



TOP 6

TPV

„Tlesk, plesk a výskok nebo plesk, výskok a tlesk? Jejda, to je složité! Já sebou možná i plesknu na trávě. Ale ty jsi určitě borec a dáš to!”

Tak co agente. Dokážeš rozluštit tajné kódy? Máš na to hlavu? A co víc. Dokážeš u toho spolupracovat? Čeká tě totiž hra plná pohybu, u které si kromě kostry protáhneš i mozkové závity. Bez týmu ale ani ránu! Uvidíme, jak jsi na tom.



12 - 30
(lze i více, ale
pak je třeba více
vedoucích)



15 - 20 min
(podle zvolené
varianty
a velikosti
hracího pro-
storu)



30 - 60 min



**venkovní prostory, les,
louka, zahrada,
prostory školy**



Vytištěné kódy
(viz příloha: TPV_kody), zá-
znamové archy s kódy
(viz příloha: TPV_tabulka),
něco na připevnění (přípí-
náčky, oboustranná lepenka,
apod.)



3 - 4

Popis hry:

V rámci přípravy je třeba na zvoleném místě rozmístit 20 kódů (ideální velikostí je A4). Kódy lze připevnit na stromy, stěny, případně položit na zem (ve venkovním prostoru doporučujeme zatížit např. kamenem). Čím větší vzdálenost mezi kódy je, tím náročnější a delší hra bude.

Pravidla:

Vytvořte dvojice, trojice, nebo čtveřice (čím větší skupiny, tím obtížnější varianta). Učitel se stává kontrolní stanicí - bude potřebovat vytištěnou tabulku s kódy a něco na psaní. V případě více učitelů se udělá více kontrol. Každé skupině je přidělen konkrétní kontrolor.

Hráči znají počet kódů, ale nevědí, kde přesně jsou. Mají zhruba určenou oblast. Cílem by nemělo být hledání kódů. Jedná se o pětimístné kódy (např. VTPPV), které znamenají:

V = výskok

T = tlesk

P = plesk (obouruč o stehna)

Úkolem skupiny je po odstartování:

1. doběhnout k jednomu z vyvěšených kódů,
2. zapamatovat si jeho číslo (1-20),
3. zapamatovat si kód,
4. naučit se ho předvést synchronizovaně a bez mluvení (např. kód VTPPV předvedou: výskok, tlesk, plesk, plesk, výskok),
5. doběhnout ke kontrolorovi své skupiny a nahlásit mu číslo kódu,
6. kód mu synchronizovaně a bez mluvení přednést. Kontrolor řekne, zda udělali chybu či ne, ale neřekne, kde případnou chybu udělali,
7. pokud udělali chybu, vrací se ke kódu (nebo doběhnou kousek od kontrolora) a znovu secvičí celý kód,
8. pokud chybu neudělali, běží hledat další kód.

Kontrolor do archu zaznamenává, které kódy má která skupina splněny. Každý kód se předvádí pouze jednou. Cílem hry je správně přednést všechny kódy co nejrychleji nebo alespoň co největší počet do vypršení časového limitu.

Metodické poznámky pro vedoucí:

Kódy je vždy potřeba nechat předvést celé a teprve na konci oznámit, zda v nich byla chyba nebo byly předvedeny správně. A to i v případě, že hráči udělají chybu hned v prvním cviku. Kód musí být předveden přesně a synchronizovaně, jinak je oznámena chybnost. V případě více skupin čekajících na kontrolu, je třeba, aby čekající skupiny stály v dostatečné vzdálenosti, aby se vzájemně nerušily a neokukovaly.



Víš, že mozek je nejhladovějším orgánem lidského těla? I když má pouhých 2 % z váhy těla, dožaduje se 20 % příjmu glukózy (cukru).

Víš, že lidský mozek je mnohem složitější, než všechny počítače dohromady? Dosahuje výkonnosti téměř 3 584 terabajtů operační paměti a 38 000 trilionů operací za sekundu.

(<http://www.poranimozku.cz/zajimavosti-vyzkum/zajimavosti/zajimavosti-lidskeho-mozku-aneb-vedeli-jste-ze.html>)



1. Skupina si může na papíru vést přehled o již správně předvedených kódech.
2. Pro ztížení hry se originální vyvěšený kód může učit vždy jen jeden z týmu. Následně musí kód naučit zbývající členy týmu, a až po té běží všichni společně kód předvést kontrolorovi.
3. Zkuste si vymyslet nové cviky. Např. D = dřep; K = udělat „ksicht“; J = vypláznout jazyk; P = panák (s poskokem roztáhnout ruce a nohy a zase zpět); apod.
4. Můžete si místo kódů zkusit zahrát hru Limeriky. Jedná se o podobnou aktivitu, ale místo kódů se učí vtipné básničky. Ukázky básniček naleznete např. zde:

<http://www.ms.mff.cuni.cz/~mirovsky/tabory/zfhx/Limeriky.htm>

Záštita projektu:



Garanti:



[illegible]

1. TPVTP

2. TVTPT

3. VTTPT

4. PPTVP

5. VPTVP

6. PVVPT

7. PVPTV

8. VTVPV

9. TTPVT

10. VPTPV

11. PVTVP

12. VTPTV

13. TVPTP

14. PTVVP

15. VTPVT

16. PTPTV

17. TVVPV

18. TTPPV

19. PTPVP

20. VVPTP

