



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Výukový materiál zpracovaný v rámci projektu EU peníze školám

Registrační číslo projektu:	CZ.1.07/1.4.00/21.3569
Šablona:	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Název materiálu:	VY_32_INOVACE_12-05_Staroorientální státy – pracovní list, hra
Autor:	Mgr. Lucie Holíková
Ročník:	6.
Datum vytvoření:	4.3.2014

Výstižný popis způsobu využití, metodické pokyny:	Výukový materiál slouží k souhrnnému zopakování učiva o staroorientálních státech. Obsahuje pracovní list ve formě tabulky shrnující základní informace o Mezopotámii, Egyptě, Číně a Indii, dále pak herní kartičky sloužící rovněž k procvičení daného učiva.
--	---

Klíčová slova:	staroorientální státy, Mezopotámie, Indie, Čína, Egypt, hra, shrnutí
Druh učebního materiálu:	pracovní list, hra



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

STAROORIENTÁLNÍ STÁTY - shrnutí

	MEZOPOTÁMIE	EGYPT	INDIE	ČÍNA
ŘEKY				
TITUL PANOVNÍKA				
VÝZNAMNÍ PANOVNÍCI				
PÍSMO				
PSALI NA...			-	-
LITERÁRNÍ PAMÁTKY		-		-
STAVEBNÍ PAMÁTKY		-	-	
NÁBOŽENSTVÍ				-
VYNÁLEZY, OBJEVY		-		



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

STAROORIENTÁLNÍ STÁTY - shrnutí

	MEZOPOTÁMIE	EGYPT	INDIE	ČÍNA
ŘEKY	Eufrat Tigris	Nil	Indus Ganga Brahmaputra	Jang-c-t'ang (Dlouhá řeka) Chuang-che (Žlutá řeka)
TITUL PANOVNÍKA	král	faraon	král	wang Syn nebes
VÝZNAMNÍ PANOVNÍCI	<u>ASÝRIE:</u> Ašurbanipal <u>BABYLONIE:</u> Chammurapi Nabukadnezar II.	Meni Hatšepsut Thutmos III. Alexandr Makedonský Kleopatra ...	Alexandr Makedonský Ašóka	Čchin
PÍSMO	klínové	hieroglyfy (obrázkové písmo)	Znali několik druhů, dodnes hláskové	znakové (1 znak = 1 slovo)
PSALI NA...	hliněné tabulky	papyrus	-	papír, hedvábí
LITERÁRNÍ PAMÁTKY	Hliněné tabulky v Aššurbanipalově knihovně v Ninive, Epos o Gilgamešovi Chammurapiho zákoník	-	vědy náboženské knihy sanskrt – nejstarší literární jazyk	-
STAVEBNÍ PAMÁTKY	<u>Zikkuraty</u> - stupňovité stavby - Babylonská věž <u>Semiramidiny zahrady</u>	<u>Pyramidy</u> - hrobky faraonů - neznámější v Gíze	-	<u>Čínská zeď</u> - ochrana před nájedzy cizích kmenů
NÁBOŽENSTVÍ	polyteismus	polyteismus + uctívání některých zvířat (kočka, krokodýl...)	<u>Hinduismus</u> - Brahma, Višnu, Šiva - víra v reinkarnaci	-
VYNÁLEZY, OBJEVY	Kolo Hrnčířský kruh Vůz tažený dobytky	-	Ludolfovo číslo (3,14) Délka slunečního roku Otáčení Země kolem své osy	papír hedvábí střelný prach kompas

Hra – sada č. 1

1. Dvě řeky v Mezopotámii	2. Tři řeky v Indii	3. Dvě řeky v Číně	4. Řeka v Egyptě
5. Písmo ve starověké Mezopotámii	6. Písmo ve starověké Indii	7. Písmo ve starověké Číně	8. Písmo ve starověkém Egyptě
9. Ve starověké Mezopotámii se psalo na...	10. Ve starověkém Egyptě se psalo na...	11. Ve starověké Číně se psalo na...	12. Nejznámější literární památka starověké Mezopotámie
13. Nejznámější literární památka starověké Indie	14. Neznámější stavby ve starověké Mezopotámii	15. Nejznámější stavby ve starověkém Egyptě	16. Nejznámější stavba ve starověké Číně
17. Nejrozšířenější náboženství ve starověké Indii	18. Vynálezy ze starověké Mezopotámie (alespoň 2)	19. Vynálezy ze starověké Číny (alespoň 2)	20. Dva samostatné státy na území starověké Mezopotámii

Hra – sada č. 2

1. Eufkrat Tigris	2. Indus Ganga Brahmaputra	3. Žlutá řeka (Chuang-che) Dlouhá řeka (Jang-c-t'iang)	4. Nil
5. klínové písmo	6. hláskové písmo	7. znakové písmo	8. hieroglyfy
9. hliněné tabulky	10. papyrus	11. psalo se na papír, hedvábí	12. Epos o Gilgamešovi
13. védy	14. zikkuraty (babylonská věž)	15. pyramidy	16. Velká zeď
17. hinduismus	18. kolo hrnčířský kruh vůz	19. papír hedvábí střelný prach kompas	20. Asýrie a Babylonie

Řešení – list pro kontrolora

1. Dvě řeky v **Mezopotámii**
2. Tři řeky v **Indii**
3. Dvě řeky v **Číně**
4. Řeka v **Egyptě**
5. Písmo ve starověké **Mezopotámii**
6. Písmo ve starověké **Indii**
7. Písmo ve starověké **Číně**
8. Písmo ve starověkém **Egyptě**
9. Ve starověké **Mezopotámii** se psalo na...
10. Ve starověkém **Egyptě** se psalo na...
11. Ve starověké **Číně** se psalo na...
12. Nejznámější literární památka starověké **Mezopotámie**
13. Nejznámější literární památky starověké **Indie**
14. Neznámější stavby ve starověké **Mezopotámii**
15. Nejznámější stavby ve starověkém **Egyptě**
16. Nejznámější stavba ve starověké **Číně**
17. Nejrozšířenější náboženství ve starověké **Indii**
18. Vynálezy ze starověké **Mezopotámie** (alespoň 2)
19. Vynálezy ze starověké **Číny** (alespoň 2)
20. Dva samostatné státy na území starověké **Mezopotámii**

1. Eufrat, Tigris
2. Indus, Ganga, Brahmaputra
3. Žlutá řeka (Chuang-che), Dlouhá řeka (Jang-c-t'iang)
4. Nil
5. klínové písmo
6. hláskové písmo
7. znakové písmo
8. hieroglyfy
9. hliněné tabulky
10. papyrus
11. psalo se na papír, hedvábí
12. Epos o Gilgamešovi
13. vědy
14. zikkuraty (babylonská věž)
15. pyramidy
16. Velká zeď
17. hinduismus
18. kolo, hrnčířský kruh, vůz
19. papír, hedvábí, střelný prach, kompas
20. Asýrie a Babylonie



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Metodické pokyny:

SHRNUTÍ

První část výukového materiálu tvoří tabulka shrnující nejdůležitější informace o staroorientálních státech. Tabulku mohou žáci vyplňovat samostatně nebo ve dvojicích s pomocí sešitu, příp. je možné ji použít i jako test. Následuje řešení – žáci si mohou vlepit do sešitu jako závěrečné shrnutí učiva o staroorientálních státech (v případě, že nevyplňují tabulku samostatně).

Pozn. Některé kolonky zůstaly prázdné, protože jsme si dané informace neuváděli. Lze upravit dle vlastních požadavků.

HRA

Hra obsahuje 2 sady herních kartiček. Doporučuji hrát v menších skupinkách. Skupinka má k dispozici sadu kartiček č. 1 nebo 2. Každý hráč sejme z hromádky kartiček první shora. V případě použití sady č. 1 odpoví na otázku nebo doplní hledaný pojem, v případě použití sady č. 2 vysvětlí daný pojem (např. NIL – řeka v Egyptě). Ve skupince je vždy 1 hráč, tzv. kontrolor, který má k dispozici list s řešením a podle čísel kontroluje správnost odpovědi (stejná čísla patří k sobě). Pokud žák odpoví správně, kartičku si nechává. Pokud nezná odpověď nebo odpověděl špatně, kartičku nezíská, ale dá ji zpět na hromádku dospod. Žák s funkcí kontrolora řekne správnou odpověď. Hra končí ve chvíli, kdy na hromádce nezbyde žádná kartička – tzn., že všechny otázky byly správně zodpovězeny. Vyhrává ten, který získal ve hře nejvíce kartiček.

Jiný způsob využití hry:

Skupinka žáků obdrží obě sady kartiček a musí vytvořit dvojice, které patří k sobě (např. Písmo ve starověké **Číně** - znakové písmo). V případě této hry je nutné vymazat čísla na kartičkách, doporučuji vytisknout každou sadu na jinou barvu papíru.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Použité zdroje:

- *Dějepis 6: Pravěk a starověk*. Praha: SPN, 2012. ISBN 51411/3.