

Jde to líp

Typ Hry: týmová, soutěžní

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 1

Čas na hru: 2 hod.

Věk: 15+

Charakteristika

Soutěžní týmová aktivita, v rámci které se snaží účastníci na jednotlivých stanovištích překonat výsledky ostatních a na konci mít co nejvíce rekordů.

Cíl

- Účastník zažije spolupráci při plnění krátkých úkolů v malé skupině a má povědomí, zda v něčem vyniká.
- Účastník lépe pozná své spolužáky a má možnost zjistit, v čem vynikají oni.

Pomůcky

Karty s označením stanovišť, vytištěné materiály pomůcky k jednotlivým stanovištím, které jsou samostatně sepsané - vše ke stažení na www.disfrystak.cz/rkd-k-prilohy. Stopky pro každý tým. Je vhodné odměnit nejlepší výkony (lze použít např. týmový pohár nebo láhve na pití, bloky, pytlíky na papuče, gumičky a podobné praktické drobnosti).

Motivace

Motivace může být sladká odměna - např.: „Tým, který bude mít na konci hry nejvíce nejlepších výsledků (rekordů), získá týmový zmrzlinový pohár!“

Podrobně rozpracovaný obsah

Po hracím areálu je rozmístěno 20 různých stanovišť s jednotlivými úkoly. Na každém stanovišti je karta, která obsahuje název a zadání úkolu. Na kartě je taktéž označeno, zda úkol plní jednotlivec, nebo celý tým a je zde prostor pro zapsání výsledku.

Hráči jsou rozděleni do týmů po 4-5 lidech. Tým se stále pohybuje společně a pro plnění úkolu musejí být na stanovišti přítomni všichni i v případě, že úkol plní pouze jednotlivec. Týmy navštěvují jednotlivá stanoviště, plní úkoly a snaží se překonat rekord týmů před nimi. Jako rekord je brán nejlepší dosažený výsledek na daném stanovišti.

Rekordy mohou skupiny překonávat opakovaně (tzn. pokud chtějí, mohou vícekrát zkusit absolvovat stejné stanoviště) s výjimkou svého vlastního nejlepšího výkonu. Skupina tedy nemůže překonat rekord vlastního týmu - pokud je na stanovišti nikdo nepřekonal, neplní úkol znovu. Stejně stanoviště však skupina může plnit jen pokud mezi tím navštíví jiné a pokusí se o rekord tam.

Skupina vždy před opuštěním stanoviště zapíše název svého týmu do karty. Pokud její členové dosáhli rekordu, zaznamenají jej, v opačném případě uvedou jen název týmu.

Samotná hra trvá 90 minut a je ukončena přečtením všech rekordů. Tým, který má nejvíce rekordů, vyhrává. Vítězný tým je také odměněn.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Metodické poznámky

Hra je postavena na fair-play. Některá stanoviště vyžadují přítomnost lektora nebo učitele, aby bylo možné je plnit (čtení zadání, pouštění písniček). Pro hru je potřeba velký a různorodý prostor. Pokud není možné mít stopky a účastníci budou používat vlastní mobil, je nutné je upozornit, aby jej nevyužívali k ničemu jinému než měření času.

Reflexe

Aktivitu není potřeba podrobně rozebírat, pokud nenastal nějaký problém. Je vhodné se druhý den ráno ve shrnutí dne zeptat, jak se účastníkům hrálo, co je bavilo nebo naopak nebavilo, co bylo pro jejich tým těžké a co byla „pohoda“, a nechat je, aby si navzájem sdíleli zážitky.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY