

Řekni, ukaž, namaluj!: pravidla hry

Potřeby: herní plán, figurky, stopky / přesýpací hodiny, papíry / tabule na kreslení

Učitel vysvětlí studentům herní plán. Cílem hry je dostat se na konec herního plánu jako první.

Studenti mají na výběr ze čtyř kategorií (Kreslení, Mluvení, Pantomima a Reálie). Podle kategorie na políčku si vybírají kartičku se zadáním. Na kartičce je napsán výraz a v závorce počet políček, o kolik se posunou na herním plánu v případě úspěchu. V případě kategorií Kreslení a Mluvení mají studenti na výběr mezi dvěma slovy, které jsou různě bodově ohodnoceny. V případě kategorie Reálie čtou studenti svým spoluhráčům otázku a mají na výběr ze tří možností. V případě políčka s otazníkem si skupina může vybrat kategorii podle vlastních preferencí.

Učitel podle úrovně studentů zvolí časový limit (např. 40 sekund, 1 minuta, 1 minuta a půl) a rozhodne, jakým způsobem bude postupovat, pokud studenti nebudou znát výraz na kartičce. Je možné studentům povolit nápovědu učitele, slovník, případně výměnu karty.

Po vysvětlení herního plánu a základních pravidel se studenti rozdělí do skupin. V jedné skupině musí být minimálně dva hráči, kdy jeden hráč vysvětluje a druhý hádá.

Pokud skupina uhodne výraz na kartičce, posune se figurkou o počet políček uvedený na kartě. Pokud skupina výraz neuhodne v časovém limitu, pokračuje další skupina.

Učitel určí, která skupina bude začínat. Případně si studenti sami nějakým způsobem určí pořadí, například kostka, kámen–nůžky–papír atp.

Studenti umístí své figurky na hrací plán na políčko Start. Políčko Start funguje jako políčko s otazníkem. Studenti si tedy první kategorii mohou zvolit sami.

Přejeme příjemnou zábavu!

Alternativní pravidla

Učitel může studentům kartičky ukázat před hrou, aby si je individuálně prostudovali.

Na políčko Start/Otazník si studenti nevybírají kategorii sami, ale zadává ji učitel nebo jejich soupeři.

V případě menšího počtu studentů, můžete hrát bez herního plánu. Studenti mohou postupovat v pořadí Mluvení, Kreslení, Pantomima, Reálie. Časový limit je zachován. Čísla v závorce pak slouží jako body. Vyhrává tým, který získá jako první 20 bodů.

Vyhazování: V případě, že se na dva týmy potkají na stejném políčku, musí se tým, který už na políčku byl, vrátit o jedno políčko zpět.

Můžete využít slovní zásobou, kterou zrovna probíráte, a vytvořit si vlastní kartičky do hry.

bh