domluvit, jak budeme řešit situace, kdy si někdo splete skupinu a bude chtít oběhnout družinku. Buď se nic nestane, nebo se odečte bod oné družince, kde došlo k omylu.
 - Pokud nemáme stejný počet žáků v družinách, pak ta, která má o žáka méně, se trochu roztáhne, aby byla stejně dlouhá jako ostatní a jeden žák zastupuje 2 druhy chemických sloučenin, jako vidíte u družiny 2 výše na obrázku.
- Obměna: pokud nemáme vhodně velký prostor na obíhání družinek, může být cílem třeba plácnutí rukou do tabule.
- Závěr: na koci hry po vyhlášení vítěze probereme sloučeniny, které žákům dělaly potíže při zařazování