



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
30 – 60 minut



Prostor
místnost



Roční období
kdykoli



Počet účastníků
2–6 členné skupiny v jednom týmu, min. 2 týmy



Věková kategorie
3. – 5. třída

OBŘÍ LODĚ

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: ke komunikaci, řešení problémů, sociální a personální.

Konkrétní cíl: Rozvoj schopnosti komunikovat a spolupracovat ve skupině. Podpořit schopnost taktického a strategického uvažování. Rozvoj pozornosti a pečlivosti.

Motivace: Každý má v sobě soupeřivého ducha, někdo se dokonce rád utkává a bojuje. Pojďme si vyzkoušet, jaké to je, když nehrajeme jenom sami za sebe, ale za tým.

Legenda: Na náš ostrov se chystají záutočit piráti. Pro to, abychom ostrov uchránili před jejich chamtivostí, musíme se s piráty utkat na moři. Podle zaručených zpráv, máme vyrovnané loďstvo. Takže půjde jen o to, která strana vymyslí lepší bojovou strategii. Pojďme společně ubránit náš ostrov a ukažme pirátům, že se nenecháme zastrašit a nevzdáme se bez boje.

(Legendu lze upravit dle potřeby. Může jít např. o strategii před námořní bitvou nebo počítačovou hru bez počítače aj.)

Potřeby: Velké archy papíru např. balicí nebo flipchart (některé mají předtištěnou čtvercovou síť), fixy, pravítko, papíry na velké stoly nebo karton k oddělení prostoru, izolepa nebo kolíčky.

Provedení: Před začátkem hry připravíme hrací plány. Na každém budou dvě mřížky o velikosti 10 x 10 čtverců. Sloupce označíme písmeny A – J a řádky číslicemi 1 – 10. Dále připravíme sadu 10 lodí (pro mladší děti stačí méně lodí). Loď jsou různě velké, dopředu je dán počet čtverců a jejich tvar. Přehled počtu a tvaru lodí dostane každý tým.

Náročnější varianta pro zkušené hráče: Na své loď musí využít vždy přesně daný počet čtverců, ale již nemusí držet stanovený tvar.

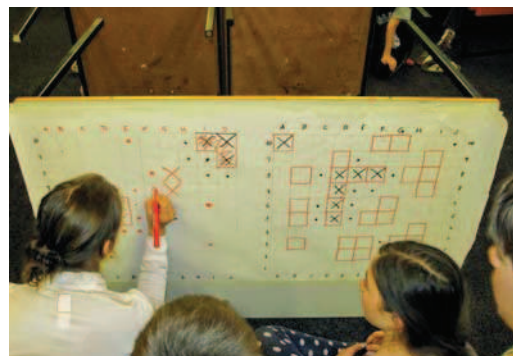
Příklad: Pro snadnější variantu je stanovena loď, která má základnu v podobě tří čtverců a jeden čtverec ve druhé řadě uprostřed. V obtížnější variantě týmy musí zachovat loď složenou ze čtyř čtverců, ale tvar je již na nich. Loď tedy může mít základní tvar nebo například čtyři čtverce v řadě či podobu písmene L.

Dále připravíme dva stoly tak, že je položíme na bok nohama k sobě a označíme středovou linii, kterou hráči soupeřících týmů nesmějí překročit. Jako zástěnu lze použít i velký karton, ale je třeba ho řádně ukotvit a hlídat děti, aby byly opravdu jen na své straně.

Děti rozdělíme na soutěžní týmy a vysvětlíme jim pravidla hry.

Každý tým se posadí ke svému hracímu plánu. Nejprve si do jedné své mřížky zakreslí loď tak, že se nesmí dotýkat (ani přes růžek).

Potom se rozhodneme (například losem), který tým bude začínat jako první. Ten se snaží určit, kde má loď tým soupeřů pomocí čísel a písmen označujících pozici čtverce v síti (pokud chce první políčko vlevo nahoře, řekne A – 1). Soupeři zkontrolují, zda mají na daném políčku loď, pokud ne, nahlásí „voda“, pokud ano, hlásí „zásah“, pokud se jedná o poslední políčko loď (též u jednopolíčkových lodí), hlásí „zásah, potopená“.

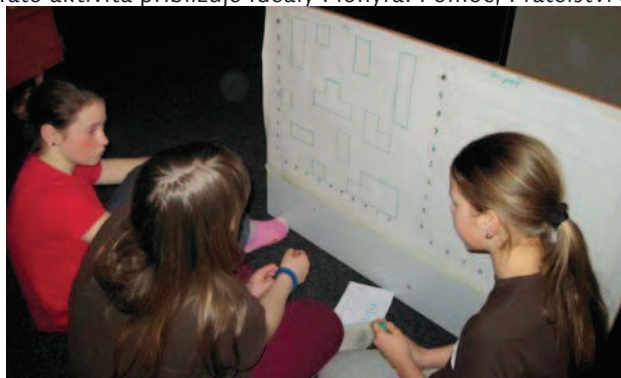


Podle toho si hádající tým značí do své prázdné tabulky (voda – puntík, zásah – X a zásah potopená – loď se vybarví). Takhle si hráči zároveň kontrolují, které lodě jim v soupeřově flotile chybí objevit.

Pokud zazní „voda“, pokračuje ve hře tým soupeřů, pokud zazní „zásah“ nebo „zásah, potopená“, hraje dál stávající tým. Pokud je loď potopena, je vhodné si sousedící pole rovnou označit puntíky znázorňujícím vodu, protože loď se nesmí dotýkat. Vyhrává tým, který jako první najde a potopí všechny lodě týmu soupeřů.

Mladším dětem je dobré poradit, aby si svoji práci v týmu rozdělily tak, že některé zaškrtávají a jiné hádají umístění protihráče.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Pomoc, Přátelství a Překonání.



Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Hra nemá výraznější rizika. Děti si nechte pravidla zopakovat, aby bylo jisté, že je správně pochopily. Používáme-li jako oddělovače stoly, je třeba dávat pozor na hyperaktivní jedince, aby nedošlo k úrazu.

U této hry budou méně úspěšné děti s diagnózou ADHD. Jejich soustředěnost a koncentrace je krátkodobá a u této hry dlouho nevydrží. Budou se projevovat netrpělivě a prchlivě, mohou vyvolat konflikt v týmu.

Děti s mentálním postižením nedokáží při této hře strategicky uvažovat, vnímají svět v konkrétní podobě.

Pozor na:

Správné rozmístění lodí (počet polí a počet lodí), pohyb hráčů jen na vlastní půlce a fair-play.

Moje poznámky: