

## 5. Štafeta

---

Metodické pokyny:

Název hry:	Štafeta.
Učivo:	cokoli lze zařazovat: např. triviální názvosloví organické chemie, názvosloví jakékoli oblasti organické nebo anorganické chemie, biochemické látky, apod.
Využití při výuce:	kdykoli se probere téma, ve kterém je učivo zařazeno v určitém systému.
Kompetence k učení:	informace tvořivě zpracovává.
Cíl hry:	procvičení znalostí.
Čas na hru:	10 - 15min.
Počet:	družiny maximálně po 6 studentech (jinak je hra nudná). Spíše mladší žáci nižšího G.
Pomůcky:	papíry, tužky.
Místo:	kdekoliv, ale dostatek prostoru.
Motivace:	uspořádáme němý štafetový závod. Závodit budou rychlé nohy a bystré hlavy.

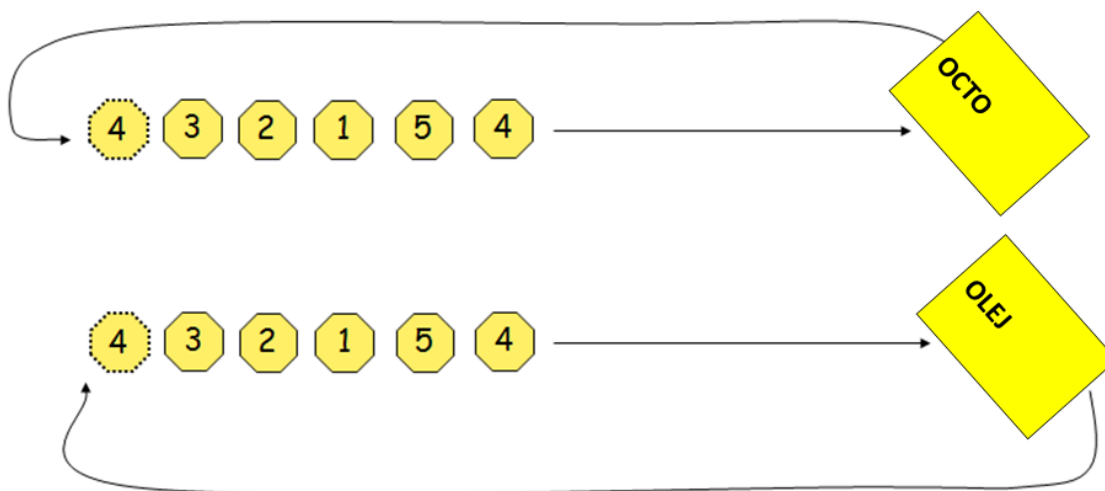
Pravidla hry:

- Organizace: rozdělíme žáky na stejně početná družstva, pokud je to možné. Budou stát v zástupech na startu. Do cíle, který je o pár metrů před nimi, položíme před každou skupinku papír s tužkou. Na papírech je předepsané první písmeno. Vysvětlíme pravidla a zdůrazníme, že při hře musí být němí. Zvolíme k procvičování např. karboxylové kyseliny. Žáci budou vymýšlet a psát jejich názvy. Na slovo START vyběhne první žák z každého zástupu k cíli, kde leží tužka a papír s předepsaným písmenem. Hráč si rychle vzpomene na název karboxylové kyseliny začínající na ono písmeno a připiše písmeno druhé. Mlčky běží zpět, pleskne do ruky druhého hráče, který vyběhne k cíli a sám se zařadí na konec. Druhý hráč přiběhne k papíru, kde jsou napsána 2 písmena, rychle si vzpomene na nějaký název

kyseliny, který začíná na ona dvě písmena a připiše písmeno třetí atd. Celkový název kyseliny může být pouze v prvním pádě jednotného čísla. Pokud žák dopíše slovo tak, že dává opravdu název nějaké kyseliny, doběhne ke své družince a zvedne ruku a zakřičí, MÁME. Ostatní družinky mohou hrát dál. Učitel pak zkontroluje názvy kyselin, a pokud jsou správné, přidělí družinkám body podle pořadí, v jakém skončily. Pochopitelně se může stát, že některé družinky píší stejný název anebo některá vymyslí název o několik písmen delší a tím se znevýhodní oproti té, co píše název kratší. To už ale patří ke hře.

- Obměna: začáteční písmeno může mít každá družinka jiné nebo nemusí být žádné a hra se může hrát na několik kol. Např. první kolo na karboxylové kyseliny, druhé na aminokyseliny a třetí na heterocyklické sloučeniny.
- Ukázka:

Téma k procvičení je např. názvosloví karboxylových kyselin. Učitel předepíše žákům na kartičky první písmeno „O“ tak, aby jej neviděli. Odstartuje hru. Vybíhá první žák z každé družinky, doběhne k papíru a přečte si, že první písmeno začíná na „O“, připiše druhé písmeno a mlčky běží zpátky. Plácne třetího (mlčky, neprozradí, co je na kartičce napsáno). Třetí vybíhá a dopíše další písmeno, aby název dával smysl. Vráť se a plácne čtvrtého. Hra pokračuje dál, než přiběhne hráč, který místo plácnutí zakřičí „máme“.



- Poznámka: pokud by si některý žák nevěděl rady, jaké písmeno má připsat, vrátí se zpět ke své družince a vyšle dalšího žáka. Toto lze ještě zatraktivnit např. tím, že pokud žák doběhne k papíru a neví, jaké písmenko dopsat, udělá nejprve 5 dřepů nebo odevzdá nějaký fant (botu, apod.) atd., a až poté se může vrátit zpět a vyslat dalšího.
- Závěr: na konci hry přečteme všechny kyseliny, které žáci napsali a zopakujeme si jejich vzorce.