

3.4.1 Mřížková hra, hry s nenulovým součtem

Účastníků	10 - 20
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	III
Autor	Roman Štěpánek
Počet uvádějících	1
Čas na realizaci	25 minut
Čas na přípravu	5 minut
Prostředí	místnost
Rozdělení	jednotlivci, hra probíhá ve dvojici

Cíl

Účastník vysvětlí, co je to win-win strategie, aplikuje tuto strategii na různé situace v hrách i v životě.

Sdělení

K výhře není potřeba někoho porazit (způsobit někomu ztrátu), za určitých podmínek mohou vyhrát všichni.

Metody

Aktivizace, didaktická hra.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - nácvikem porozumění psaného textu při čtení pravidel hry s nenulovým součtem,
 - rozбором průběhu, při kterém účastníci vyjadřují svůj pohled na způsob zadání pravidel, rozpor mezi možným chápáním pravidel z různých úhlů, a svůj vlastní výklad těchto pravidel.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - aplikací pravidel hry na své chování při hře,
 - tréninkem plošné představivosti rozložení znaků v mřížce.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:

- zažitím win-win strategie a profitováním z její aplikace při hře, případně zažitím kompetitivní strategie a ztrátou při její preferenci ve hře s nenulovým součtem,
- zamyšlením nad aplikací win-win strategie v dalších oblastech.

Forma a popis realizace

Jedná se o stolní hru, hrající se v sérii krátkých kol, kde se dvojice hráčů mezi sebou střídají. Součástí je závěrečná ukázka optimálního řešení.

Přizpůsobení SVP

V programu se žáci seznámí s win-win strategií a mají možnost se zamyslet nad možností, kde je výhodnější tuto strategii použít. Strategie nabádá k využívání možnosti kooperace spíše než k soutěživosti a vlastní výhře, případně ke hledání kompromisu. V závěrečné reflexi jsou žáci navedeni na úvahu vlastního pohledu a výkladu zadaných pravidel a porovnání s pohledem jiné osoby.

Obsah

Hráči dostanou zadaná pravidla, o kterých nesmějí diskutovat, ani doptávat se. Principem je hra ve dvojici. Dvojice dostane mřížku, každý hráč si vybere svůj symbol a má za úkol získávat body na základě vytváření řad čtyř stejných symbolů, přičemž hráči doplňují své symboly do mřížky střídavě vždy po jednom. Poté, co účastníci sehrají několik kol, následuje rozbor hry a demonstrace nejefektivnějšího řešení, což je v tomto případě win-win strategie (hráči spolu nesoupeří, ale navzájem si pomáhají - neblokují se, případně zvolí stejný symbol, čímž vytvoří více řad).

Uvedení

Příprava

Před hrou je potřeba vytisknout dostatečný počet mřížek/kartiček pro mřížkovou hru a nachystat psací potřeby. Pokud v místnosti nejsou stoly, kde mohou dvojice hrát samostatně bez vzájemného rušení a ovlivňování, je potřeba připravit tvrdé podložky na psaní.

Realizace

Lektoři spustí první slide prezentace a jen krátce nastíní, že tématem schůzky bude teorie her a že za malou chvíli ukážou pravidla následující krátké úvodní hry. Pro zdárný průběh je nezbytné, aby v průběhu této hry nikdo nemluvil, rovněž dotazy nejsou povoleny, což je potřeba hráčům zdůraznit. Ve chvíli, kdy jsou účastníci s touto informací srozuměni, ukážou lektoři další slide s pravidly a hra začíná.

Mřížková hra - pravidla

- Po celou dobu hry je zakázáno spolu mluvit.
- Najděte si hráče do dvojice.
- Každý hráč má tužku. Do dvojice si vezměte jednu herní mřížku.
- Hráči střídavě kreslí své znaky na volná pole mřížky.
- Cílem hráče je vytvořit řadu čtyř stejných znaků vedle sebe (svisle, vodorovně či diagonálně).
- Hra končí úplným zaplněním mřížky.
- Po konci hry jdou hráči za organizátorem, který zkontroluje herní mřížku. Za každou řadu stejných značek získá hráč odměnu.
- Po odehrání první hry hráči stále mlčí a po zkontrolování organizátorem si najdou nového protihráče a sehrají hru podle stejných pravidel znovu.

Jakmile mají všichni dohráno, zruší lektor zákaz mluvení a zjišťuje, kdo nasbíral kolik bodů (zvednou ruku ti, kdo mají 0, 1, 2... x bodů). Pak může lektor položit několik otázek na průběh hry a nenápadně žáky stimulovat k přemýšlení, jestli by k pravidlům a hře bylo možno přistoupit jiným způsobem. Ideální strategie nastane, když se hráči navzájem neblokují a každý si udělá své dvě řady, lektoři se snaží, aby na tuhle myšlenku přišli účastníci. Mohou na ni přijít už během samotné hry, ale také je možné žáky na tuto myšlenku přivést v závěru, pokud se to samovolně nestane.

Uzavření

Pokud účastníci neprijdou sami na nejlepší řešení (win-win strategii s největší možností zisku pro oba hráče), lektoři sami znázorní optimální průběh hry na tabuli. Následně ukáží další slidy, kde je znázorněno, že strategie nejsou nutně jen win-lose, ale i win-win.

Poznámky

Přesná formulace pravidel je velmi důležitá, protože i lehká změna některého z pravidel může vést k zcela jinému vyznění hry. Zákaz mluvení je třeba přísně kontrolovat, pokud se totiž hráči mohou domlouvat, přestávají být naplněny základní předpoklady hry, tedy, že za ně hovoří pouze jejich činy a cokoliv před hrou a po hře je irelevantní. Pravidla jsou záměrně nepřesná (kdo má začínat, jaké jsou značky hráčů...) a umožňují při hlubším zamyšlení zjistit, že se hra notně liší od Piškvorek, které může na první pohled připomínat.

Na konci rozboru hry je možné účastníkům zprostředkovat přesah do jejich běžného života otázkou, jestli dokážou vymyslet situace, které se z principu win-lose dají změnit na win-win změnou přístupu. Je možné doplnit informace o dalších možnostech řešení různých běžných situací a konfliktů - lose-win (oběť) a lose-lose (kompromis).

Odkazy

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Win-win>

http://www.raabe.cz/aktuality/lang_1/page_13/pg_11/liny-ucitel-co-je-to-strategie-win-win.aspx

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
počítač	1	
projektor	1	
prezentace Teorie her	1	používá se v průběhu celé schůzky, také pro aktivity Vězňovo dilema a Jestřábi a hrdličky - herní strategie
kartičky pro mřížkovou hru	20 - 40 ks	1 samostatná mřížka do dvojice hráčů pro každé zamýšlené kolo
psací potřeby	1 ks/žák	

Přílohy

Číslo	Soubory	Popis
1	06_teorie_her.pptx	
2	mrizkova_hra.xlsx	

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
010.09.02	mrizkova_hra.pdf	mřížková hra
010.09.01	mrizkova_hra.xlsx	mřížková hra
010.09.04	teorie_her.pdf	teorie her prezentace PDF
010.09.03	teorie_her.pptx	teorie her prezentace







Metodické přílohy




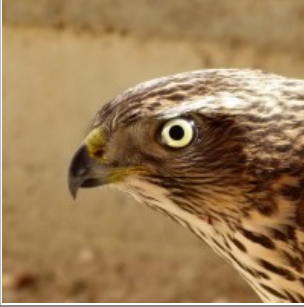
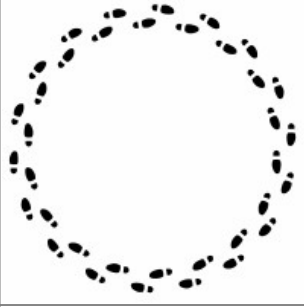

#	Soubor	Popis
---	--------	-------

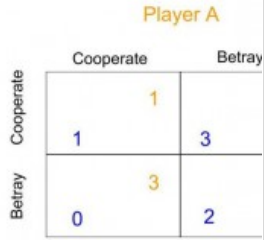




Zdroje


# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
010.09.03.01		sobec	Sarah_loetscher	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27
010.09.03.02		altruismus	sweetlouise	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27

010.09.03 03		ninja	OpenClipart - Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27
010.09.03 04		zbraně	AllEs	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27
010.09.03 05		rakety	High Contrast	https://upload.wikimedia.org	CC BY	2020-11-27
010.09.03 06		D. Trump	White House	https://commons.wikimedia.org	Public domain	2020-11-27
010.09.03 07		V. Putin	Presidential Press and Information Office	https://commons.wikimedia.org	CC BY	2020-11-27
010.09.03 08		mobil	edusand	https://commons.wikimedia.org	CC BY	2020-11-27

010.09.03 09		T-mobile Arena	Bill Feldberg	https://commons.wikimedia.org	CC BY-SA	2020-11-27
010.09.03 10		logo T-mobile	Tucrack	https://commons.wikimedia.org	CC BY-SA	2020-11-27
010.09.03 11		O2 telefonní budky	Ludek	https://commons.wikimedia.org	CC BY-SA	2020-11-27
010.09.03 12		budova O2	Pikrepo	https://www.pikrepo.com	Jiná	2020-11-27
010.09.03 13		logo O2	O2 España - Telefónica S.A.	https://commons.wikimedia.org	CC BY-SA	2020-11-27
010.09.03 14		poker	Free-Photos	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27

010.09.03 15		Chuck Norris	OpenClipart-Vectors	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27
010.09.03 16		oči	kropekk_pl	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27
010.09.03 17		osel	ansgarscheffold	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27
010.09.03 18		jestřáb	ZO CSOP Vlasim	https://commons.wikimedia.org	CC BY-SA	2020-11-27
010.09.03 19		stopy	Karen Arnold	https://www.needpix.com	CC 0	2020-11-27
010.09.03 20		hrdlička	Andreas Trepte	https://cs.wikipedia.org	CC BY	2020-11-27

010.09.03 21	 <p style="text-align: center;">Player A</p>	vězňovo dilema	Nber85	https://commons.wikimedia.org	CC BY-SA	2020-11-27
010.09.03 22		želízka	AlLes	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27
010.09.03 23		vězení	Matthew Henry	https://stocksnap.io	CC 0	2020-11-27
010.09.03 24	 <p style="font-size: small;">Created by Adrien Coquet from Noun Project</p>	vítězové	Adrien Coquet	https://thenounproject.com	CC BY	2020-11-27
010.09.03 25		vítěz a prohra	Gan Khoon Lay	https://thenounproject.com	CC BY	2020-11-27
010.09.03 26		šachy	jarmoluk	https://pixabay.com	Pixabay	2020-11-27

010.09.03 27		výslech	josip2	https://www.flickr.com	CC BY	2020-11-27
--------------	---	---------	--------	---	-------	------------

From:

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

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/mozkokruh/aktivita/9/3>

Last update: **2020/11/27 16:15**

