

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

	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															

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															

Pravidla hry:

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

Pozn.: pokud protivník uhádne a tedy „potopí“ mou loď – škrtnu si ji ve svém plánu. 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