

Metodický list – Strážci Galaxie

Název aktivity	Strážci Galaxie
Cílové kompetence RVP	M-9-3-01 zdůvodňuje a využívá polohové a metrické vlastnosti základních rovinných útvarů při řešení úloh a jednoduchých praktických problémů; využívá potřebnou matematickou symboliku M-9-2-01p vyhledává a třídí data M-9-2-02p porovnává data
Tematický celek ZŠ	Geometrie v rovině a prostoru Závislosti, vztahy a práce s daty
Doporučený ročník ZŠ	6. – 9. Ročník
Časová dotace	40 minut
Edukační cíl	Hráči se dovedou orientovat v prostoru. Zvládnou zakreslit jednoduchou mapu a používat znalosti z měřítek map.
Organizační forma	Tříčlenné skupiny, cca 30 účastníků
Stručný popis aktivity	Na zemi se vyznačí planety a jejich specifika. V první části hry musí dva z tříčlenného tým vytvořit mapu, podle které se bude třetí člen týmu orientovat ve druhé části.
Pomůcky	Lana, cedulky s názvy planet, měst, objektů, papír na zakreslování (nejlépe kostičkový), tužka
Motivace	Jako flotila strážců Galaxie musíte mít celou svou část vesmíru zmapovanou. Dokážete najít a ohlídat všechna města ve své části galaxie?
Diferenciace náročnosti	Podle toho, jaký terén zvolíte, tak bude náročná hra. Čím starší hráči, tím by měla být mapa preciznější.
Poznámky k realizaci	Lepší je mít smíšené týmy, kde je jeden starší hráč (kapitán) a dva mladší.

Pracovní list/podrobný popis aktivity

Pravidla:

Příprava:

Lany se na zemi vyznačí planety (Sakaar, Ego, Xandar, Vomir, Morag, ...), kde se název planety umístí doprostřed lana na zem. Na jejich okraje se různě rozmístí cedulky s názvy obyvatel, významných bodů, ... (přibližně 4-5 na planetu). Různě po „vesmíru“ se mohou rozmístit i objekty jako asteroidy, rakety, ... Hráči se rozdělí do tříčlenných týmů.

Průzkumy:

Vždy dva hráči z týmu běhají od základny k planetám (průzkumníci), tam jsou jen na krátkou dobu (planeta nemá dobrý kyslík, a tak si vždycky na cestu berou kyslíkové lahve které mají kapacitu 4 nádechů), poté se vrací zpět k základně. Průzkumníci vyhlásí kapitánovi, jaký je stav specifika na planetách a kde přesně leží. Kapitán zakresluje mapu. Důležité je zvolit i jednotné měřítko mapy, mapa by měla být co nejpřesnější. Průzkumníci si cestou mohou všimnout i těles kolem planet a tím zpřesnit zaměřování kapitánovi. Tím, že jsou průzkumníci z lodi vysílání v raketách tak nesmí chodit, ale musí alespoň klusat, nejlépe běhat.

Průzkum je omezen časem, kdy je raketa schopna vysílat průzkumníky do vesmíru. To je 30 minut.

Kapitánova cesta:

Z vesmíru se oddělají lana značící planety, zůstanou jen města a objekty. Kapitán musí teď proletět (projít) všechna místa/specifika. Tím, že kapitán neopouští svou loď tak nesmí vkročit na planetu, ale musí ji obletět.

Body dostává kapitán, který projde co nejrychleji všemi specifiky a další body se získávají za nejpreciznější mapu. Může tedy vyhrát jen jeden tým nebo i dva.



Yggdrasil

Asgard



Odin

Asgard



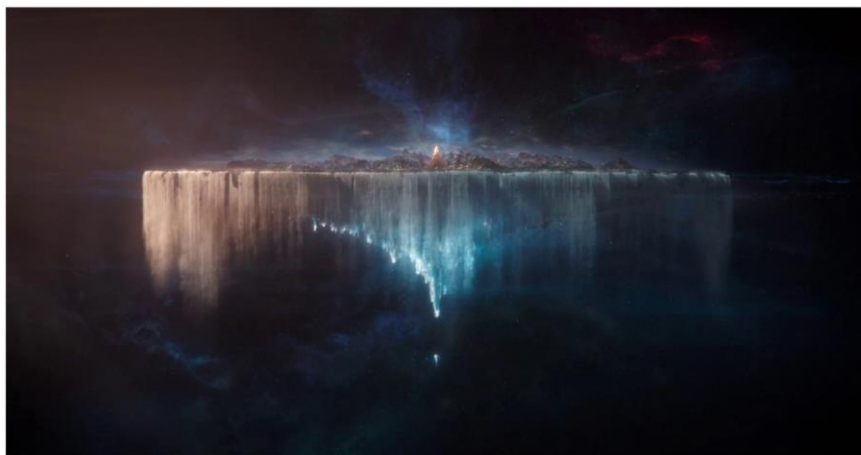
Asgardský palác

Asgard



Bifrost

Asgard



Asgard



Knowhere



Museum

Knowhere



Carina

Knowhere



Sběratel

Knowhere



Celestial

Knowhere



Smetiště

Sakaar



Grandmaster

Sakaar



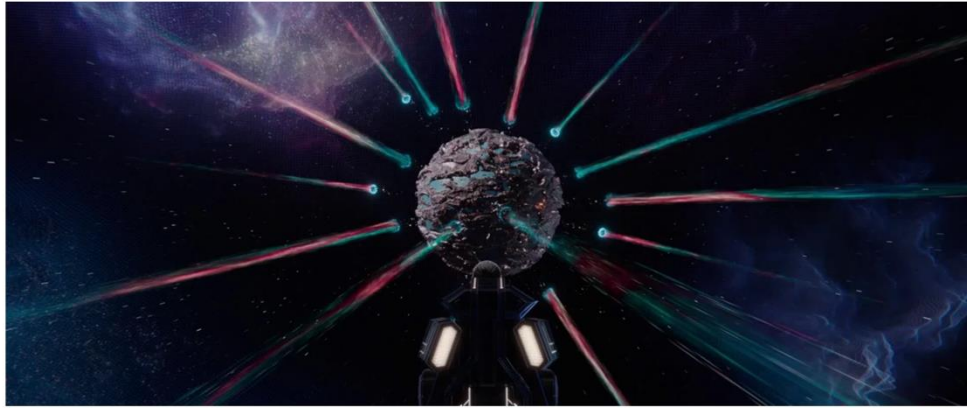
Aréna

Sakaar



SakaarCity

Sakaar



Sakaar



Ego



Ego

Jeskyně



Ego

Mantis



Ego

Ego



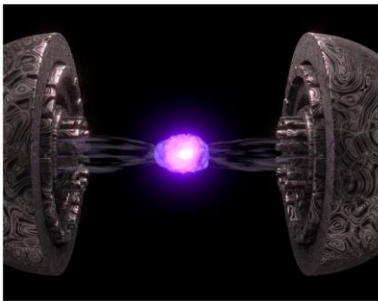
Ego

Mozek Ega



Xandar

Broker



Xandar

Kámen moci



Xandar

Nova Corps



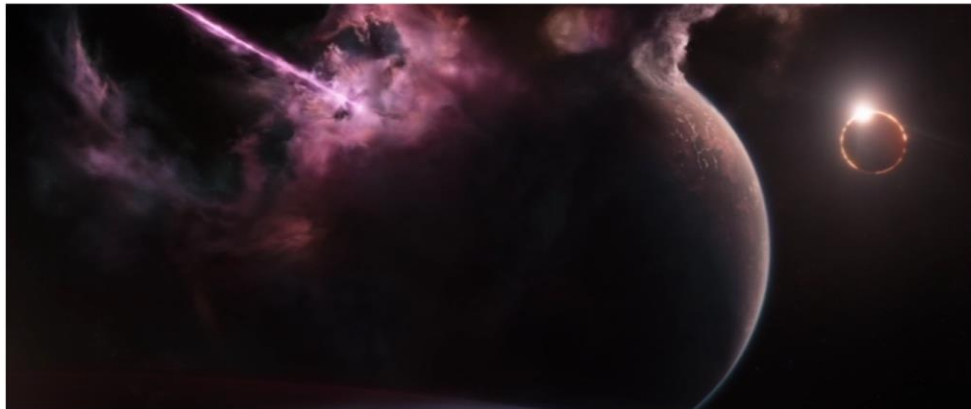
Xandar

Dark Aster



XANDAR
CAPITAL OF THE NOVA EMPIRE
M31V J00442326+412708

Xandar



Vomir



Vomir

Kámen duše



Vomir

Red Skull



Vomir

Útes obětí



Necrocraft



M-Ships



Sanctuary



Multiverse



Aakon



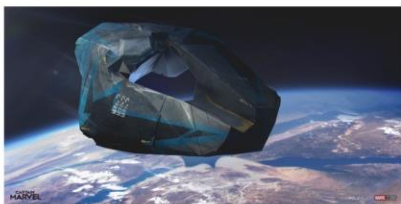
Contraxia



Eclector



Kyln



Helion



Silver Aster



Asis



Sovereign



Kree Empire



World Forge



Domo



Hala