

Postav si své město

Forma a popis realizace

Žáci se vydávají v roli městských hnutí do Brna. Program je motivován jako soutěž. Žáci navštíví různá místa – od těch známých, historických, až po místa, která utvářejí život ve městě spíše v současnosti.

Metody

pohybová hra, reflexe, skupinová strategie, soutěž [Metody a formy](#)

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
stůl	4	
herní plocha z lega	4	
shrnutí pravidel	4	
kostky lega	stovky	každý typ v jedné mističce, dohromady tedy 7 typů X 4 týmy, všechny kostky podle našeho nákresu lze získat zakoupením dvou velkých legoboxů (https://www.lego.com/cs-cz/product/lego-large-creative-brick-box-10698) nicméně složení budov lze vytvořit i jinak.
karty budov		každý typ v jedné mističce
mapa expozice	1	
popis všech úkolů	1	
seznam všech budov a nákres jejich podoby	4	
nástěnka	2	
karty s názvem a podobou všech budov na nástěnce	1	
arch na zapisování statistik	4	
stopky		
bankovky	desítky	hodnoty 1000, 2000 a 5000 Kč

Struktura

- Účastníci přicházejí na místo uvedení programu.
- Realizátor vysvětlí účastníkům celý koncept projektu a motivaci jejich počínání (politická hnutí, která se připravují na volby).
- Realizátor vysvětlí účastníkům pravidla hry a rozdělí je do čtyř týmů.
- Následuje samotná hra, kde účastníci plní různé úkoly, získávají peníze a ve vzájemné domluvě v týmu staví město z lega.
- Následuje vyhodnocení a vyhlášení výsledků.
- Třída se rozdělí na dvě poloviny. Každá polovina rozebere s realizátorem hru a společně sdílí své zkušenosti a pohled na obec, ve které žijí.
- Následuje odchod na oběd.

Podrobně rozpracovaný obsah

Přivítání a úvodní motivace

Učitelé přivádějí účastníky do prostoru, kde se bude hra odehrávat. Zapotřebí je prostor přibližně 10 x 10 metrů. Zde jsou již připravené stoly, materiál a nástěnky na hru. Přichází účastníci, staví se do půlkruhu kolem realizátorů, kteří je přivítají. Realizátor řekne úvodní informace k celé akci: „Vítejte v Brně, ve VIDĚ. Dovolte nám se představit: XY, budeme rádi, když nám budete tykat, ale nenutíme. Během tohoto projektu se seznámíte s minulostí, současností a budete mít šanci promluvit do budoucnosti Brna. Než se tak stane, pár organizačních věcí. Začínáte hrou tady v expozici, budete tu celé dopoledne. Následně si vyzvednete věci z šatny a půjdeme na oběd. Celé odpoledne strávíte na venkovním programu, podle toho se také oblečte. Večer vás čeká večeře ve stylové restauraci a také večerní program spojený s vycházkou. Druhý den budete ve Vidě zpracovávat to, co jste se dozvěděli. Následně přednesete prezentaci/volební program a budete se ucházet o přízeň voličů. Potom pojedete zpět domů. Máte nyní nějaké dotazy? Je něco, co ještě potřebujete vědět?“ Realizátoři dále vysvětlují příběhovou motivaci: „Blíží se volby do místních zastupitelstev a z vás se stávají čtyři občanská hnutí, která budou usilovat o přízeň voličů. V následujících dvou dnech bude vaším úkolem co nejvíce poznat Brno. Poznat jeho pozitiva i negativa, místa i lidi. Následně vybrat nejpalčivější problémy, vymyslet varianty řešení, sestavit volební program a poprat se o přízeň voličů. Hnutí, které získá nejvíce hlasů, usedne v brněnském zastupitelstvu. První úkol, který vás čeká, je simulace územního plánování. Každé hnutí se pokusí postavit ideální město.“ Následně jsou účastníkům vysvětlena pravidla hry a to tímto způsobem:

Charakteristika hry

Každé hnutí má přiděleno jeden stůl, zapisovatele a určitou plochu města, kterou může zastavovat tak, aby město co nejvíce prosperovalo. Plochu města představuje deska lega. Sousedící budovy se ale vzájemně ovlivňují, ať už pozitivně, či negativně. Hra bude probíhat 75 minut, tedy 15 kol po pěti minutách. Mezi jednotlivými koly nejsou pauzy a volně na sebe navazují. Vítězí tým s nejvyšším počtem obyvatel. Na začátku je počet obyvatel 40 000 a mortalita 6, tedy úmrtnost 6 000 lidí po jednom kole.

Získávání peněz

K tomu, abyste mohli stavět a vaše město mohlo prosperovat, potřebujete peníze. Nyní vysvětlím, jak tyto peníze můžete získat. Nejprve si vyberete protivníka z jiného týmu, se kterým se utkáte.

Následně si společně vyberete, který úkol chcete plnit. Úkoly k plnění najdete na této nástěnce (viz příloha 004.01.14 úkoly a 004.01.09 nástěnka 1). Na mapce zjistíte, kde daný úkol najdete (viz příloha 004.01.08 mapa expozice a 004.01.09 nástěnka 1). Dorazíte k úkolu a společně se utkáte dle zadaného úkolu. Na detailech provedení nebo nejasnostech ohledně plnění se můžete dohodnout s protivníkem. Jisté nuance v plnění nevadí. Vítěz získá odměnu 1 000 Kč (pokud není napsáno v úkolech jinak). Některé úkoly jsou za 2000 Kč. Existují také nesoutěžní úkoly, kde si nehledáte protivníka, ale soutěžíte sami proti sobě. Tyto úkoly nejsou nijak časově omezené, stačí je prostě splnit. Za každým úkolem je v závorce napsáno, kolik lidí tento úkol plní. Zda jeden (1) nebo dva (2). Vítěz si nemusí jít pro výplatu ihned, nejpozději však po vítězství ve třech úkolech. Peníze si vezme ze stolu, ležet budou u zapisovatele. Nemusíte mu však hlásit, co jste splnili a za co si peníze berete. Po celou dobu budeme hrát na čest a fair play. Chceme si navzájem věřit a hru hrajete hlavně sami pro sebe, takže to, co do ní dáte, si z ní zároveň odnesete. Tři úkoly po sobě jdoucí musí být jiné a s jiným soupeřem. Opakovat soupeře a úkol tedy můžu až každý čtvrtý úkol.

Stavba budov

Cena za jednu stavební kostičku je 2000 – 4000 Kč, dle fáze hry. Ze začátku jsou kostičky levnější, ke konci hry dražší. Peníze dáte vašemu zapisovateli a vyberete si libovolnou kostičku. Na stole máte seznam všech budov, rozdělených podle kategorií a vidíte i jejich podobu (viz příloha 004.01.04 souhrn náskresů všech budov). Tyto náskresy, ale tentokrát i s funkcemi budov, vidíte zde na nástěnce (viz příloha 004.01.10 nástěnka 2, 004.01.01 náskresy budov na nástěnku a 004.01.02 karty budov na nástěnku). Každá budova má přesně danou rozlohu i podobu. Nezaměňujte kostičky za jiné, jsou přesně napočítané. Odstín barvy se někdy může drobně lišit. Každá budova má svou kartu, tu vidíte zde na nástěnce, zároveň tyto karty máte položené v mističkách se stavebními díly (viz příloha 004.01.02 karty budov pro účastníky). Každý typ budov má svou specifickou barvu znázorněnou rámečkem kolem karty. Každá karta budovy obsahuje název, specifickou funkci a jaký přírůstek, nebo naopak úbytek obyvatel vám přinese, pokud ji postavíte k jinému typu budovy. Je logické, že škola, která stojí vedle chemičky, do města přiláká příliš lidí nepřiláká. K tomuto pravidlu se dále vrátíme v části „populační bonus“. Budovu můžete umístit do města až po získání všech kostiček potřebných pro tuto budovu. Nově postavená budova musí vždy sousedit s některou dříve postavenou budovou, maximálně však se třemi. K budovám můžete přiložit silnici a další budovu napojit kamkoliv na tuto silnici. Budovy propojené silnicí spolu nesousedí - nemůžete získat bonus nebo ztrátu za sousední budovy. Silnice můžete získat postavením budovy soudu. Budovy jsou na plánu na nástěnce zároveň rozděleny zleva doprava do třech úrovní. Budovy první úrovně lze postavit třikrát, budovy druhé úrovně dvakrát a budovy třetí úrovně jednou. Kategorie budov jsou kultura, zdravotnictví, sport, byznys, průmysl, politika, byty. Při stavbě budovy z kostek umísťujete zároveň i kartu budovy. Poloha, rozložení a sousedství budov z kostek musí odpovídat poloze, rozložení a sousedství karet budov. Stavební plocha vašeho města je prozatím omezená přilepením dvou izolep. Zpočátku můžete stavět jen po první izolepu, následně po druhou a poté až po červenou plochu, která už odstranit nejde. Izolepy z plochy můžete odstranit postavením úřadu. Stavět nemůžete ani na místa, kde už jsou nyní ploché šedé destičky, zde se nachází skála, památky apod.

Funkce budov

Budovy kultury - fialová - dodávají body kultury (důležité na konci hry). Body kultury stačí spočítat až na konci hry. Lepší budovy kultury navíc dávají další speciální bonus. Budovy politiky - modrá - dodávají body statusu (důležité na konci hry). Body politiky stačí rovněž spočítat na konci hry. Lepší budovy politiky navíc dávají další speciální bonus. Byty - šedá - zvyšují okamžitě počet obyvatel. To zapisovatel zapisuje ihned do archu (viz příloha 004.01.06 shrnutí pravidel a arch pro statistiky). Budovy byznysu - žlutá - dodávají stabilní příjem na konci každého kola. Ten se s rostoucím počtem žlutých budov byznysu kumuluje. Zapisovatel vám tak zaznamenává, kolik právě vaše budovy vydělávají. Podobně fungují i budovy průmyslu - červená. Ty vám přinášejí určitý počet vámi

zvolených kostek na konci každého kola. Zapisovatel si rovněž poznamenává, kolik kostek máte získávat. Tyto kostky si na konci kola vyberete. Budovy zdravotnictví - oranžové - snižují mortalitu. Za každé snížení mortality se vám na konci kola sníží počet zemřelých obyvatel o 1000. Na začátku hry vám tedy na konci každého kola umře 6 000 lidí. Pokud ale postavíte nemocnici s mortalitou - 5, pak už vám bude umírat jen 1 000 lidí. Mortalita může být nejlépe 0, do plusu jít nemůže. Budovy sportu - zelená - zvyšují spokojenost města. Vyšší spokojenost dává vyšší populační bonus z budov (bude více vysvětleno později).

Konec kola

Každých 5 minut probíhá vyhodnocení. Zapisovatelé vyřeší příjem ze žlutých budov byznysu, příjem kostiček a úmrtnost. Během vyhodnocování hra normálně pokračuje. Budovy byznysu zvyšují zisk peněz. Součet zisku všech žlutých postavených budov dává dohromady částku, kterou tým dané kolo vydělá. Budovy průmyslu produkují kostičky. Součet zisku kostiček všech červených budov dává dohromady celkovou produkci kostiček. Účastníci si sami vyberou, jaké kostičky chtějí. Na konci každého kola zemře týmu tolik tisíc obyvatel, kolik má mortalitu. Ta se snižuje dle počtu postavených budov zdravotnictví.

Populační bonus

Na každé kartě budovy je v dolní části naznačený populační bonus. Tento bonus vám zapisovatel připiše k počtu obyvatel, pokud daná budova sousedí s typem budovy, jejíž značka je na kartě uvedena. Pokud bude budova sousedit s více budovami zaznačenými na kartě, pak se bonus sčítá. Příklad: Pokud postavíte nemocnici vedle mrakodrapu, pak získáte 2000 populace. Při postavení nové budovy je ale důležité zkontrolovat i budovy sousedící s právě postavenou budovou, zda se u nich neaktivoval nějaký populační bonus. Příklad: Vedle Fotbalového stadionu postavím Státní operu. Ta sice nemá žádný bonus vázaný na zelenou stavbu, ale již postavený Fotbalový stadion má populační bonus - 4000 populace, kterou tedy ztratíte.

Zelené budovy sportu Zelené budovy sportu zvyšují spokojenost obyvatel. Každé dvě spokojenosti dávají týmu navíc další + 1000 k populačnímu bonusu za sousedící budovy. To vám bude připomínat kartačka, kterou vám dá zapisovatel (viz příloha 004.01.14 úkoly a karta populační bonus). Pakliže tedy postavíte polikliniku vedle paneláku, získali byste normálně + 2000 populace. Pokud máte spokojenost 2, získáte + 3000 populace.

Konec hry

Na konci hry můžete získat populaci za pořadí v kultuře a statusu. Každý žebříček se vyhodnocuje zvlášť a získáte za něj: 1. MÍSTO + 30 000 POPULACE 2. MÍSTO + 15 000 POPULACE 3. MÍSTO + 5 000 POPULACE Město s největším počtem obyvatel se stane tím nejlepším a jeho hnutí získá výhodu v dalším politickém boji. Takže dobře promyslete strategii a dokažte, že právě vaše hnutí má ten nejlepší recept na dokonalé město.

Po vysvětlení pravidel

Máte nyní nějaké dotazy a otázky? Pokud ne, tak krátce shrnu pravidla. Vybíráte si úkol a soupeře. Za každý úkol získáte zpravidla 1 000 Kč. Za 2 000 Kč si zakoupíte jednu kostičku a až máte všechny kostičky na danou stavbu, tak si ji postavíte a zároveň si umístíte kartačku na stůl. Každých 5 minut proběhne vyhodnocení, ve kterém se vyhodnotí mortalita, průmysl a byznys. Celkem proběhne 15 kol, tedy 75 minut. Nyní se prosím rozdělte do těchto skupin (realizátor přečte předem vybrané skupiny). Každá skupina si vybere jeden stůl. Vymyslete si nyní název vašeho politického hnutí a ten si napište na záznamový arch. Nyní máte přibližně 3 minuty na rozmyšlení taktiky. Začínáme za 3,2,1, teď.

Průběh hry

Účastníci běhají plnit zadané úkoly, vydělávají si peníze a postupně staví další a další budovy. Zpočátku jim jde stavění pomaleji – nemají žádné zisky z byznysu a průmyslu. Postupně jim ovšem budovy produkují více a více prostředků, a proto se i zdražuje cena za jednu kostičku. Zdražení může proběhnout přibližně v 5. a v 10. kole. Od 11. kola do 15. kola tedy stojí jedna kostička 4 000 Kč. Realizátor neustále povzbuzuje účastníky slovy: „Do toho! Stavějte! Poslední 3 kola! Jste dobří! Jde vám to! Souboj o nejlepší město se blíží ke konci!“ Realizátor nahlas hlásí konce kol (vyhodnocování) a řeší dotazy a spory během hry, pomůže zapisovatelům v případě nejasností. Na konci hry zapisovatelé sečtou počet obyvatel a vyhodnotí získané bonusy za kulturu a politický status. Následně si realizátor všechny utiší, srovná do půlkruhu a vyhlásí výsledky včetně počtu získaných obyvatel od 4. po 1. místo. Následuje reflexe.

Reflexe

Všichni se přesouvají do uzavřené místnosti, kde se rozdělí na dvě poloviny. Každý z realizátorů si vezme jednu skupinu (2 týmy), posadí se do kruhu a pokusí se vztáhnout téma hry na denní praxi žáků. Začíná lehčími otázkami, které směřují k tomu, jakou měli strategii, jak se jim v týmu spolupracovalo a kdo měl jakou roli. Následují otázky vztahující se k fungování vlastní obce. Realizátor může otázky házet „do pléna“ a čekat, kdo se chytne, vybízet ty, co ještě nemluvili, nebo projet kolečko, aby se vyjádřil každý. Na odpovědi žáků se doptává a rozvádí je. Otázky mohou například být: „Jak jste si počínali při stavbě města?“ „Co pro vás bylo jednodušší – plánovat budoucí zástavbu, nebo pomocí úkolů vydělávat na její realizaci? Měli jste v týmu nějaké role? Jaká byla vaše strategie?“ „Které místo ve vaší obci rádi navštěvujete, kde rádi přebýváte, kam se rádi vracíte?“ „Je ve vaší obci nějaké nevyužitě/chátrající místo, kterému se raději vyhýbáte?“ „Co konkrétně byste navrhli ve vaší obci zlepšit?“ „Kdo myslíte, že o tom všem rozhoduje?“ „Máte podle vás nějakou možnost zasáhnout do podoby a fungování vaší obce?“ Reflexe trvá cca 30 min. „Děkuji vám za vaše nápady a postřehy, i za zapojení a zápal do stavby města. Než se vydáte do útrob našeho města, tak se posilíme obědem.“

Obsahové přílohy

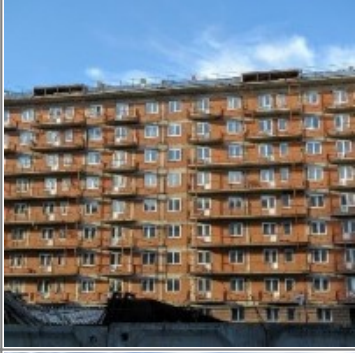
#	Soubor	Popis
004.01.02	karty_budov.docx	Karty budov pro účastníky / na nástěnku pod nákrasy
004.01.03	karty_budov.pdf	Karty budov pro účastníky / na nástěnku pod nákrasy
004.01.25	mapa_expozice.docx	mapa expozice
004.01.24	mapa_expozice.pdf	mapa expozice
004.01.26	plánek_budov.docx	souhrn nákrasů všech budov pro každý tým
004.01.05	planek_budov.pdf	souhrn nákrasů všech budov pro každý tým
004.01.01	seznam_budov_nakresy.doc	nákrasy budov na nástěnku
004.01.29	seznam_budov_nakresy.pdf	nákrasy budov na nástěnku
004.01.06	shrnuti_pravidel_a_arch_pro_statistiky.doc	shrnutí pravidel a arch pro statistiky
004.01.16	shrnuti_pravidel_a_arch_pro_statistiky.pdf	shrnutí pravidel a arch pro statistiky
004.01.14	ukoly.docx	úkoly a karta populační bonus

004.01.27	ukoly.docx	úkoly a karta populační bonus
004.01.17	ukoly.pdf	úkoly a karta populační bonus
004.01.28	ukoly.pdf	úkoly a karta populační bonus

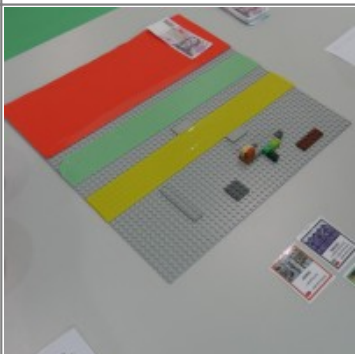
Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
004.01.02 01		lékárna	lydia-threads	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 02		dětské hřiště	RitaE	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 04		radnice	andreas160578	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 05		firma	Felix Mittermeier	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24

004.01.02 06		dílna	Tama66	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 07		řadovka	neuveden	https://pxhere.com	CC 0	2019-10-24
004.01.02 08		poliklinika	paulbr75	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 09		aquapark	csmy00	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24
004.01.02 10		kino	Alfred Derks	https://pixabay.com	Pixabay	2019-10-24

004.01.02 11		úřad	hpgruesen	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02 12		banka	Tama66	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02 13		továrna	MichaelaGaida	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02 14		panelák	Peggy_marco	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02 15		nemocnice	rostichep	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11

004.01.02 16		fotbalový stadion	pexels	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02 17		státní opera	647890	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02 18		soud	12109	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02 19		obchodní dům	ArtisticOperations	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11
004.01.02 20		elektrárna	stevepb	https://pixabay.com	Pixabay	2020-09-11

004.01.02 23		divadlo	MustangJoe	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-23
004.01.25 01		mapa expoziční	VIDA SC	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.09 01		nástěnka programu	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.10 01		nástěnka programu	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.26 01		plánky všech budov	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.11 01		rozložení na stole 1	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
004.01.12 01		rozložení na stole 2	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23

004.01.01	01		nákresy budov na nástěnk	Šimon Benda	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-23
-----------	----	--	--------------------------------	-------------	----------------	----------	------------

From:

<https://mscb.vida.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/brno/aktivita/1/2>



Last update: **2020/11/23 13:36**