

6. Kvíz

Metodické pokyny:

Název hry:	Kvíz.
Učivo:	jakékoliv.
Využití při výuce:	kdykoli.
Kompetence k učení:	kriticky hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení a práce, přijímá ocenění, radu i kritiku ze strany druhých, z vlastních úspěchů i chyb čerpá poučení pro další práci.
Cíl hry:	zopakování předešlého učiva.
Čas na hru:	10 - 15min. (závisí na počtu otázek).
Počet:	dvojice, max. 32 studentů.
Pomůcky:	Předem připravené otázky, případně připravené vzorečky ve vhodné velikosti (na kartách či promítané na projektoru).
Místo:	kdekoliv.
Motivace:	kdo nejrychleji správně odpoví? Komu to nejrychleji pálí?

Pravidla hry:

- Organizace: žáci se rozdělí do dvojic. Jeden si sedne na židli či na zem a druhý si za něj stoupne. Jsou v řadě a před nimi stojí učitel. Dvojice si vymyslí nějaký zvuk. Učitel jim ukáže vzoreček nebo zadá otázku a ten žák, který stojí a ví odpověď, plácne do ramene žáka, který sedí před ním. Ten vydá domluvený hlasitý zvuk (např. cink). Učitel bedlivě naslouchá a vyvolá tu dvojici, která zvuk vydala jako první. Na učitelovu otázku odpoví stojící žák. Pokud je správně, získává tato dvojice bod. Hra se hraje určitý časový úsek. V půlce se dvojice otočí.
- Poznámky:
 - Sedící hráč pouze vydává zvuk, pokud je plácnut do ramene. V žádném případě neodpovídá, i když odpověď ví a stojící žák ne. Pokud nastane situace, kdy odpověď žádný ze stojících hráčů neví, ponechá se do druhého kola, kdy se stojící a sedící hráči otočí. Pokud učitel nestihne zaregistrovat první dvojici, která vydala zvuk, ponechá otázku napříště a položí novou.

- Nejprehlednější je, když jsou otázky promítány projektorem a zároveň nahlas předčítány učitelem.
- Pokud je žáků lichý počet, může lichý žák pomáhat učiteli poslouchat, která skupinka se první ozvala, nebo jedna skupinka hraje ve třech (1 sedí a dělá zvuk a 2 plácají, případně odpovídají).
- Závěr: na konci hry zadá učitel celé třídě několik otázek (hlavně ty, na které nevěděli odpovědi, nebo vědělo odpověď málo studentů). Může je i ohodnotit.