

Metodický list – Strategie bitvy s Thanosem

Název aktivity	Strategie bitvy s Thanosem
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	10 minut na jednu hru
Edukační cíl	Táborník uvažuje v časovém presu. Logicky přemýšlí a spolupracuje se svou skupinou.
Organizační forma	Hromadná
Stručný popis aktivity	Pravidla jako pro běžné piškvorky. Na papíře jsou ale nuda. Piškvorky hrají dvě skupiny o 5 účastnících. Na zemi máme mřížku a barevné polštářky slouží jako kolečka a křížky. Stěžejní je v tom ještě i pohyb podobný štafetě, kdy k mřížce dohání vždy jen jeden člen týmu a může udělat jen jeden tah.
Pomůcky	Křída/provázky a kolíky, barevné polštářky (dvě barvy, 4 nebo 5 polštářků od každé barvy)
Motivace	Je třeba naplánovat bitvu. Pojďme si ji strategicky projít krok po kroku.
Diferenciace náročnosti	Náročnost v rámci štafety a rychlého logického myšlení
Poznámky k realizaci	Potřeba rovného terénu.

Pracovní list/podrobný popis aktivity

Na rovné ploše se připraví čtvercová mřížka. Může se křídou nakreslit na asfalt nebo provázky vyznačit do trávy (zde je větší pravděpodobnost zničení). Mřížka by měla být 4x4 nebo 5x5 kostiček, podle toho, jestli se budou hrát piškvorky na 4 nebo 5 vítězných. Kostička by měla být nejméně 50x50 cm.

Dále se deset metrů od tabulky vyznačí startovací čára. A připraví se barevné polštářky.

Obě skupiny vybíhají od startovací čáry. Vždy jen jeden člen týmu. Doběhne k mřížce, položí polštářek a běž zpátky předat štafetu, kdy poté vyběhne další. Když už všechny polštářky umístí, tak každý další předávají z místa na místo. Přemístěním polštářku se snaží udělat řadu, soupeř se jim pak snaží zabránit a zároveň také spojit ze svých polštářků řadu.

Vyhrává tým který jako první spojí 4/5 polštářků v řadě, sloupci nebo diagonále.

