

# OSTROVY

- Hra
  - Základní škola I (1–5 třída)
  - 60 minut
- 

## Cíl hry

Hra imituje procesy při tvorbě města včetně veřejných prostorů. Poukazuje, že existují mezi domy vztahy, spoluvytvářející jiný druh prostoru – veřejný prostor, který není určen pouze vztahy mezi objekty, ale i vnějšími vlivy a zejména lidmi. Tato hra má děti seznámit, že tvorba města má svá pravidla a přiblížit profesi architekta/urbanisty. Hra má proto dvě fáze, které zjednodušeně simulují základní procesy při tvorbě měst. Hra v první fázi vede děti k tomu, aby si vytvořili společný plán, který prodiskutují a po jeho schválení jej v druhé fázi realizují.

## Materiál

prostor pro tvorbu hracího plánu (hřiště, tělocvična)  
přepravky od nápojů (basy od piva, lima) či jiné krabice

## Hrací plocha

Plocha je tvořena z 3 a více vytyčených ploch vytvářející „ostrovy“ spojené lávkou. Ostrovy jsou vytvořeny pomocí ortogonální sítě (páska, křída), která tvoří základní hrací plán. Každý ostrov je tvořen základním rastrem 10×10 dílů (lze přizpůsobit dle možností prostoru a složitosti jednotlivých objektů). Velikost dílů je dle rozměru stavebních kostek (přepravky, krabice, ...)

### 1 ostrov

hlavní budova – radnice 1x / další budovy slouží k bydlení a práci 5–10 (dle velikosti ostrova)

### 2 ostrov

hlavní budova – kostel 1x / další budovy slouží k bydlení a práci 5–10 (dle velikosti ostrova)

### 3 ostrov

hlavní budova – továrna 1x / další budovy slouží k bydlení a práci 5–10 (dle velikosti ostrova)

### 4 ostrov

hlavní budova – škola 1x / další budovy slouží k bydlení a práci 5–10 (dle velikosti ostrova)

V případě většího množství hráčů, stavebního materiálu může být více hracích ploch a hlavní budovou může být přístaviště, letiště, stadion, atd. V případě menšího množství, může být množství ostrovů redukováno a více typů hlavních objektů na jednom ostrově. Ostrovy nemusí být za sebou řazeny lineárně a ani mosty nemusí být v jedné linii.

## Popis hry

Děti vytvoří týmy po cca 5–7, každý tým dostane za úkol zastavět jeden ostrov určitým typem zástavby. Každý ostrov má svou specifickou stavbu, nebo stavby a společné stavby. Vztahy mezi domy jsou určeny pravidly.

Každé dítě v týmu dostane vytištěný plán ostrova se zadáním zástavby a pravidly, vyzkouší si vytvořit návrh. Návrhy jsou společně prezentovány s učitelem a je vybrán návrh k realizaci. Při prezentaci autor hovoří o svém návrhu, vysvětluje návaznosti a souvislosti. Na konci hry pak děti volně prochází vystavenou „strukturou“ a diskutuje se či přestavuje ...

## Pravidla zástavby

- každý ostrov musí vytvořit náměstí o velikosti 6 polí 3×2
- zástavba musí umožnit průběžný přístup na mosty spojující ostrovy
- hlavní budova se nesmí dotýkat žádných domů ani rohem
- ostatní zástavba se nesmí dotýkat mezi sebou pouze rohy

### Hra může být doplněna o další pravidla dle věků dětí, například:

1. určí se světové strany a orientace domů pro bydlení musí být například jižní
2. jedna hrana ostrova má být zachována pro pláž
3. továrna kolem sebe musí mít větší odstup atd.

Volná forma hry umožňuje její libovolnou modifikaci reagující na prostory, materiálové možnosti a počty dětí.

\* \* \* \* \*

autoři projektu

Ondřej Teplý, Josef Čevora, Kristýna Stará, Aleš Hamhalter

Licence Creative Commons

Dílo podléhá licenci Creative Commons Uveďte původ-Neužívejte dílo komerčně-Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.

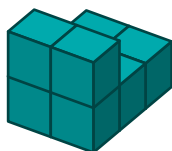
# PŘÍLOHA

Stavební kameny = budovy

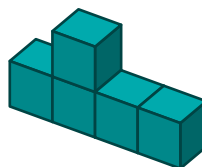
radnice



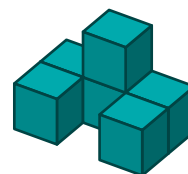
kostel



továrna

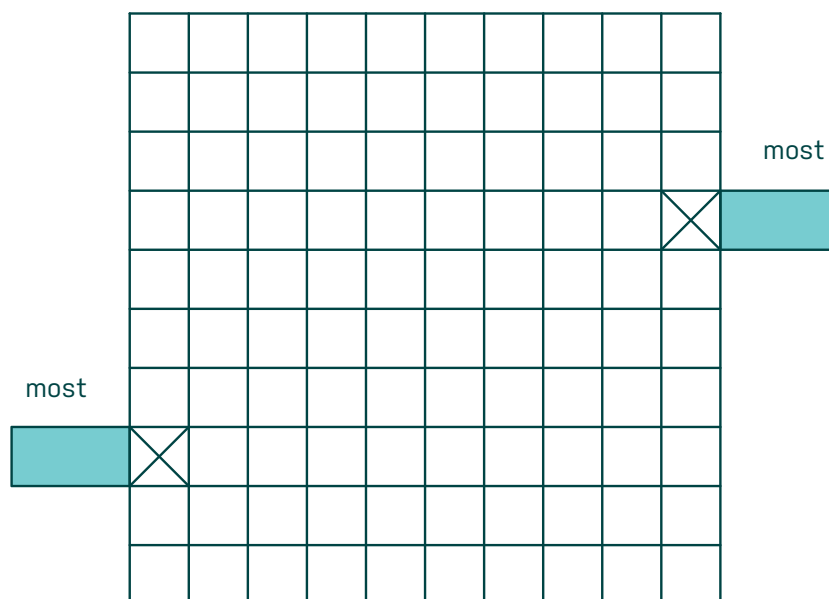


škola



bydlení / práce

Hrací plán – 10×10



## Vytvoření hrací plochy

