

Metodika aktivity: „Taxonomické město, jméno, zvíře...“**Časová dotace:** 15 minut**Cílová skupina:** ZŠ (5. či 6. třída) / Případně nižší stupně gymnázií**Výukové cíle**

Po skončení aktivity žák:

- **Identifikuje** typické zástupce 6 základních skupin živočichů (plazi, ryby, savci, obojživelníci, ptáci, bezobratlí).
- **Kategorizuje** živočichy na základě jejich morfologických a fyziologických znaků.

Vazba na RVP (Vzdělávací oblast: Člověk a jeho svět / Přírodopis)

- **Očekávaný výstup:** Žák porovná základní projevy života, vyjmenuje a roztřídí vybrané skupiny živočichů.
- **Klíčové kompetence:**
 - **Kompetence k učení:** Žák operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly.

Pomůcky

- **Hrací archy:** Předpřipravená tabulka se 6 sloupci (Plazi, Ryby, Savci, Obojživelníci, Ptáci, Bezobratlí) a sloupcem pro Body.
- **Stopky:** Pro kontrolu limitu na jednotlivá písmena.

Postup

Fáze	Činnost vyučujícího	Činnost žáků	Čas
1. Setup	Vysvětlí pravidla hry a bodování (unikátní zvíře = 10b, shoda = 5b). Určí prvního "říkače" abecedy.	Připraví si psací potřeby.	2 min
2. Akce	Moderuje hru: stopuje "říkače", hlídá časový limit na kolo (např. 2 minuty na písmeno).	Co nejrychleji doplňují zástupce ke zvolenému písmenu do všech 6 kategorií.	10 min

Fáze	Činnost vyučujícího	Činnost žáků	Čas
3. Debriefing	Řídí společnou kontrolu. Vyjasňuje sporné body (např. proč pavouk není hmyz, ale patří k bezobratlým).	Čtou své odpovědi, počítají body, argumentují pro své zařazení zvířat.	3 min

Reflexe

- **Taxonomické oříšky:** Která skupina živočichů byla pro žáky nejtěžší?
- **Práce s chybou:** Jak reagovali žáci na neuznání bodu?
- **Dynamika:** Byla zvolená písmena příliš těžká nebo příliš lehká?

PŘÍLOHA:

- Vytvořte Hrací archy tabulku se 6 sloupci (Plazi, Ryby, Savci, Obojživelníci, Ptáci, Bezobratlí) a sloupcem pro Body.