**BAROKNÍ LODĚ – kvíz (A)**

**A1-A7** klávesový nástroj, předchůdce klavíru, oproti němu má opačné barvy kláves (černá-bílá)

**A6-E6** autor období renesance, který psal madrigaly a působil v Mnichově

**B2-B6** španělské slovo „barocco“ znamená................

**C8-C12** významný představitel českého baroka, autor sbírky *Loutna česká*

**D3-D8** zpěv ptáků ve *Čtveru ročních dob* napodobuje nástroj zvaný.....................

**D11-I11** autor oratoria *Mesiáš*

**D14-J14** město, kde v chrámě sv. Marka působil A. Vivaldi

**E5-E11** doplň název skladby: ….................... a fuga d moll

**D15-H15** emoce byla v baroku označována jako.......................

**E1-E4** vícehlas, kde je první hlas hlavní, se označuje jako -------fonie

**F5-F8** značka pro tón

**G5-G9** opera vznikla ze snahy obnovit antické …............ (pozpátku)

**BAROKNÍ LODĚ – kvíz (B)**

**A8-A10** nejhlubší mužský hlas (pozpátku)

**A10-C10** autor skladeb *Braniborské koncerty, Matoušovy pašije*

**B14-E14** barokní umění (pracující s kontrastem) často dává do protikladu peklo a …...........

**B9-B15** hudební forma fugy se hraje nejčastěji na …....................

**B9-H9** skladatel, který působil v chrámě sv. Marka ve Florencii

**B5-G5** strunný nástroj, předchůdce kytary, hráli na něj např. trubadúři

**C2-C6** antický hudební nástroj podobný dnešní zobcové flétně

**D11-D15** na řece Temži se hrála skladba *Vodní* …...........

**D2-L2** vícehlas, kde jsou všechny hlasy rovnocenné

**F9-F14** město, kde zazněla skladba *Hudba k ohňostroji*

**G11-G15** hráč na lidový hudební nástroj používaný zvláště v jižních Čechách

**E10-E14** ve suitě se vyskytují ................ v ustáleném pořadí

**Mé lodě Lodě protihráče**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** |
| **A** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **B** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **C** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **D** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **E** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **F** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **J** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **K** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **L** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** |
| **A** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **B** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **C** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **D** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **E** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **F** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **J** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **K** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **L** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Pravidla hry:

1. Hráči si zakreslí do své tabulky své lodě (= zapíší správné odpovědi z kvízu). Tabulku protihráčům neukazují.

Hráč A se zeptá na určité místo hrací plochy hráče B (např. G1). Pokud protihráč má na poli G1 umístěnou loď, sdělí písmeno, které se na tomto poli nachází a položí otázku (např. *„na G1 je písmeno L – Jak se nazývá starověký strunný nástroj, který se držel v ruce a hrálo se na něj drnkáním?“*)

1. Pokud hráč A odpověď zná, zapíše si ji do hracího pole (např. lyra). Pokud ne, zapíše si pouze písmeno (v tomto případě „l“).
2. Na tahu je hráč B.
3. Vítězí ten, který jako první potopí všechny lodě protivníka.

*Pozn.: pokud protivník uhádne a tedy „potopí“ mou loď – škrtnu si ji ve svém plánku. Jen tak budu vědět, kolik lodí mám ještě nepotopených.*

Správné odpovědi pro učitele:

A: cembalo, Lasso, perla, Michna, housle, Handel, Florencie, Tocatta, afekt, polyfonie, nota, drama (amard)

B: bas (sab), Bach, nebe, varhany, Vivaldi, loutna, aulos, hudba, polyfonie, Londýn, dudák, tance