

3.4.2 Věžňovo dilema - hra

Účastníků	10-20
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	IV
Autor	Roman Štěpánek
Počet uvádějících	1-2
Čas na realizaci	15 minut
Čas na přípravu	5 minut
Prostředí	místnost
Rozdělení	jednotlivci

Cíl

Účastníci se rozhodují mezi altruismem a sobectvím a objevují výhody a úskalí obou možností.

Sdělení

Moje rozhodnutí mají vliv na můj zisk i ztrátu. I altruismus může přinést větší zisk než sobectví.

Metody

Aktivizace, didaktická hra.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - nácvikem porozumění psaného textu při čtení pravidel.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - tvorbou vlastní herní strategie a vyhodnocováním strategie soupeře s ohledem na možné současné i budoucí bodové zisky a ztráty.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - zažitím si následků altruistických i sobeckých rozhodnutí v souvislosti s následnými reakcemi soupeře,
 - vcítováním se do soupeře a odhadováním herní strategie soupeře.

Forma a popis realizace

Jedná se o stolní hru, kdy hrají hráči ve dvojici proti sobě sérii kol, přičemž se rozhodují mezi sobeckým a altruistickým jednáním a vymýšlejí nejlepší strategii k získání co nejvíce bodů.

Přizpůsobení SVP

Programy navazují na prekoncept znalosti o strategiích a jejich využití ve vlastní prospěch či ztrátu. V programu je hrou Věžňovo dilema zapojen i sociální rozměr – altruismus versus vlastní prospěchářství. Na hru přímo navazuje aktivita Jestráby a hrdličky, kde žáci vyvozují vztah příčiny a následku. V reflektivní části se hledají analogie s přesahem do reálného života – obchodní strategie, závody ve zbrojení.

Obsah

Hráči hrají proti sobě hru na principu Věžňova dilematu. Mohou se v každém kole rozhodnout, zda zvolí zelenou, nebo červenou kartu, body získávají na základě situace, která ve dvojici nastane - oba zvolí zelenou, oba získávají po 4 bodech, oba zvolí červenou, oba získávají po dvou bodech. Pokud jeden zvolí zelenou a druhý červenou, ten, který zvolil červenou získá 6 bodů a ten, který zvolil zelenou, získá 1 bod. Hráči se tak na základě vývoje hry rozhodují mezi altruismem a útokem na soupeře podle toho, co vyhodnotí jako výhodnější. Součástí je rozbor hry, výhodnosti a rizik zvolených strategií, nebo na hru přímo navazuje prezentace spojená s výkladem a diskuzí popsaná v aktivitě 4.3 Jestrábi a hrdličky - herní strategie.

Uvedení

Příprava

Je třeba nachystat si prezentaci Teorie her, pokud je aktivita realizována v návaznosti na aktivitu Mřížková hra, je prezentace připravena a stačí posunout slide s bodovým hodnocením jednotlivých voleb. Pro hráče je třeba nachystat tabulky pro zaznamenávání bodů a psací potřeby. Pokud v místnosti nejsou stoly, kde mohou dvojice hrát samostatně bez vzájemného rušení, je potřeba připravit tvrdé podložky na psaní pro každého hráče.

Realizace

Lektoři pustí slide, kde jsou znázorněny bodové hodnoty pro volbu červené a zelené kartičky, zeptají se, zda si účastníci pamatují tuto aktivitu z úvodní hry (Logická stezka). Následně vysvětlí, jak bude následující část schůzky probíhat, každý dostane papír, tužku a tabulku pro záznam bodování. Podobně jako při mřížkové hře se hráči rozdělí do dvojic a sehraji spolu pět kol, přičemž v každém kole napíší na svůj lísteček buď Č (červená), nebo Z (zelená), následně si papíry ukážou a zapíší si získané body podle tabulky v prezentaci. Když dohrají, ohnou si své papíry tak, aby nebyl vidět

průběh jejich hry, a najdou si nového proti-/spoluhráče. Ve výsledku si každý zahraje se třemi různými lidmi, s každým pět kol, celkem tedy patnáct "zápasů".

Uzavření

Na tuto aktivitu rovnou navazuje výklad lektora spojený s diskuzí, který je realizován v rámci aktivity Jestřábi a hrdličky - herní strategie. Pokud lektor do následného výkladu zapojí účastníky a promění výklad v diskuzi a umožní účastníkům se k relevantním situacím ve hře průběžně vracet, není třeba hru speciálně reflektovat, protože reflexe proběhne v rámci rozboru jednotlivých strategií.

Poznámky

Touto hrou pokračuje tematický blok zabývající se hrami s nenulovým součtem. Je to o něco složitější příklad než mřížková hra, kdy už účastníci musí přemýšlet nejen nad strategií získání co největšího počtu bodů, ale také nad chováním a nastavením spoluhráče, a odhadovat a předvídat jeho kroky. Má tedy výraznější sociální rozměr, kterému je dobré se při následné prezentaci věnovat a umožnit žákům na toto téma diskutovat.

Odkazy

http://wiki.knihovna.cz/index.php/Věžňovo_dilema

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
prezentace Teorie her	1	
zápisové archy bodování	1 ks/dvojice	
papíry	1 ks/žák	
tužky/psací potřeby	1 ks/žák	

Přílohy

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
010.10.03	teorie_her.pdf	teorie her prezentace PDF
010.10.04	teorie_her.pptx	teorie her prezentace, zdroje viz aktivita 4.1
010.10.02	veznovo_dilema.pdf	věžňovo dilema
010.10.01	veznovo_dilema.xlsx	věžňovo dilema

Metodické přílohy

#	Soubor	Popis
---	--------	-------

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/mozkokruh/aktivita/10/3>

Last update: **2021/04/23 18:11**

