

Lord of the Word

Typ Hry: *týmová, soutěžní, vědomostní*

Fyzická zátěž: 1

Psychická zátěž: 2

Čas na hru: 1,5 hod.

Věk: 13-15

Charakteristika

Jedná se o vědomostní a zábavnou aktivitu. Účastníci pracují ve skupinách. Cílem každé skupiny je obsadit co největší území na herní mapě, přičemž území může skupina získat tak, že odpoví správně na kvízovou otázku.

Cíl

- Aktivita si klade za cíl zábavnou formou rozšířit účastníkům všeobecné znalosti v oblasti geografie, globálních otázek a zajímavostí.
- Účastník je schopen spolupracovat v týmu.

Pomůcky

Prezentace, souborové úkoly, tabulky na odpovědi - ke stažení na www.disfrystak.cz/rkdk-prilohy.
Projektor, notebook, audio technika, fixy, stolky, ubrousky.

Motivace:

Do aktivity účastníky uvádí lektor v roli moderátora soutěže Lord of the Word. Postava moderátora účastníky provází po celou dobu aktivity.

Podrobně rozpracovaný obsah

Na začátku aktivity rozdělí lektor účastníky do skupin, maximálně po pěti účastnících. Každá skupina má k dispozici svůj stolek, fix a tabulku pro zaznamenávání odpovědí. Jakmile jsou účastníci rozdělení a každá skupina je usazena u svého stolu, přichází lektor v roli moderátora a vítá účastníky v soutěži Lord of the Word.

Aktivitou účastníky provází prezentace, která je zobrazena na promítacím plátně. Zde účastníci vidí, jaká území mohou obsazovat, nebo o ně bojovat a zároveň vidí, jaké je jejich aktuální skóre a jak si ve hře vedou v porovnání s ostatními týmy.

Cílem každé skupiny je získat co nejvíce území, která jsou na mapě zobrazena a tím pádem získat co největší počet bodů. Území může skupina získat tak, že odpoví správně na otázku, kterou moderátor položil. Na zodpovězení otázky má skupina 30 vteřin.

Aktivita nabízí dvě možnosti, jak území získat. První variantou je **obsazení území**. To se děje v případě, že území zatím nikomu nepatří a skupina je první, která o jeho získání projevila zájem. Skupina, která je na řadě, označí území, o které se bude v následujícím kole soutěžit. Moderátor položí otázku a všechny skupiny mají 30 vteřin čas, aby na otázku odpověděly. Ta skupina, která správně zodpověděla otázku (nebo se jejich odpověď nejvíce pravdě blíží), vyhrává území, o které se v tomto kole hrálo. Pokračuje další skupina, která opět vybírá území, o něž se bude soutěžit.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



První tři kola mají účastníci možnost pouze obsazovat území. Mohou tedy soutěžit pouze o území, která zatím nepatří žádné jiné skupině.

Druhou možností, jak území získat, je **souboj** o něj. Tato varianta je možná v případě, že území již před tím obsadil někdo z jiných týmů. Skupina již obsazené území označí, čímž vyzve na souboj původního majitele území. Moderátor položí otázku, ale teď na ni odpovídá jen skupinka, která vlastnila území původně a skupinka, která chce území dobýt. V případě, že správně odpoví dobyvatel a obránce špatně, území připadá dobyvateli. V případě, že dobyvatel odpoví špatně a obránce odpoví správně, zůstává území obránci. V případě, že obě dvě skupinky odpoví špatně, zůstává území obránci. V případě, že obránce i dobyvatel odpoví správně, následuje další soutěžní otázka, která rozhodne, komu území připadne. V případě, že i v další otázce odpoví obě skupinky správně, přichází na řadu akční úkol. Ta skupinka, která zvítězí v akčním úkolu, vyhrává území, o němž se bojovalo.

Za každé získané území se skupince přičítají body. Vítězem soutěže se stává skupinka, která má po uplynutí časového limitu nejvyšší počet bodů.

Metodické poznámky

Aktivita je náročná ve správném použití techniky. Doporučujeme, aby se realizátor aktivity seznámil s programem prezentace ještě před začátkem aktivity.

Reflexe

Reflexe probíhá až další den ráno v rámci ranního servisu. Lektor účastníkům pokládá otázky týkající se průběhu aktivity, či překvapivých nebo zajímavých momentů ve hře.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY