

Jak vypadá Chytrý Kvíz

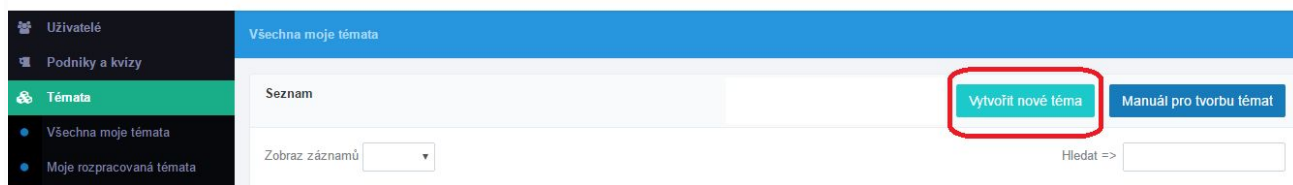
Hosté během večerního posezení zapisují v týmech odpovědi na otázky, které zadává moderátor. Hraje se pět kol otázek, v každém kole jsou 2 témata. Na začátku 1. kola jsou aktuality (Stalo se...) nebo Téma na přání, na začátku 2. kola obrázkové téma, na začátku 3. kola audio téma. Zbytek tvoří tzv. běžná témata. Každé téma má po 5 otázkách, pouze v 5. kole mají témata po 6 otázkách. Na konci 2., 3. a 4. kola je tipovací otázka (tipovačka). Celý kvíz zakončuje bonusová tipovací otázka.

Základní pravidla tvorby témat

- **Běžné téma obsahuje 6 klasických otázek a 1 tipovací otázku.**
- Otázka má krátké, ale výstižné znění (v rozsahu 1-3 vět).
- V tématu střídáme obtížnost otázek (**2 lehké, 2-3 střední, 1-2 těžké**) – na pořadí nezáleží.
- Obecně se snažíme, aby kvízy byly spíše lehčí, protože hráče více baví.
- V tématu můžeme pro větší pestrost střídat různé typy odpovědí (slovo, výběr možností abcd, spojovačka, doplňovačka, číslo s tolerancí).
- K otázkám vkládáme ilustrační obrázky, obrázek může být samozřejmě součástí řešení otázky nebo nápověda.
- Vložíme-li obrázek k otázce, objeví se automaticky i u odpovědi, pokud k odpovědi nedáme jiný obrázek. **Není tedy třeba vkládat stejný obrázek k otázce i k odpovědi zároveň.**
- Zkratky i nižší čísla vypisujeme celými slovy – pro moderátory je pak snazší je číst (tzv. může znamenat „takzvaný“, „takzvaná“, „takzvanou“ apod.). Čísla nad 20 vypisujeme číslicemi.
- Na každou otázku musí existovat jednoznačná odpověď.
- Odpovědi chceme vždy v češtině. Pokud je z nějakého důvodu smysluplné požadovat odpověď v jiném jazyce (například u názvů zahraničních filmů, které mohou být všeobecně známé i v angličtině), je třeba to uvést v textu otázky.
- Než se pustíte do tvorby nového tématu, podívejte se vždy do záložky **Přehled témat** (<https://admin.chytrykviz.cz/topics/overview>), **zdali podobné téma už někdo nevytvořil**. V takovém případě konzultujte volbu tématu na auditor@chytrykviz.cz

Vyplnění hlavičky tématu

Chceme-li vytvořit nové téma, nejprve klikneme na příslušné tlačítko v záložce Témata.



Poté je třeba vyplnit úvodní tabulku.

Název: neměly by se proto používat příliš obecné názvy. Namísto názvu „Literatura“ je lepší uvést název, kterému jednotlivé otázky nejvíce odpovídají – např. „Bestsellery“, „Klasická literatura“, „Zahraniční literatura“ apod.

Skupina: pro běžná témata pro každotýdenní kvízy zadáváme skupinu Normální [1].

Kategorie: kategorizace odpovídá školním předmětům a našim interním kvízovým potřebám. Většina kategorií obsahuje 6 otázek a 1 tipovačku. Výjimku tvoří Audio (5 otázek se zvukovou ukázkou), Obrázková témata (5 otázek s obrázkem) a Aktuality (5 otázek). Pokud chceme vytvořit Obrázkové téma, vybereme standardně kategorii a zaškrtneme políčko *Téma je obrázkové* pod datem platnosti.

Podkategorie: nevyplňuje se.

Jazyk: čeština.

Následně klikneme na tlačítko **Vytvořit**. Objeví se stránka, kam můžete zadávat znění otázek:

Otázka č. 1	
Otázka	
Odpověď	
Informace pro moderátora	
Zdroj	
Obrázek k otázce	Vybrat soubor Otnout
Obrázek k odpovědi	Vybrat soubor Otnout
Audio	Vybrat soubor Otnout

Otázka: text otázky. Pozor na to, že každá otázka musí mít jednoznačné zadání.

Pochvalné vyjádření. I tak by se dal popsat název časopisu, který na českém trhu působil 24 let. Teenageři do něj až do roku 2015 mohli psát o rady se slovy "Milé _____!"

V tomto případě chybí finální zadání, např. doplňte název časopisu. **To v otázce musí zaznít, jinak hrozí, že moderátor či hráči budou zmateni!**

Odpověď: přesné znění odpovědi.

Informace pro moderátora: uvádíme zejména tyto typy informací:

- Udělení bodů za částečné odpovědi v případě, že za část odpovědi můžeme udělit 0,5 bodu (například půl bodu za interpreta písně a půl bodu za název písně).
- Výslovnost cizích jmen, názvů a slov pro moderátory (uvádíme v hranatých závorkách). Pro ověření výslovnosti je vhodný web <http://cs.forvo.com/>
- Informace o sporných odpovědích, kvůli kterým by se soutěžící mohli hádat, a zdůvodnění jejich nepřesnosti.
- Doplňující odpovědi, které také uznáváme. Oddělujeme je “/” či slovem “NEBO”, které napíšeme velkými písmeny, tedy ve formátu: *Teorie velkého třesku NEBO The Big Bang Theory [d big beng fijory] = 1b.*
- Pokud má odpověď obsahovat křestní jméno i příjmení osobnosti, je třeba to uvést: *Karel Čapek = 1b. jen za jméno i příjmení.* Základní kvízové pravidlo totiž říká, že není-li uvedeno jinak, stačí nám příjmení. Není proto třeba do Informace pro moderátora uvádět *Příjmení = 1b.*, je to zbytečná informace.

Zdroj: odkaz na webovou stránku, která odpověď potvrzuje. Uvádějte jej u odbornějších otázek a **vždy u Tipovaček**. Do kolonky *Zdroj* uvádějte vždy 1 odkaz, ne více. **Pozor! Automaticky vracíme témata sestavená z české wikipedia - tento zdroj je nepřesný.**

Informace k obrázkům a audio najdete níže.

Kategorie témat

Každé Běžné téma a Obrázkové téma má jako možnost volby tyto kategorie:

Popkultura

- filmy, seriály, TV pořady, současná hudba, muzikály, komiksy, celebrity, média apod. - jde o tzv. populární kulturu

Umění

- literatura, divadlo, výtvarné umění, klasická hudba, hudební nástroje apod. - jde o tzv. vyšší kulturu

Internet a počítačové hry

- internetové stránky, mobilní aplikace, sociální sítě, počítačové hry, software apod.
- nepatří sem hardware, tedy počítače a další IT zařízení - ty řadíme do kategorie Technika
- nepatří sem média mimo internet (tisk, TV, rozhlas) - ty řadíme do kategorie Popkultura

Matematika, fyzika, vesmír

- patří sem veškerá teorie i početní příklady spojené s těmito obory
- nepatří sem praktické využití a stroje, k tomu slouží kategorie Technika

Technika

- auto, moto, doprava stroje a strojírenství, technologie, hardware (mobily, počítače), robotika, průmysl, obory jako stavebnictví, technické objevy, vynálezcí

Biologie

- rostliny, zvířata, houby, příroda (např. geologie, ekologie), lidské tělo, nemoci, genetika, sex apod.

Chemie

- prvky, sloučeniny, vzorce, organická a anorganická chemie, biochemie, fyzikální chemie

Cestování a geografie

- zajímavá místa v Česku i ve světě, památky, technické stavby, cestovní ruch apod.
- geografická témata (státy, města, vodstvo, pohoří atd.)

Historie

- české a světové dějiny, a to včetně těch moderních až po současnost

Společenské vědy a vzdělání

- ekonomie, psychologie, právo, sociologie, žurnalistika, politika, globální problémy, studium, školy

Sport

- sportovní události, historie, osobnosti, pravidla, soutěže, hádanky, konkrétní sporty apod.

Společné slovo (mix)

- společné slovo, písmeno, rok, číslo atd. - jde o témata s otázkami z různých kategorií (každá otázka zastupuje jinou kategorii)
- patří sem například i firmy / loga napříč obory nebo otázky na stát, kde se ptáme na otázky z různých oblastí (cestování, jídlo, sport)
- řadíme sem také Vox Populi

Hádanky

- slovní hrátky, přesmyčky, gramatika a jazyky, klasické hádanky, logika, lušťovky
- slova začínající či končící stejnými písmeny, obsahující stejná písmena apod.
- nepatří sem matematické příklady, ty řadíme do kategorie Matematika, fyzika, vesmír

Kvízové hádanky

- kategorie s tématy, která jsou typická pro Chytrý Kvíz
- příklady najdete v adminu v rámci kvízu Zkušební (záložka Moderování)

Kvízový detektiv - odpovědi na otázky 1-4 jsou indiciemi pro odpověď na 5. otázku

Kvízový příběh - například vtip nebo fiktivní deník, který je vyprávěný postupně v otázkách, jež se vztahují k jeho částem. Na konci je obvykle pointa (autor deníku, pointa vtipu apod.)

Kvízový diktát - hráči si musí zapamatovat text v 1. otázce a ve zbytku tématu odpovídají na otázky vztahující se k tomuto textu

Kvízový postřeh - hráči si musí zapamatovat obrázek v 1. otázce a ve zbytku tématu odpovídají na otázky vztahující se k tomuto obrázku

Kvízové puzzle - jednotlivé dílky obrázku jsou přeházené a hráči musí poznat, co na obrázku je

Kvízový milionář - série otázek (např. se 4 možnostmi abcd jako v soutěži Chcete být milionářem?), pokud tým na některou odpoví špatně, z následujících otázek už nemůže získat body

Hra s písmenky - hráči vidí obrázek, nad nímž jsou písmena, z nichž musí přesmyčkou sestavit slovo nejlépe vystihující obrázek

Kvízové pexeso - forma kvízového postřehu, kdy hráči vidí všechny odkryté obrázky a pak musí sestavovat dvojice jako u pexesa

Jídlo a pití

- jídlo, gastronomie, vaření, potraviny, alko a nealko nápoje, diety apod.

Témata pro ženy

- kosmetika, móda, líčení, parfémy, šperky, módní trendy, účesy a další oblasti, které zajímají primárně ženy
- nepatří sem mateřství a témata spojená s ženským tělem - ta řadíme do kategorie Biologie

Zajímavosti a zábava

- oblasti typu rekordy, kuriozity, vztahy, (deskové) hry a vše, co nelze je zařadit do jiné kategorie

Audio

- obsahuje 5 zvukových ukázek (**formát .mp3; cca 20-35 vteřin, ne více, minimální bitrate 256 kb/s**)
- doprovodný text k otázce upřesňuje hledanou odpověď

- nejběžnější formát otázky zní: „Napište jméno interpreta (0,5 b.) a název písně (0,5 b.).“
- může se jednat o píseň, skladbu, znělku, zvuk, hlasy atd.
- **typy audio témat:** Společné slovo (z názvů písní či textů) / Žánr / Předělávky / Filmová hudba a soundtracky / Mluvené slovo / Období (např. 90. léta) / Oblast (např. Německá hudba) / Umělci a kapely / Nástroje / Jazyky a hymny / Audio detektiv / Audio postřeh / Deformace / Zvuky.
- do audio témat nekládáme obrázky
- dále viz MANUÁL PŘÍPRAVA AUDIO TÉMATU

Obrázkové téma:

- ptáme se ve stylu Co/Kdo je na obrázku a k odpovědi na otázku je vždy nutné vidět přiložený obrázek (formát .jpg nebo .png)
- **hráči nesmí najít řešení na základě textu!**
- typicky se hádají města, zvířata, osobnosti, nástroje, místa, loga, postavy atd.
- u obrázkových témat nezadávejte příliš dlouhý text, aby obrázek vynikl

Aktuality

- první "rozehřívací" téma Kvízu, které vždy nazveme „Stalo se...“
- obsahuje 5 otázek na události z období pondělí až čtvrtek daného týdne (téma se hraje následující týden po zpracování)
- oblasti otázek by se měly střídat od domácích zpráv přes zahraniční, ekonomiku, kulturu, sport, životní styl apod.

Jak tvořit otázky

- Chytrý Kvíz je zábavně-vzdělávací hra, ale **není to vědomostní soutěž.**
- **Cílem není převaha faktografických otázek** typu “ve kterém roce, jak se jmenoval, kdo napsal” - ty tvoří pouze část našich otázek.
- Témata by měla být skladbou otázek co nejpestřejší, kromě faktografických otázek lze zahrnout tyto typy otázek:
 - o **Hravé otázky**, v nichž nejde o vědomost, ale o dovednost - poskládat z písmen slovo, najít výraz pomocí indicií apod.

Otázka	V tomto tématu půjde především o důvtip. V každé otázce vám ukážeme několik obrázků a vaším úkolem bude "rozkódovat" hledanou odpověď. Kterou slavnou zpěvačku jsme v obrázcích zakódovali?
Odpověď	Lana Del Rey
Informace pro moderátora	Lana Del Rey = 1 b. [lana del rej] - 35letá americká zpěvačka a skladatelka 1. obrázek - lana, 2. - počítač značky Dell, 3. - moderátor televizních novin Rey Koranteng
Zdroj	
Obrázek k otázce	

o Hádanky a početní otázky (nesmějí být ale příliš náročné).

Otázka č. 1 ▼	
Otázka	Počítáte rádi? V tomto tématu si matematiky užijete opravdu hodně. Začneme číslicemi. Napište, kolikrát celkem se objevuje číslice 9 v celých číslech od 0 do 100.
Odpověď	20 krát
Informace pro moderátora	20 krát = 1 bod 9, 19, 29, 39, 49 / 59, 69, 79, 89, 90 / 91, 92, 93, 94, 95 / 96, 97, 98, 99 (v čísle 99 se objevuje dvakrát)

- o Skrývačky a přesmyčky** - nesmějí být příliš lehké (v kvízu není důležité, jak rychle najdeme odpověď nebo kdo odpoví první, týmy odevzdávají odpovědi za celé kolo, proto otázky na postřeh jako skrývačky musejí být rafinovanější). Doporučujeme u skrývaček položit otázku na něco, co souvisí se skrytým pojmem.

Otázka č. 1



Otázka Do které řeky se vlévá česká řeka, která je ukrytá v následujícím textu? Kamarádka šla s tím menším klukem okolo kašny. Vždy je tak krásně upravená. Vedli se za ruce a užívali si báječnou procházku a vyhlídku do lesnaté krajiny. V tomto slunečném počasí si nelze přát víc.

Odpověď Morava

Informace pro moderátora Vždy je = Dyje. Řeka ukrytá v textu, tedy Dyje se vlévá do Moravy - u tohoto tématu je třeba vždy vysvětlit, jak jsme k odpovědi došli.

- o **Otázky na přemýšlení**, které se ptají proč nebo jak k něčemu došlo, co je něco na první pohled neobvyklého nebo co někdo udělal.

Otázka č. 1



Otázka "Červený oznámil, že i zítra máme fyziku." Možná už jste někdy slyšeli tuto mnemotechnickou pomůcku. Pokud ne, pokuste se aspoň přijít na to, čeho se týká. Jde o pořadí určitých věcí v určité věci. O co jde?

Odpověď pořadí barev v duze

Informace pro moderátora Pořadí je: červená, oranžová, žlutá, indigo, zelená, modrá, fialová. Jde o 7 barev, kterým odpovídá 7 slov z pomůcky.

- o **Nečekané souvislosti** - odpověď je něco zřejmého (Brno, Jaromír Jágr), ale zadání vytáhne ne úplně známá fakta, která si musejí hráči spojit.

Otázka č. 4



Otázka V roce 1997 se mistrem České republiky ve hře Scrabble stal známý český hudebník. Uveďte jeho jméno.

Odpověď Jaromír Nohavica

- o **Paměťové** - co bylo na fotce nebo v textu u první otázky, případně požádat o zapamatování obrázku či textu a následně k němu položit otázky.

Otázka č. 1



Otázka Pro některé je to česká noční můra pop music, pro jiné nostalgická vzpomínka na časy přelomu tisíciletí. Tak či onak, chlapecká skupina Lunetic založená v roce 1995 prorazila hlavně díky jedné tehdejší hitparádě na televizi Nova. Jak zněl název pořadu, jehož první moderátorkou byla Tereza Pergnerová?

Odpověď Eso

Informace pro moderátora pop music [pop mjůzik]; Lunetic [lunetyk];

Otázka č. 4



Otázka Pokud jste dávali pozor u první otázky, tak jistě víte, kdy tato chlapecká kapela vznikla. Ve kterém roce to bylo?

Odpověď 1995

- Pokud je nějaká otázka příliš těžká (cizí jméno, nepříliš známý fakt), je lepší dodat 3-4 možnosti, ať mají hráči možnost odpovědět správně.
 - o Možnosti využíváme i u vylučovacích otázek (co sem nepatří - pak je vhodné uvést do Informace pro moderátora, co znamenají ostatní pojmy).

Otázka č. 4



Otázka Ochmýření plodu a novorozence se nazývá: a) lalace; b) lamina; c) lanolín; d) lanugo.

Odpověď d) lanugo

Informace pro moderátora lanolín = tuk z ovčí vlny; lamina = destička, ploténka; lalace = dětské žvatlání

- **Omezte otázky na odhad nepříliš známého čísla, ty patří do tipovaček.**
- Pro inspiraci můžete sledovat pořad Riskuj, který obsahuje hravá témata.
- Lze použít i model z AZ kvízu, kdy mají hráči nápovědu v podobě prvního písmena či písmen odpovědi.
- Vhodný zdroj je také Chcete být milionářem, kde lze vypožorovat zábavný způsob zadání odpovědi (např. *Kdyby vás kamarádi pozvali do Slatiny či do Bohunic, do kterého města vyrazíte?*)
- Základem je ale pestrost - myslete na to, že všeho moc škodí a že otázky by měly být různorodé.

Tipovačka

- Tipovačka je otázka na těžko odhadnutelné číslo, které je však unikátní a snadno dohledatelné (např. *Kolik obyvatel měly podle serveru venezia.com v roce 2014 Benátky?*).
- Bod (nebo cenu) za ni získává vždy tým, jehož tip je nejbližší správné odpovědi.
- U tipovačky je třeba vždy uvést relevantní primární zdroj (**ne blogy, ne wikipedie**).
- **Zdroj odpovědi uvádíme nejen do kolonky Zdroj, ale jeho zkrácenou verzi (název webu) je třeba také zakomponovat do textu otázky (viz výše: “podle serveru venezia.com”)**
- Nevhodné tipovačky jsou letopočty známých událostí (hráči je mohou vědět z hlavy), data ve formátu den/měsíc/rok (špatně se opravují) nebo telefonní čísla (špatně se odhadují).
- Odpověď na tipovačku by neměla být příliš velké číslo, které se špatně opravuje. **Zadávejte proto maximálně šesticiferné tipovačky.**
- Stejně tak nedávejte tipovačky na věci, které mohou hráči během kvízu odhadnout a dohledat - jedna z tipovaček se totiž vždy dostane do **závěrečné bonusovky** a hráči mohou mezi koly používat internet v mobilu.
 - o Proto nedávejte prvoplánové tipovačky (např. u tématu Bratislava se neptejte na počet obyvatel apod.).
 - o Případně dejte hráčům za úkol zkombinovat 2-3 údaje (vynásobit výšku budovy s počtem pater apod.).

Jak tvořit témata

- Základem je volba vhodného tématu - obecně preferujeme mainstreamová témata, která budou blízká většině hráčů.
 - o Alternativním tématům se nebráníme, ale musí jít o rozumné množství (max. 20 % tvorby) a s otázkami, na něž hráči mají šanci odpovědět.
- **Kvíz nemá zkoušet ani poučovat** o věcech typu *Diplomatické vztahy mezi Bahrajnem a Katarem*. **Vyhýbáme se proto otázkám, na které téměř nikdo nezná odpověď.**
- Je plno témat, která se dají připravit za pár minut:
 - o poznej město/film/kapelu/song/osobnost podle popisu/obrázku/indicií
 - o pojmy z křížovek, nejvzdálenější či nejbližší místo apod.
- Samozřejmě lze vytvořit téma i na méně známé věci, abychom je lidem přiblížili - v takovém případě je však třeba volit lehčí otázky s přesahem do jiných oblastí nebo otázky, na které lze najít odpovědi pomocí důvtipu (viz následná otázka z tématu Asijské hlavy států)

Otázka č. 2



Otázka

Saparmurat Nijazov zvaný též Turkmenbaši (vůdce všech Turkménů) proslul spoustou naprosto bizarních nápadů. Nechal třeba přivést na poušť tučňáky, zakazoval rádio či výrazně omezil zdravotnictví. Nechal si také postavit zlatou sochu v nadživotní velikosti. Nebyla to ovšem obyčejná zlatá socha, ale měla jednu určitou zajímavou vlastnost. Kterou?

Odpověď

otáčela se za Sluncem

- Pokud chceme hráčům sdělit zajímavou novou informaci, je lepší to udělat v textu otázky než v odpovědi - zajímavost můžeme sdělit, ale následně je třeba položit otázku, na kterou hráči mají šanci odpovědět.
 - **Otázky, na které nejde odpovědět** (*Která česká obec má jako jediná ve znaku bič? - Metylovice*) **nikoho nebaví ani nezajímají!**
- Začínáte téma zábavnou nebo jednodušší otázkou
 - pokud u atraktivního tématu začnete komplikovanými nezajímavými otázkami, hráči budou o to více zklamaní a téma to pokazí. Dobrý příklad správně zvolené první otázky je například tato z tématu Hlášky Jaromíra Bosáka:

Otázka č. 1



Otázka

Jaromír Bosák patří mezi naše nejoblíbenější fotbalové komentátory. Jeho přenosy zdobí množství hlášek a osobitý humor. Málokterý fanoušek nebo fanynka dobrého fotbalu si dovede představit fotbalový přenos bez hlášek typu: "No, tak ti mají takovou smůlu, že by jim spadl chleba namazanou stranou dolů, i kdyby byl _____." Doplňte chybějící dvě slova.

Odpověď

úplně suchý

Informace pro moderátora

Uznat cokoliv, co vystihuje podstatu hlášky.

Forma otázek a odpovědí

Následující informace jsou důležité pro sjednocení formy všech témat. Pokud je nebudete dodržovat, přiděláváte auditorům témat práci a riskujete, že se vám téma vrátí k přepracování.

Otázka a odpověď

- Pokud zadáváme možnosti správných odpovědí, píšeme je ve formátu a) jedna; b) dvě; c) tři. - tedy písmeno se závorkou, odpovědi oddělené středníkem, na konci řádku tečka. **Odpovědi musí být seřazené abecedně nebo chronologicky.** V kolonce Odpověď vypíšeme písmeno odpovědi a celé znění odpovědi, tedy např. **a) jedna**

- Další variantou je spojovačka. **Zadáváme maximálně 3 dvojice, nikdy ne více (špatně se to opravuje).**
 - o Nejprve píšeme čísla ve formě 1. jedna; 2. dvě; 3. tři - číslo s tečkou, pojmy oddělené středníkem, na konci je tečka.
 - o Do odpovědi zadáváme jen spojené možnosti, např. 1c, 2a, 3b.
 - o **Nedávejte dvě mezery za sebou, tabulátor ani jiné nestandardní oddělení - oprava nás pak stojí mnoho času.**
 - o Můžeme také zahrnout falešné možnosti, které nelze spojit (např. Dvě možnosti s čísly a čtyři s písmeny, z nichž vytvoříme pouze dvě dvojice).
 - o Do poznámky pro moderátora potom zkopírujeme celé zadání možností (čísel i písmen) - některé týmy totiž ani přes výzvy moderátora nespojují čísla a písmena, ale rovnou pojmy.
- Pokud se ptáme na toleranci, je třeba to uvést v otázce spolu s danou jednotkou (např. *Jakou rozlohu v hektarech má Vatikán? Máte toleranci 10 hektarů.*). Číselnou odpověď s uvedenou tolerancí je třeba vždy vypsát do odpovědi v tomto formátu: *44 hektarů (tolerance 34 až 54 hektarů).*
 - o Uvádějte v odpovědi vždy „až“, nikdy pomlčku, protože v případě záporné tolerance je totiž pomlčka nepoužitelná (-10 - -16°C).
- Pozor na rozdílný význam slov *jaký* a *který* v zadání otázky:
 - o *Jaký panovník založil v Praze roku 1348 univerzitu?* Možné odpovědi: *český, dvounohý, vousatý, urozený* apod.
 - o Správně je tedy *Který panovník založil v Praze roku 1348 univerzitu?* Odpověď: *Karel IV.*
- Odpovědi požadujeme výhradně česky; pokud jde o výjimku a chceme jiný než český název, je třeba to uvést v otázce.
- Není-li uvedeno jinak, ptáme se na příjmení, rodové jméno apod. Odchytky je třeba zvýraznit jak v otázce, tak i v INFORMACI PRO MODERÁTORA.

Informace pro moderátora

POZOR! Moderátor má při opravování k dispozici pouze odpovědi a Informace pro moderátora. **Nevidí tedy text otázky!** Pokud se nějaký specifický požadavek objeví pouze v otázce a chybí v Informaci pro moderátora (požadujeme celé jméno, udělujeme 0,5 bodu za částečnou odpověď apod.), vzniká riziko, že moderátor odpovědi vyhodnotí chybně a bude muset vše opravovat znovu!

Proto je třeba dodržovat tato pravidla:

- Pokud má otázka 2 části a za každou udělujeme 0,5 bodu, je třeba to zmínit v otázce i v INFORMACI PRO MODERÁTORA. **Nikdy za otázku neudělujeme více než 1 bod (kazí to regulérnost celostátních srovnávacích soutěží).**
- Do INFORMACE PRO MODERÁTORA uvádíme také fonetické znění výslovnosti cizích slov a jmen v [hranatých závorkách]. Vytvoříme je kombinací tlačítek ALT

GR + F, ALT GR + G. Pro ověřování správné výslovnosti doporučujeme web <http://cs.forvo.com/>

- Doplnující informace pomáhají moderátorovi například upřesnit, co lze a nelze uznat nebo na co se zaměřit. **NEZOBRAZUJÍ se na projekci, ZOBRAZUJÍ se moderátorovi na "taháku" se správnými odpověďmi.**

Moderátorův "tahák" s odpověďmi vypadá takto:

4. kolo, 2. téma - Osvětim

6. Auschwitz (*Auschwitz* [aušvic])

7. 1940 (*Konkrétně 14. června.*)

8. b) Brazílie

9. byl oběšen (*Rudolf Höss* [rudolfhes])

10. Arbeit macht frei (Práce osvobozuje) (*Arbeit macht frei* [arbajt macht fraj] **NEBO** práce osvobozuje = 1 b., uznat česky i německy)

Tipovačka: 0 (*Samotný vstup do tábora se neplatí, platí se pouze služby přivodce.*)

Zdroj

U odbornějších otázek UVÁDĚJTE ZDROJ (adresu relevantní www stránky, ne knihu - knihu nemáme možnost ověřit).

POZOR! Vyhýbáme se tématům sestaveným z české wikipedie. Je v mnoha ohledech nepřesná! **To nejhorší, co může tvůrce udělat, je zvolit si téma a pak sestavit všechny otázky podle hesla na Wikipedii.** Takové téma bude automaticky vráceno k přepracování.

U závěrečné tipovačky musí být zdroj uvedený **vždy**, jinak bude vrácena k doplnění. **Zároveň JE POVINNÉ zdroj (název webu) zveřejnit v textu otázky** - toto opatření chrání moderátory před hráči, kteří se budou hádat, že jiný (chybný) zdroj uvádí jiné číslo.

Tipovačka	
Otázka	Kolik epizod seriálu Teorie velkého třesku režíroval <u>podle webu IMDb</u> Mark Cendrowski?
Odpověď	244
Informace pro moderátora	IMDb [aj em dj bí]; Mark Cendrowski [mark sendrovsky]
Zdroj	https://www.imdb.com/title/tt0898266/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast

Časové určení v otázkách

V otázkách uvádíme obecná časová pojmenování kvůli tomu, aby otázky byly nadčasové a daly se hrát i po letech.

- NAMÍSTO "nedávno byla odvysílána 5. řada" => "v listopadu 2014 byla odvysílána 5. řada".
- NAMÍSTO "letos na podzim napsal" => "na podzim roku 2014 napsal".

Rekordy a jiné proměnlivé údaje (hodnocení, statistiky) je třeba časově ukotvit k určitému roku či datu.

Fotografie

Jaké fotografie či obrázky vkládat k otázkám a odpovědím:

- **Formát:** pouze .jpg nebo .png
- **Vzhled:** ideálně NA ŠÍŘKU (fotky na výšku jsou v kvízové prezentaci malé).
- **Velikost:** menší strana fotky musí být minimálně **600 pixelů**, delší strana musí být maximálně **1600 pixelů**

Nevkládejte příliš malé obrázky! Znamená to vyšší zátěž pro auditory a v důsledku také pro vás, protože budete muset obrázky upravit nebo vyměnit.

Vkládejte pouze fotografie, na jejichž šíření máme právo.

Šířitelné fotky a obrázky lze hledat pomocí Googlu zadáním klíčového slova (obrázek čeho hledáme), přepnutím na "OBRÁZKY" a zakliknutím možnosti "Vyhledávací nástroje" => "Práva k užití" => "Povoleno opětovné užití s úpravami". Případně je lze najít přes bezplatné české nebo zahraniční fotobanky (např. <http://www.morguefile.com>).

Doporučená témata

Každé pondělí dopoledne aktualizujeme záložku Doporučená témata, kde si kliknutím na ikonku brýlí můžete téma připsat:

<https://admin.chytrykviz.cz/topics/recommended>

Najdete zde návrhy témat od vedení Chytrého Kvízu nebo od hráčů. **Témata mohou obsahovat nadstandardní odměnu**, proto se vyplatí záložku pravidelně sledovat (doporučujeme se na ni podívat každé pondělí).

V rozpracovaných tématech můžete mít maximální 3 doporučená témata. Další téma si můžete připsat až poté, co jiné doporučené téma odešlete k auditu.

Tvorba aktualit

Každé pondělí zadáváme do Doporučených témat také aktuality. Téma vždy nese název **Stalo se...** a hraje se následující týden.

Pokud má autor otázek zájem téma vytvořit, je třeba si jej připsat nejpozději ve středu. **Termín odevzdání je nejpozději ve čtvrtek**, aby jej auditoři zvládli v pátek zpracovat.

Téma obsahuje **5 otázek na události z období pondělí až čtvrtek** daného týdne. Samotné přípravě otázek předchází sběr zdrojů vhodných aktualit. Abychom neměli otázky pouze ze dne, kdy aktuality připravujeme, je vhodné se od pondělí do středy alespoň jednou denně podívat na hlavní zpravodajské portály nebo zprávy z těchto dnů projet zpětně.

Zajímavé zprávy, ze kterých lze sestavit aktuality, si vložíme do chystaného tématu (dáme si odkaz na článek do políčka Zdroj).

Při sestavování aktualit je třeba myslet na tyto body:

- neměly by převažovat otázky ze stejné oblasti (kultura, sport) ani zprávy ze stejného média (typu idnes.cz)
- aktuality by měly být především zábavné, o závažných událostech hráči otázky moc nechtějí; můžeme je vytvořit, ale jen pokud jde o klíčovou událost týdne
- politice se spíše vyhýbáme, hráči o ni moc nestojí
- preferujeme lehčí otázky nebo otázky na přemýšlení, které lze vyřešit i bez znalosti konkrétní zprávy díky důvtipu (proč, co, jak)

Vhodné zdroje aktualit (jde o naše návrhy, nikoli o kompletní výčet):

<https://www.idnes.cz/>, <https://www.novinky.cz/>, <https://www.lidovky.cz/>, <http://ihned.cz/> (zejména ekonomické zprávy, věda a technika), <https://www.aktualne.cz/>, <https://www.tyden.cz/>, <http://www.ceskatelevize.cz/ct24>, <https://www.irozhlas.cz/>, <https://www.sport.cz/>, <http://tn.nova.cz/>, <http://www.blesk.cz/> (celebrity), <https://www.csfd.cz/kino/> (kinopremiéry)

Humor v kvízu

Humor není klíčový aspekt kvízů, ale může hráče potěšit a hlavně pobavit. Vidíme dvě hlavní cesty jak jej v rámci kvízů docílit.

První je vkládání vtipných ilustračních obrázků.

Otázka	A nakonec se podíváme do Česka, konkrétně do roku 2012, kdy u nás vypukla metanolová aféra. Díky ní vznikl i tento vtip: "V ČR prudce klesá spotřeba tvrdého alkoholu. Podle vyjádření prodejců jsou spotřebitelé pitím alkoholu už otráveni a nebaví je pít od _____.". Doplňte vynechaný konec vtipu (3 slova).
Odpověď	nevidím do nevidím
Informace pro moderátora	
Zdroj	https://eurozpravy.cz/domaci/spolecnost/56455-kruty-cesky-humor-ovladl-internet-lide-vtipkují-o-smrti-otravením-metylalkoholem/
Obrázek k otázce	

Druhá možnost je zapojení vtipných možností odpovědí.

Příklady:

Který herec si zahrál hlavní roli ve filmu 127 hodin?

a) Ewan McGregor; b) James Franco; c) James McAvoy; d) Jiří Krampol.

Která dvojice je zobrazena na Masacciově fresce Vyhnání z ráje?

a) Adam a Eva; b) Eva a Bůh; c) Eva a had; d) Eva a Vašek.

Stejně tak může být zábavné i celé téma svým pojetím.

Příklad z tématu Nejčastější věty před smrtí:

Otázka	"Neboj, není nabitá. - Hele, děti, užovka. - Žádné miny tu nejsou." To jsou poslední věty před smrtí ze známých vtipů. Který Čech podle jiného vtipku vyznavačů černého humoru pronesl následující slova? "Odvolávám! Odvolávám! A vůbec mě přes ten fajrák není slyšet!"
Odpověď	Jan Hus

Příklad z tématu KVÍZOVÝ PŘÍBĚH: Jak funguje marketing

Otázka	V tomto tématu si hravou formou zopakujeme některé základní marketingové pojmy. Uvidíte na večírku nádhernou dívku. Jdete k ní a řeknete: "Jsem perfektní v posteli." To je _____. Doplňte, jak se (česky, nebo anglicky) nazývá tato forma marketingové komunikace, při které takto adresně oslovujeme zákazníky (a zákaznice).
Odpověď	přímý marketing (direct marketing)

Doplňující informace

Po dokončení tématu si jej celé znovu ještě jednou přečtete - vychytáte tak překlepy a chyby. Až poté klikněte na tlačítko "Odeslat ke schválení".

Téma následně zkontroluje auditor. Pokud bude formálně i obsahově v pořádku, pošle jej k závěrečné jazykové korekci. V opačném případě bude zasláno zpět s připomínkami, které se autorovi odešlou také mailem.

Jakmile je téma schváleno korektorem, získáte za něj odměnu a je možné jej vložit do kvízu.