



NÁVOD K POUŽITÍ



Před Vámi je didaktická hra k výuce kartografie. Před začátkem hry se ujistěte, zda máte k dispozici všechny potřebné komponenty. Těmito komponenty jsou:

- základní deska,
- vrstevnicové desky,
- informační karty,
- karty s úkoly,
- štítky a komponenty pro tvorbu legendy (provázky),
- doplňkové prvky dle úloh (hrací kostka, figurky).

Chybějící komponenty si můžete zhotovit sami v závislosti na potřebách probírané látky.

Základní informace:



45 – 90 minut



školní třída



3 – 5 hráčů ve skupině

Herní systém:

Podstatou hry je tvorba mapy ideálního ostrova, který by mohl skutečně existovat. Samotná hra sestává ze dvou fází. V první fázi dochází k tvorbě mapového díla na základní desce. Postup popisují přiložené **informační karty**. Tyto karty používejte v následujícím pořadí:

lokalizace – výškopis – měřítko – legenda.

Ve druhé fázi hry vycházejte z ostrova sestaveného v první fázi. Budete plnit úkoly z **úkolových karet**. Každá skupina si sama pro sebe vybere jednu kartu z jedné kategorie a pustí se do jejího plnění. Po dokončení požádá učitele o kontrolu správnosti řešení a v závislosti na jeho rozhodnutí si buď přičte, nebo odečte body na stupnici ve spodní části základní desky. O množství bodů informuje počet tmavých políček na úkolových kartách.

Přidavným faktorem jsou **doplňkové karty**, které přicházejí na řadu jako desáté v pořadí. To znamená, že každá desátá losovaná karta je právě tato. Stav, který je v této kartě popsán, je závazný pro všechny skupiny. Po uplynutí vymezeného času sečtou všechny skupiny svoje body na stupnici a skupina, která dosáhla nejvíce bodů, vyhrává.

