



Děkuji za stažení **výukového promo materiálu**. Doufám, že tento materiál bude užitečný a pro Vaše žáky atraktivní a přínosný. V případě dotazů či připomínek mě, prosím, neváhejte kontaktovat na níže uvedeném e-mailu; stejně tak ráda uvítám jakoukoli zpětnou vazbu – jak k mým stávajícím materiálům, tak v rámci námětů pro další tvorbu. ☺



Další materiály **do výuky českého jazyka a literatury** najdete k prodeji na mém e-shopu: <https://uciteleucitelum.cz/materialy-autor/1180>



Materiály přímo ke stažení zdarma najdete v mých skupinách:

[Přípravy do LITERATURY pro ZŠ](#)

[Přípravy do GRAMATIKY pro ZŠ](#)



Tento **materiál** podléhá autorskému právu a **není určen ke komerčnímu využití**, a to ve stávající i upravené podobě.



Mgr. Monika Chmelařová



chmelarova.monika@centrum.cz



[Monika Chmelařová](#) (✉)



ŠABLONA: Čarodějnická výzva

Vytvořte pro žáky zábavné opakování s halloweenskými motivy. ☺

- 39 otázek
- výběr ze 4 odpovědí
- motivy: **HALLOWEEN** (31. října)
ČARODĚJNICE (30. dubna / 1. května)
- **NÁMĚT HRY:** Přes kouzelný portál se vydáváte do světa čarodějky, která potřebuje vaše znalosti, aby z lexikonu získala recept na lektvar mládí. Hrou provází čarodějčina kočka; k úspěchu stačí nadpoloviční (= min. 20 bodů) správnost odpovědí (barevná zpětná vazba ohledně správnosti).



→ **ÚSPĚCH VE HŘE:** v prezentaci se objevuje **truhla s „odměnou“** – můžete pro žáky připravit nějakou drobnost s motivy halloweenu

→ **NEÚSPĚCH:** hráč končí zavřený v kleci - na věčnost ☹ (případně lze mít **jinou alternativu pro další šanci s cílem zopakovat učivo a motivovat žáky, a to i v případě nesplnění výzvy**)

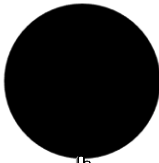


JAK EDITOVAT ŠABLONU?

Otázky vkládáte do slidů 24 – 62: ke každé otázce uvádíte správnou a 3 chybné odpovědi. I toto lze editovat smazáním/zkopírováním pole s odpovědí **SPRÁVNĚ (správná odpověď)**, či **NE (chybná odpověď)** – může být více distraktorů či více správných odpovědí. **Otázky není potřeba číslovat** – čísla jsou označena vpravo nahoře. K editaci slouží také úvodní slide (viz obrázek výše), kde na úvod můžete seznámit žáky s opakovanými okruhy a výstupy (cílem aktivity).

JAK HRÁT HRU? Podívejte se na

VIDEONÁVOD ZDE.



(1) Kliknutí na číslo → zobrazí se otázka

(2) Kliknutí na hranici pole (černou linií) → změníte barvu pole (správně = zelená)

(3) Další kliknutí na hranici pole → barva se změní ze zelené na černou (= špatně)

(4) Další kliknutí mění barvu zelená/černá a naopak.