
Úvod do knížky

Mozek je řídicím centrem pro prakticky všechny životní funkce nutné k přežití, přijímá a zpracovává signály z jiných částí těla a z okolí těla a rovněž jsou jím řízeny všechny lidské emoce jako láska, nenávisť, vztek, radost či smutek. Největší částí lidského mozku je přední mozek, jehož velká část se nazývá mozková kůra. Ta má u lidí na starost vědomí, paměť a inteligenci. Právě zde v nervových buňkách se uchovávají získané vědomosti a vzpomínky.

Kvizy a hádanky jsou skvělým způsobem jak trénovat svou mozkovou kůru. Řešením kvízů oživujeme a procvičujeme znalosti získané v minulosti. Opakováním, přeučováním či použitím mnemotechnických technik je možné pracovat na zlepšení paměti. Hlavním užitkem kvízů a hádanek je, kromě zábavy, schopnost protáhnout a procvičit naši mysl a umožnit nám vypořádat se sebevědomě a s jistotou s problémy nejen při zkouškách ve škole, ale hlavně ve skutečném životě.

Publikace Maturitní otázky z angličtiny s Labyrintem vznikla na základě citlivého propojení kvízové karetní a počítačové hry Labyrint od Tycho Games s přímými poznatky z jazykové výuky Jazykového projektu Lingua Ludus, která je založená na principech zážitkové pedagogiky. Můžeme vám proto nabídnout unikátní studijní metodu získávání vědomostí a jejich procvičování, která velmi dobře funguje právě při studiu jazyků.

Věříme, že vám tato publikace pomůže nejen velmi efektně, ale především velmi efektivně se připravit na ústní maturitní zkoušku z anglického jazyka. Držíme palce! A pro ty z vás, kteří se k podobné zkoušce nechystají ať jsou Maturitní otázky z angličtiny s Labyrintem příjemnou a inteligentní zábavou.

Autoři Lucie Eiseltová & Tycho G



Hra Labyrint je užitečným vzorem č.z. 17696, vlastnictví: Libor Král

Labyrint je registrovanou ochrannou známkou č.z. 286210 ve vlastnictví Tycho Games

Lucie Eiseltová, M.Ed. – autorka a manažerka Jazykového projektu Lingua Ludus, který se zaměřuje na zapojení principů zážitkové pedagogiky do výuky cizích jazyků, zabývá se sestavováním pomůcek a her pro jazykovou výuku a vydáváním metodických publikací. Lektorka angličtiny, zážitkových jazykových kurzů a vzdělávacích seminářů akreditovaných MŠMT a určených pro pedagogické pracovníky v rámci jejich dalšího vzdělávání. Spolupracuje s řadou dalších vzdělávacích subjektů. Je autorkou publikací *Aktivity se slovními kartami pro individuální i skupinovou výuku anglického jazyka* (2006), *Hry a aktivity pro zpestření výuky cizích jazyků* (2007).

Jak pracovat s touto publikací?

Publikace obsahuje 840 otázek a třikrát tolik odpovědí.

CD Labyrint obsahuje 660 otázek – jedná se o otázky, které jsou označeny v publikaci číslem a zkratkou (např. 1 Spol). Číslo označuje náročnost a zkratka okruh.

Hrací karty Labyrint obsahují 140 otázek – jedná se o výběr z otázek, které jsou označeny v publikaci jako Karty.

Úrovně náročnosti:

- 1 – nízká úroveň náročnosti: obecně známá informace nebo z nabízených odpovědí jednoduchá na zodpovězení
- 2 – střední úroveň náročnosti: informace, kterou by člověk se základním všeobecným rozhledem měl být schopen zodpovědět
- 3 – vysoká úroveň náročnosti: informace, která není běžně známá a vyžaduje předchozí přípravu a studium

Okruhy:

Zem – zeměpisné otázky

Hist – otázky týkající se historie

Pol – otázky týkající se politiky

Spol – otázky týkající se společnosti

Ost – ostatní

Jak se co nejlépe a co nejvíce naučit?

A) Učte se systematicky po tématech

1. V publikaci si mezi 30 různými tématy si vyberte témata, která si chcete procvičit a začněte řešit kviz.
2. Za každým kvizem ke každému tématu je seznam správných odpovědí. Tady si ověřte své odpovědi a snažte se zafixovat správnou odpověď.
3. Na CD si vyberte procvičovaná témata a zahrajte si Labyrint.

B) Procvičujte

1. Vystříhnete si karty Labyrint a zahrajte si je buď s dalšími studenty, nebo sami.
2. Karty s otázkami, které ještě nemáte zažité, noste u sebe a ve chvílích volna si je náhodně procházejte. Karty, které už budete 100% umět postupně vyřazujte.
3. Na CD si vyberte otázky namixované z různých témat tím, že zvolíte výběr podle náročnosti, nebo podle okruhů a hrajte Labyrint. Otázky se vám budou samy míchat.

Metodické poznámky

Otázky v jednotlivých tématech byly sestaveny tak, aby zahrnovaly základní faktografické údaje (např. daty, rozlohy anglofonních zemí, atd.) a zároveň aby obsahovaly základní slovní zásobu, která se k danému tématu váže. U jednodušších témat, např. Food, My family, atd. jsou otázky připraveny tak, aby pokryly co nejširší možné spektrum diskusních otázek, které v rámci daného tématu mohou být probírány při ústní jazykové zkoušce.

Kvizové otázky jsou zpracovány do třech různých forem – tištěné brožury, karetní hry a počítačové hry. Skrze tyto tři formy student má možnost využít tu formu, která nejlépe vyhovuje jeho stylu učení.

Využití publikace pro pedagogy:

- Testování znalostní úrovně studentů v dané oblasti
- Pomůcka pro přípravu vlastních (zkrácených) testů z jednotlivých tematických oblastí
- Náměty pro konverzaci – u špatných odpovědí vysvětlit, proč tato odpověď není správná
- Náměty pro konverzaci – při zodpovídání jednotlivých otázek se zamyslet nad nesprávnými odpověďmi – v naprosté většině jsou ostatní odpovědi spojeny s nějakým jiným bodem v rámci některého z témat popsaného v publikaci.
- Námět pro skupinovou verzi kvizu pro zvýšení interakce a zapojení studentů – kviz zadejte všem individuálně a to buď písemně (procvičování porozumění čtenému textu) nebo ústně (procvičování poslechu). Kontrolování správných odpovědí a diskusi spojenou s jednotlivými otázkami (náměty viz. výše) zpestřete „tipováním“ si správnou odpověď. Každý student dostane na začátku 3 žetony (magnety, papírové, víčka od PET lahví). Po zopakování zadání otázky se každý student, jak moc je přesvědčen o správnosti své odpovědi a může si „tipnout“ (vsadit) 0 až 3 žetony na svou odpověď. Při správné odpovědi každý student získává dvojnásobný počet žetonů, které vsadil (tj. vsadí-li 2 žetony dostane 4). Toto „sázení“ je pro pedagoga velmi přesným indikátorem toho, jak moc si jsou jisti svými znalostmi v daných tematických okruzích a pomůže mu v přípravě a vedení další výuky.

Použití karet Labyrint

Hra Labyrint je karetní hra s otázkami. Hru může hrát jeden hráč, dvojice i velká skupina hráčů najednou. Každá karta obsahuje jednu otázku a tři možnosti odpovědí, z nichž jen jedna je ta správná. Při hraní Labyrintu se bavíte, procvičujete paměť a zároveň se učíte maturitní témata.

V příloze knihy naleznete 10 karetních her Labyrint. Každá hra obsahuje 16 karet. Na kartách jsou otázky, které jsou v knize označeny obrázkem karet. Témata jsou ovšem promíchána! Vystříhněte si je a začněte hrát sami a nebo ještě lépe s přáteli, kteří jsou na tom s angličtinou podobně jako vy!

PRAVIDLA – ZÁKLADNÍ HRA PRO ALESPŇ 2 HRÁČE

Cíl

- cílem hráče je zodpovědět správně a rychle otázky tak, aby se ze všech nejdříve dostal k východu z labyrintu. Pokud totiž hráč udělá v některé z odpovědí chybu, jeho cesta k východu se prodlužuje, dostává se k otázkám, které už řešil a začíná bloudit v labyrintu. Co soupeři? Bloudí také, nebo jsou jejich odpovědi správné a jdou k východu z labyrintu tou nejkratší cestou?

Karty

- kromě 14 karet s otázkami a odpověďmi hra obsahuje karty VÝCHOD Z LABYRINTU a MINOTAURUS.

Hra

- Karty rozložte na stůl čísly vzhůru. Otočte kartu č.1 a všichni najednou začněte řešit. Každý hráč si zvolí podle vlastního uvážení tu nejlepší odpověď a údaj na kartě mu sdělí na kterém místě (číslo karty) má pokračovat. Kartu tedy opět vrátí na místo číslem vzhůru a řeší otázku na kartě, na kterou byl naveden. U této karty opět vybere správnou odpověď a pokračuje k další kartě a tak dále a dále, až se dostane ke kartě VÝCHOD Z LABYRINTU! Pokud se to hráči podaří jako prvnímu ze všech, vyhrává. Hra ovšem ještě nemusí končit, i ostatní mají šanci cestu z labyrintu naléznout.

Až všichni hráči ukončí cestu labyrintem, porovnejte si své odpovědi s odpověďmi uvedenými v knize v odstavci....

Důležité! Často se stává, že se u jedné karty sejde více hráčů. Pak hráči kartu čtou a řeší souběžně. Jeden hráč nesmí bránit druhému v postupu labyrintem.

Doporučení č. 1: Hráči, spoléhejte na vlastní úsudek a rozum! Když neuděláte chybu, bude vám stačit pět odpovědí. Ti, kteří se pouze chtěli vést v tandemu s „chytřejším“ ještě možná doposud v labyrintu bloudí...

Doporučení č. 2: Pozor, navzájem se hlídejte. Nepodvádí někdo? Neotočil někdo kartu MINOTAURUS? Na tuto kartu totiž nevede žádný odkaz a to znamená, že hráč, který ji otočil jen namátkově hledá kartu s východem. Pokud se to stane, hráč je diskvalifikován – je sežrán Minotaurem

PRAVIDLA – VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE

Berte si postupně kartu po kartě a zaznamenávejte si své odpovědi. Po dokončení srovnajte své odpovědi s těmi, které jsou uvedené v knize v části labyrint – řešení karetních her, které najdete na konci knihy. Karty s otázkami, kde jste neodpověděli správně, si schovejte, dejte do kapsy a vraťte se k nim kdykoliv je budete mít po ruce. Hrací karty se tak změni na výukové karty, které odložte až ve chvíli, kdy budete odpovědi znát na 100%.

DALŠÍ VARIANTY

Varianta s moderátorem hry – (MODERÁTOR + ALESPŮŇ 2 HRÁČI) pokud někdo už určitou řadu Labyrintu jednou hrál a zná řešení, může si v této variantě zahrát moderátora hry. Ostatní hráči ještě otázky neznají. Moderátor aktivně nesoutěží, jeho úkolem je organizovat hru. Nemá to těžké, pozoruje nenápadně kartu MINOTAURUS (aby odhalil podvodníka) a kartu VÝCHOD Z LABYRINTU (aby poznal vítěze), a aby se dobře bavil, stačí mu sledovat, co se děje u těch karet, které jsou na správné cestě k východu, který z hráčů je asi nejbližší cíli. V knize má tuto nejkratší cestu k dané hře popsáno v kapitole Labyrint – Labyrint řešení karetních her, kterou najdete na konci knihy.

Na začátku hry moderátor rozloží kartičky po stole čísly vzhůru a zahájí hru. Dále už to znáte: každý hráč si zvolí podle vlastního uvážení tu nejlepší odpověď a údaj na kartičce mu sdělí na kterém místě (číslo karty) má pokračovat. Kartu tedy opět vrátí na místo rubem vzhůru a odchází k určené kartě. U této karty opět vybere správnou odpověď a pokračuje k další kartě a tak dále a dále, až se dostane ke kartě VÝCHOD Z LABYRINTU! Moderátor vyhláší vítěze a po ukončení hry může seznámit všechny hráče se správnými odpověďmi.

Doporučení – v případě, že je vás více jak čtyři, rozmístěte kartičky viditelně po místnosti. Při řešení otázek se trochu protáhněte.

Varianta s moderátorem hry pro dvojice – hráči se rozdělí do dvojic a řeší úkoly společně.

Varianta kvíz pro družstva – vytvořte dvě družstva. Vedoucí hry střídavě pokládá otázky. Vyhrává družstvo s větším počtem správných odpovědí

Dobrou hru!

Použití CD Labyrint k procvičování znalostí.

Otázky, které máte možnost procvičit v knížce, jsou seskupeny do jednotlivých her na CD. Hry jsou rozděleny buď podle maturitních témat (30 témat), nebo podle náročností (3 úrovně), nebo podle zaměření (otázky zeměpisné, společenské, historické, politické a ostatní).

Systém hraní je velmi jednoduchý:

Vyberte si hru a klikem na tlačítko START HRY hru spustíte. Ocitnete se v první místnosti labyrintu, kde vás čeká první otázka a tři možnosti odpovědi. Když zvolíte správnou odpověď, přiblížíte se k východu z labyrintu. Pohyb labyrintem uvidíte na přiložené mapě. Pokud ovšem zvolíte špatnou odpověď, vzdálíte se od východu a začínáte bloudit! Navíc v jedné místnosti na vás čeká Minotaurus a pokud zabloudíte až k němu, vaše cesta k východu z labyrintu se podstatně prodlouží. Ale i bloudění má svá pozitiva: čím déle budete bloudit labyrintem, tím více a důkladněji procvičíte správné odpovědi!

Po odehrání jedné hry uvidíte čas a počet místností, které jste navštívili při hledání východu z labyrintu. Klikem na tlačítko ŘEŠENÍ si zobrazíte správné odpovědi z každé místnosti labyrintu. Pokud si kliknete na text STRÁNKA S PŘEHLEDEM ŘEŠENÍ, který je umístěn na spodní části karty, zobrazí se vám seznam všech otázek se správnými odpověďmi z právě zahrané hry.

K odehrané hře se můžete kdykoliv vrátit, pokud si ji vyberete na seznamu her. Na to, že jste ji již hráli vás upozorní změněná barva textu názvu hry. Pozor, při každém dalším hraní budou otázky v jednotlivých místnostech promíchány, takže si můžete být téměř jisti, že vás v první místnosti nečeká stejná otázka jako minule. Opět budete muset trochu zapřemýšlet...

Obsah:

Téma: 1. The Czech Republic.....	1
Téma: 2. The United Kingdom.....	6
Téma: 3. The United States.....	12
Téma: 3. The United States.....	13 – 17
Téma: 4. Canada.....	18 – 23
Téma: 5. Australia.....	24 – 29
Téma: 6. New Zealand.....	30 – 35
Téma: 7. South Africa.....	36 – 41
Téma: 8. The European Union.....	42 – 47
Téma: 9. Capitals of English speaking countries.....	48 – 53
Téma: 10. Geography and nature of English speaking countries.....	54 – 59
Téma: 11. British Literature.....	60 – 65
Téma: 12. American Literature.....	66 – 71
Téma: 13. Drama, theatre and musicals.....	72 – 77
Téma: 14. Educational systems.....	78 – 83
Téma: 15. Holidays and celebrations.....	84 – 89
Téma: 16. World political problems.....	90 – 96
Téma: 17. Environmental and natural problems.....	97 – 102
Téma: 18. Information and communication technology.....	103 – 108
Téma: 19. Popular culture.....	109 – 115
Téma: 20. Health and illnesses.....	116 – 121
Téma: 21. Food, drinks and eating out.....	122 – 128
Téma: 22. Holidays and travel.....	129 – 134
Téma: 23. Shopping and fashion.....	135 – 139
Téma: 24. Mass media.....	140 – 146
Téma: 25. Outstanding people in history.....	147 – 153
Téma: 26. Sports and games.....	154 – 159
Téma: 27. Music and cinema.....	160 – 166
Téma: 28. Accommodation, towns and cities.....	167 – 171
Téma: 29. My family.....	172 – 177
Téma: 30. My bibliography and future plans.....	178 – 181