

Metodický list – Bitva

Název aktivity	Bitva
Cílové kompetence RVP	M-9-4-01p hledá různá řešení předložených situací
Tematický celek ZŠ	Nestandardní aplikační úlohy a problémy
Doporučený ročník ZŠ	6. – 9. Ročník
Časová dotace	30-90 minut podle náročnosti terénu
Edukační cíl	Táborník je schopný strategicky uvažovat o tom, jaká je nejlepší strategie po výhru. Zvládá spolupráci se skupinou.
Organizační forma	Skupinová
Stručný popis aktivity	Jsou dva týmy, každý hráč má tři životy. Úkolem je, aby co nejvíce hráčů z týmu přežilo a zároveň nepřežil nikdo z druhého týmu. Pokud hráč dostane čárku na igelitovou vestu, znamená to, že přišel o jeden život.
Pomůcky	Igelit na vesty, centropen pro každého, šátky pro každého
Motivace	Blíží se velká bitva. Kapitán Amerika proti Iron Manovi. Do jakého týmu patříš? Který tým vyhraje?
Diferenciace náročnosti	Náročnost pohybová, důležitá spolupráce ve skupině.
Poznámky k realizaci	Podle toho jaký terén vymezíme, tak bude hra náročná. Např. na louce, se všichni hned uvidí, ve členitém terénu bude hra trvat déle, možnost zapojení i vodní plochy pro větší obtížnost.

Pracovní list/podrobný popis aktivity

Pravidla:

Před hrou:

Hráči se rozdělí do dvou týmů a mohou se barevně rozlišit. Každý dostane igelitovou vestu, kterou si připevní a centropen (každý tým může mít jinou barvu, to je na vedoucím). Všichni si zaváží oči.

Hráči jsou vedoucími rozvedeni na různé pozice na předem vyznačeném hracím poli.

Hra:

Po zaznění signálu, začíná bitva. Hráči mají za úkol zabít (čárknout) svého nepřítele. Důležité: nemůžou udělat hned tři čárky najednou, nejprve se musí vzdálit a potom mohou udělat další čárku.

Strategie hry nyní spočívá na hráčích. Budou někoho schovávat? Všichni se vrhnou na jednoho protihráče? Obklíčí skupinku protihráčů? ...

Vyhrává tým, který zůstal jako poslední ve hře.

Zabití hráči jdou potichu se zvednutou rukou k vedoucímu a nikomu cestou neradí anebo neupozorňují na hrozící nebezpečí.

Obměna:

Doprostřed hrací plochy se dají všechny Centropeny, tzn. nikdo na začátku hry není ozbrojen a musí si pro svou zbraň dojít. Mělo by to být jedna zbraň na jednoho hráče. Obtížnější variantou by potom bylo, že může mít každý hráč kolik zbraní chce.

Různými obměnami jsou poté náročnosti terénů.