

Ptáci a krajina

Shrnutí

V této stolní hře pracují studenti ve skupinách reprezentující různé druhy ptáků, postupují krajinou a musí postupně zodpovídat otázky týkající se biologie ptáků a jejich interakcí s jinými organismy včetně člověka. Studenti se v průběhu hry dozví mnoho zajímavostí ze života ptáků a zároveň okusí, jak je život ptáků v naší přírodě náročný a jak člověk jejich život ovlivňuje (a to nejen negativně, ale i pozitivně).

Cílová skupina

Druhý stupeň ZŠ, střední školy, pro 2-30 studentů, při vyšším počtu nutno pracovat ve skupinách

Časová náročnost

Pro 5 hráčů (týmů) 45 minut, s větším počtem hráčů vzroste

Prostorové požadavky

Úlohu lze provádět v běžné třídě, ale i ve venkovních prostorech (za předpokladu vhodného počasí)

1

Klíčové otázky

- 1) Jaké mají různé druhy ptáků ekologické požadavky?
- 2) Jak jejich život ovlivňuje člověk?
- 3) Jak funguje ochrana ekosystémů v ČR?

Získané dovednosti a znalosti

- Studenti se dovědí, jaké mají různé druhy ptáků ekologické požadavky.
- Studenti se dovědí, jak fungují urbánní ekosystémy, a jak se s nimi sžívají ptáci
- Studenti se dovědí, jaký má na přírodu (zvláště ptáky) vliv člověk, a to nejen negativní, ale i pozitivní.
- Studenti si „na vlastní kůži“ uvědomí, nejednoduchost života v přírodě a to jak silně do něj člověk zasahuje.

Návaznost na RVP

Základní školy

- Člověk a příroda
 - Biologie živočichů – Popíše fyziologické a etologické projevy nezbytné pro život.
 - Základy ekologie – Popíše fungování ekosystémů a vliv člověka na ně.
 - Praktické poznávání přírody – Aplikuje praktické poznávání přírody.

Gymnázia

- Biologie
 - Biologie živočichů - Popíše fyziologické projevy nezbytné pro život.
 - Živočichové a prostředí – Popíše vztah ptáků k ekosystému.
 - Etologie – Popíše etologické projevy umožňující přežití.
 - Ekologie - Popíše fungování ekosystémů a vliv člověka na ně.
- Geografie
 - Životní prostředí - Popíše vliv člověka na ekosystémy.

Materiál

- Vytisknutý herní plán (formát A2)
- kartičky s otázkami a příkazy (oboustranně)
- hrací figurky, viz příloha (*herní plán a hrací karty doporučuji vytisknout barevně na tvrdší karton (min 300 g/m³), může být lesklý, nebo je možno je zalaminovat. Hrací figurky by měly být vytištěny na kvalitnějším obyčejném papíru (100-200 g/m³)*)
- Hrací kostka (případně více, pro každý tým)
- Papír a tužka pro otázky u nichž je třeba kreslit
- Hodinky pro měření doby odpovědi (pokud máte přesýpací, např. z her na bázi Activity, tím lépe)

2

Podrobné pokyny

- 1) Příprava pomůcek
 - a. Vystříhnete všechny hrací karty a hrací figurky, ty sestavíte přehnutím, přes přerušované čáry a přilepením k podstavci, čímž vytvoříte trojúhelníkovou stříšku.
 - b. Hrací karty se dělí na otázkové (mají na rubu otazník) a na příkazové (mají na rubu číslo). Otázkové kartičky se zamíchají, příkazové zůstávají seřazeny vzestupně podle čísel. Oba balíčky spravuje koordinátor hry (učitel), který se ale nemůže zapojit do hry, neboť zná správné odpovědi napsané na kartičkách, které sděluje dotazovaným hráčům. **Tyto kartičky tedy nesmí hráči vidět!**
 - c. Je na každém učiteli, aby zhodnotil schopnosti svých studentů a do hry zařadil

ty otázkové kartičky, které jsou podle jeho soudu přiměřené vědomostem hráčů. Snažil jsem se vyrobit spektrum otázek v nejrůznějších obtížnostech od ZŠ až po maturitní ročníky. V každém případě by mělo být otázkových kartiček ve hře alespoň 50, aby nedošlo k opakování otázek.

- d. Správné odpovědi, nemusí být vždy úplně vyčerpávající a může se tedy stát, že samotný koordinátor musí rozhodnout o správnosti hráčovi odpovědi na základě vlastní úvahy (to platí obzvláště u otázek, při nichž je odpovědí kresba).

2) Příprava hráčů

- a. Hra umožňuje zapojit libovolný počet hráčů, minimálně dva. Maximální počet je omezen množstvím postav (druhů ptáků) ve hře (tj. 10), při ještě větším počtu studentů se tedy předpokládá rozdělení studentů do skupin po dvou až třech. Optimální počet je pět, kdy hra trvá přibližně 45 minut, navíc si budou moci všechny týmy vybrat postavu dle vlastních preferencí.
- b. Výběr postav může být ponechán na preferencích studentů, nebo může být vylosován.

3) Cíl hry

- a. Cílem hry je co nejrychleji přesunout svou figurku od startu do cíle.
- b. Cíl je ovšem pro každý druh jiný a student musí na základě znalostí svého druhu cíl správně odhadnout, jinak je potrestán posunem zpět a musí zkusit jiný cíl.

3

4) Začátek hry

- a. Jednotliví hráči umístí své figurky na své domovské pole, které poznají podle obrázku svého druhu.
- b. Určí se pořadí, v němž budou hráči hrát (opět možno losem, ale přehlednější je po směru/proti směru hodinových ručiček).
- c. Začínající hráč hodí kostkou a popojde o hozené množství polí, počínajíc políčkem s nápisem start. Během hry je možné, že se vyskytne více druhů na jednom políčku, což hru nijak neovlivňuje.

5) Tah hráče

- a. Každý tah začíná hodem kostkou. V případě, že hodí šestku, může házet ještě jednou a stoupne až na políčko odpovídající finálnímu počtu (tedy nedělá nic na políčku, na které ho poslala první šestka). Pokud ovšem hodí šestku více než dvakrát po sobě, zůstává na svém místě a nikam nepopochází (Distanc).
- b. Pokud hod kostkou posune hráče na políčko označené otazníkem nebo číslem,



ZÁŽITEK

S BONUSEM → KARIÉRY → PRESTIŽE → ZAJIŠTĚNÍ

www.generaceY.cz

provede hráč příslušnou akci (viz níže). V každém tahu hráč provádí všechny akce (jeden hod kostkou, poté úkoly a otázky určené kartou) dokud nezůstane stát na políčku bez označení.

6) Políčko s otazníkem

- Pokud hráč vstoupí během svého tahu na políčko, na němž je nakreslený otazník, je mu koordinátorem hry přečtena otázka z kartičky s otazníkem na rubu, která je sebrána svrchu zamíchaného balíčku.
- Hráč má na zodpovězení 30 sekund. Na otázky u nichž se musí kreslit má 60 sekund.
- Pokud je otázka správně zodpovězena, postoupí hráč o tři políčka dopředu a tím svůj tah končí (tedy pokud ho toto políčko nenutí k další činnosti).
- Pokud je otázka zodpovězena špatně, vrátí se hráč o tři políčka zpět a tím svůj tah končí (tedy pokud ho toto políčko nenutí k další činnosti). Otázky jsou pro všechny zúčastněné hráče stejné.
- Některé otázky zahrnují kreslení, koordinátor objektivně posoudí, nakolik je kresba hráče totožná se vzorovou (na kartičce).

7) Políčko s číslem

- Pokud hráč vstoupí na políčko označené číslem, je mu koordinátorem hry přečten příkaz, který se vztahuje k jeho postavě (druhu).
- Hráč provede, co příkaz přikazuje.

8) Prázdné políčko

- Pokud hráč na konci svého tahu vstoupí na prázdné políčko, žádná akce neprobíhá a pokračuje další hráč.

9) Cíl

- Hráč blížící se k cíli musí hodit přesný počet odpovídající vzdálenosti do cíle. V situaci, kdy se nemůže po hodu kostkou posunout, může házet třikrát. Pokud se mu to ani po třech pokusech nepodaří, hraje další hráč.
- Pokud se hráč dostane na políčko cíle (označené také číslem), je mu přečtena kartička s příslušným číslem. Pokud si hráč vybral správný cíl, je u jeho druhu napsáno, že zvítězil. Pokud si vybral cíl špatný, je u jeho druhu napsán příkaz.
- Každý druh má pouze jeden správný cíl (úmyslně byly vybrány druhy ptáků striktně vázané na nějaký biotop), nicméně tresty za nesprávný cíl jsou odstupňovány podle podobnosti vybraného cíle s přirozeným biotopem daného druhu.

4

10) Konec hry

11) Hra může být ukončena poté, co se prvnímu hráči podaří dosáhnout cíle, doporučuji ovšem nechat všechny hráče dohrát, aby bylo vytvořeno pořadí. Záleží na časových možnostech.

Možné modifikace úlohy:

V rámci možností pedagoga je možné zařadit do hry nové druhy ptáků, či jiných organismů, pro které je tedy nutné vymyslet nové příkazy na kartičkách s číslem. Zároveň je potřeba správně vyhodnotit, který cíl je pro daný druh ten správný. V každém případě se předpokládá rozšíření množství otázek, tak aby odpovídali aktuálním výukovým potřebám.

Pracovní list

Výstupem hry by mohly být zapsané otázky a správné odpovědi, společně s reakcemi na konkrétní situace, v nichž se hráči ocitli. Po dokončení hry je možné vést diskusi nad fungováním ekosystému a především nad vlivem člověka na ně.

Použitá literatura

Extinction game: http://www.plantscafe.net/modules/b_book_engl_t4_m3.pdf.

Dungel J, Hudec K (2001) Ptáci České a Slovenské republiky. Academia.

Hagemeijer W. G. J (1997) The Ebcc Atlas of European Breeding Birds: Their Distribution and Abundance. T & A D Poyser.

Autorství a kontakt na autora

RNDr. Petr Veselý, PhD., Katedra zoologie, Přírodovědecká fakulta, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Branišovská 31, 37005 České Budějovice, e-mail: petr-vesely@seznam.cz, tel: +420387772241, fax: +420385310366.