

Evoluce rychloběhem

- Obsah
- Metodika

Načítám ...

[>> Jít na tuto stránku.](#)

Metody

Gamefikace.

[Metody a formy](#)

Forma a popis realizace

Jednoduchá krátká pohybová hra postavená na principu do značné míry nahodilého výsledku, zastoupeného prvkem rozhodování pomocí klasického „kámen, nůžky, papír“.

Obsah

Podrobně rozpracovaný obsah

Jsme ve větším volném prostoru – na plácku, v parku, velké místnosti (schopné pohodlně pojmout všechny žáky a umožnit jim volný pohyb) bez překážejícího nábytku. Na začátku si uvádějící svolá třídu k sobě. Všem účastníkům vysvětlí pravidla hry:

„Zahrajeme si hru, ve které budeme procházet evolucí podobně jako organismy v přírodě. Každý hraje sám za sebe, úkolem je se co nejdříve stát člověkem. Všichni začneme jako ryby. Ty, aby se poznaly, otevírají pusu a pohybují skřelemi (předvést pohyb dlaněmi přiloženými ke krku a rybí „otevírání tlamy – lapání po dechu“). Když se potkají dvě ryby, „stříhnou si“ klasicky kámen-nůžky-papír. Vítězná ryba se vyvíjí na žábu, druhá ryba zůstává rybou a musí si najít další rybu, aby se mohla pokusit vyvinout. Když to bude remíza, rozcházejí se a nic se neděje. Žába skáče „žabáky“ a hlasitě kváká. Když se potká s další žábou, opět dojde na „stříhání“. Prohravší žába tentokrát padá zpět na stádium ryby, z vítězné žaby se stává ještěrka; při remíze se nikomu nic neděje. Ještěrka se pohybuje po čtyřech, ale často se zastavuje a kroutivými pohyby hlavou se rozhlíží. Ještěrky i další dvě stádia si stíhají vždy mezi sebou v rámci jednoho druhu. Po ještěrce následuje hlodavec (skrčené přední tlapy a hlodavé pohyby úst s pokrčeným nosem) a po něm opice (nahrbený postoj, kolébavá chůze, opičí skřeky). Z opice se už vyvíjí člověk a kdo je člověkem, ze hry vystupuje jako vítěz a odejde stranou od ostatních soupeřících druhů. Schválně zkusíme, z kolika ryb se za deset minut evoluce stanou lidé a kdo se kam dostane. Začínáme – tři, dva, jedna, teď!“

Po odstartování se utvoří dynamicky se promíchávající skupina, kde mezi sebou soupeří organismy na

různém stupni evolučního vývoje. Když se střetnou stejní živočichové, střihnou si kámen-nůžky-papír; podle výsledků střetu se vyvíjejí. S postupem času přibývá dalších stádií, po určité době z kolektivu vystupují lidé. Po 10 minutách nebo po proměně dohodnutého počtu soutěžících v lidi uvádějící zbylé soutěžící přeruší.

„Výborně! 10 minut uplynulo. Máme tu několik (uvede počet) lidí, prvním z nich byl tady XY – můžeme zatleskat, šlo o prvního člověka! Schválně, jak jsme na tom dále: Kolik zůstalo ryb? A žab? Spočítáme zastoupení všech stádií. Kolikrát jste si stříhali? Lidé, kolik pokusů jste potřebovali k tomu, aby se z vás stali lidé? Muselo to být minimálně 5 stříhání, ale aby to bylo 5, museli byste všechna vyhrát; to není moc pravděpodobné, tak jak to bylo ve skutečnosti? Snažili jste se nějak aktivně ovlivnit hru, třeba výběrem protihráčů nebo dáváním konkrétní varianty při stříhání si? A myslíte, že to mělo na výsledky nějaký zásadní vliv, nebo byla v hlavní roli spíš náhoda? Co vám umožnilo stát se lidmi? A co kdybyste nesoutěžili, tedy nestříhali si?

Ve skutečné evoluci se také uplatňuje náhoda. Během let ale vědci přišli na to, že evoluce v přírodě má své zákonitosti, o kterých se něco dozvíme v následující aktivitě.“

Pomůcky a materiál

K realizaci aktivity není zapotřebí žádný specifický fyzický materiál.

Obsahové přílohy

Aktivita nemá obsahové přílohy.

>> [Jít na tuto stránku.](#)

From:

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

Permanent link:

<https://www.mscb.cz/skolam/zvirata/aktivita/2/uvod>

Last update: **2020/11/09 14:08**

