


METODIKA DĚJEPISNÉ HRY

Žáci vytvoří díky generátoru 4 skupiny a vyučující přidělí skupině obrázek:



Každá skupina vytvoří kruh, ve kterém si se zavřenýma očima podává nějaký předmět, například kaštan, nebo míček. Po celou dobu předávání předmětu zní hudba (vyučující vybere píseň dle vlastního uvážení). Jakmile vyučující hudbu zastaví, ten, kdo má v ruce nějaký předmět, přijde k interaktivní tabuli. Pokud je žák vylosován podruhé, předá předmět dalšímu.

U tabule tak budou 4 žáci (z každé skupiny jeden). Přečtou si otázku, na její odpověď mají časový limit 10 sekund, který odměří stisknutím obrázku:  Žák odpovídá sám, neradí se se spolužáky.

Odpověď pošeptají, nebo napíší na papír vyučujícímu. Správná odpověď na jednotlivých snímcích se po kliknutí dá do pohybu. Podle správnosti odpovědi vyučující posune obrázek dané skupiny do příslušného políčka na snímku:



Vyhrává skupina, která dosáhne cíle.