



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

<b>Šablona č. III, sada č. 3</b>	
<b>Vzdělávací oblast</b>	Přírodopis
<b>Vzdělávací obor</b>	Přírodopis
<b>Tematický okruh</b>	Biologie člověka
<b>Téma</b>	Smysly, svaly, kosti
<b>Ročník</b>	8.
<b>Anotace</b>	Materiál slouží k opakování učiva na téma smysly, svaly, kosti. Zábavnou a kreativní formou opakuje základní probírané pojmy.
<b>Očekávaný výstup a klíčové kompetence</b>	Žák spolupracuje ve dvojici či ve skupině, dokáže získat informace a správně je využít. Žák dokáže porozumět textu a doplnit v něm chybějící informace. Žák dokáže porozumět textu a rozhodnout, jestli jsou daná tvrzení pravdivá. Žák dokáže logicky uvažovat.
<b>Klíčová slova</b>	Smysly, čich, chuť, hmat, svaly, kosti
<b>Druh učebního materiálu</b>	Hra
<b>Autor/vytvořeno</b>	Mgr. Šárka Jonáková/ červen 2012

## Metodický list

- Vyučující rozdělí žáky na skupiny (cca po 5-6 žácích).
- Vyučující vysvětlí žákům pravidla hry.
- Hra sama je rozdělena dle klasických Aktivit na tři části – pantomima, kreslení a vysvětlování. Skupina, která je právě na řadě, vybere ze svých řad jednoho zástupce, který předstoupí na scénu. Jeho úkolem je zadaným způsobem (pantomima/kreslení/vysvětlování) vysvětlit svému týmu slovo zadané na papíře, které mu vyučující ukáže.
- Skupina má 1 minutu na to, aby v průběhu vysvětlování slovo (přesně do detailu) určila. Pokud se jí to nepodaří, mají šanci zbylé skupiny. Bod je připsán té skupině, která dle pravidel uhodne dané slovo.
- Při pantomimě je nutné nepoužívat žádná slova, ani zvuky, ani ukazovat písmenka na prstech.
- Při kreslení opět žáci nepoužívají žádná písmena, ani čísla.
- Při vysvětlování nesmí žáci použít základ hádaného slova.

## Hra

PANTOMIMA	KRESLENÍ	VYSVĚTLOVÁNÍ
svalové břicho	batole	kostnatění
zlomenina	okohybný sval	zornice
hluchoněmý	upřímny pohled	kloub
hmat	čich	oční nerv
rovnováha	bubínek	ušní boltec
nedoslýchavost	mimické svaly	čočka
slza	řasa	bránice
degustátor	zvuková vlna	Braillovo písmo
zkrácený sval	ochablý sval	oční víčko