

## Čelovka

**Autor:** Mgr. Martina Kupilíková, Centrum robotiky

**Časová náročnost:** 10 - 40 minut

**Ročník:** MŠ, 1. – 9., SŠ

**Předmět:** informatika, cizí jazyk

**Učivo:** úvod do informatiky

**Pomůcky:** papíry, psací potřeby, oboustranná lepenka, mobil/tablet s aplikací Akinator



Hra čelovka. Hra, která může být velice zábavná při posezení s kamarády, ve vlaku při cestě na školní výlet nebo i v jiných situacích. Každý hráč dostane na papírku napsanou nějakou osobu, zvíře, cokoliv, co si vymyslíte. Aniž by si přečetl, co je na jeho papírku napsáno, přilepí si svůj lístek na čelo.

Jeden hráč se druhých ptá na otázky, pomocí kterých má přijít na to, koho má nalepeného na čelo. Otázky musí být položeny pouze tak, aby se na ně dalo odpovědět ano/ne. Dokud mu ostatní hráči odpovídají ano, ptá se dál. Pokud zazní odpověď ne, končí v tomto kole a je řada na dalším hráči. Tak pokračuje hra dál.

Proč jsou čelovka a podobné hry informaticky zajímavé? Na začátku hry může být kdokoli kýmkoli. Možných postav, které bychom mohli mít přilepené na našem čele, je obrovské. Cílem hry je dojít ke správné odpovědi. Svými otázkami určují, jak moc a jak rychle se zmenšuje množina daných možností. Ten, který hádá, tedy musí přemýšlet nad tím, jestli některá z otázek, kterou už položil, nevyřadila nějaký okruh možných lidí či otázku, která už by teď byla zbytečná.

Po odehrání čelovky je dobré s žáky udělat rozbor otázek a odpovědí.

- Kolik otázek/odpovědí bylo třeba?
- Které otázky byly nejužitečnější, které byly zbytečné? Proč?

- Kdy je lepší klást obecné otázky a kdy už můžeme tipovat?
- Čím se vůbec vyznačuje dobrá otázka?
- ...

Doplňující informace: Na podobném principu funguje hra Myslím si zvíře, Myslím si předmět ve třídě, Černé historky, atd. Pokud si s dětmi takové hry zahrajete, bude nejspíš potřeba je upravit dle věku žáků, tedy omezit množinu možných postav například pouze na pohádkové postavy, vědce, panovníky Českých zemí, atd. Takové omezení by mohlo být ku prospěchu nejen z hlediska věku dětí, ale také jako procvičovací metoda některé oblasti, kterou právě ve svém předmětu probíráte. Hra se dá hrát i v rámci výuky cizího jazyka jako trénink pokládání otázek.

Alternativu této hry nabízí aplikace Akinator pro mobilní zařízení. Ta spočívá v tom, že konkrétní osobu (živou, mrtvou, reálnou, fiktivní, ...) si myslí uživatel – tedy vy nebo vaši žáci. Akinator pokládá otázky: Jde o ženu? Je reálná? Má ráda brambory? .... Vy klikem vybíráte z možností: pravděpodobně, pravděpodobně ne, ano, ne, nevím. Po sérii otázek, na které odpovíte pravdivě, vám Akinator napíše, koho jste si mysleli. Aplikace je dostupná zdarma na Google Play i App Store. V tuto chvíli není v českém jazyce. Takže se skvěle hodí do výuky cizího jazyka.

