18. Správné řešení

2. varianta:

a) pro dobrodružnou verzi ve formě bojovky je nejvýhodnější členitý terén nebo les
b) bojovka vyžaduje větší počet hráčů minimálně dvě početnější družiny, ale celou věc lze dovést do megaměřítka kde proti sobě stojí celé oddíly
c) v tom případě je již vhodné pracovat s prostorem definovaným na mapě
d) vypátrání polohy sítě (např. generálního štábu) může být součástí hry
e) v této verzi proti sobě stojí dvě fronty na svých uzemích, které jednak hájí, jednak se snaží získat informace (symboly na síti) v nepřátelském prostoru
f) ve hře musí být rovnováha v počtech na obou stranách , při rozdílném počtu je nutné vymyslet kompensace
g) ve hře lze uplatnit strategické myšlení při rozvaze o počtech obránců a průzkumníků
h) průzkumníci mají na košili zavírací špendlík s 5 stužkami (provázky), které představují životy. Obránci se snaží průzkumníky během dohnat (případně trefováním papírovými koulemi) a plácnutím nebo trefou jim sebrat jeden život
i) výpočet korigovaného času v tomto případě je doplněn i počtem ztracených životů a to znásobením korekčního členu počtem ztracených životů(protivníkův dosažený čas / 50 . počet ztracených životů)

1. Název protomu **Signatura** **Pořadí v Probance**

Běžecká Setonovka PKJKP 90

2. Autor, kontakt: Kyb –Jiří – Klaban, Pardubice, E: jiri.klaban@quick.cz

3. Klíčová slova: běh, paměť, bojovka

4. Kód zaměření: 8,9

1. Skauting, idea, lesní moudrost, filosofie
2. Občanství, vlastivěda, dějepis, zeměpis, jazyky
3. Kultura, literatura, umění, hudba, zpěv
4. Lidské tělo, životospráva, zdravověda, první pomoc
5. Pobyt v přírodě, orientace, výzbroj, výstroj,spojení
6. Stupně zdatnosti, dovednosti, řemesla, vaření, rukodělky
7. Příroda, znalosti, pozorování, ekologie
8. Vedení, řízení, pedagogika, metodika, hry
9. Fyzička, testy, atletika, sporty'
10. Vědy, odbornosti, speciální znalosti, odborky

12. Kód všestrannosti:1,2

(1) fyzický a psychický vývoj
(2) mentální, vzdělanostní rozvoj
(3) sociabilní rozvoj
(4) duchovní, kreativní rozvoj

5. Místo k provádění: dobrodružně: les, sportovně: hřiště, louka

6. Věk účastníků:VS, S, R

VS - vlčata světlušky
S - skauti
R - roveři
OSJ - oldskauti junioři
OSS - oldskauti senioři

7. Potřeby: zkopírované čtverečkové sítě 4x4 cm (A4), tužka, hodinky(stopky)

8. Potřebný čas: 30 – 120 min (bojovka),

9. Počet účastníků: 2 – x

10. Datum vzniku: 8.5.2006

11. Pramen inspirace: vlastní praxe

13. Motivace, legenda

Představ si že máš v nepřátelském prostoru zjistit určité skutečnosti a nesmíš si je zapsat protože kdyby tě nepřátelé kontrolovali nesmí u tebe žádné záznamy nalézt protože jinak bys prozradil svůj úkol.Udržet v paměti přesné údaje může být samozřejmě úkolem i v běžném životě.

14. Zadání úkolu

1) proběhnout určitou vzdálenost k volně vyvěšené čtvercové síti 5x5 (čtverce o straně 4 cm (A4)), ve které je v každém čtverci umístěn pokaždé jiný symbol(např. mapové značky, abeceda, čísla, matematické symboly a pod) tedy celkem 25 různých symbolů.
2) Zapamatovat si rozmístění symbolů v síti a co nejrychleji se vrátit na svou základnu, tam do vlastní sítě zaznamenat zapamatované symboly a znovu vyrazit. Je zřejmé, že čím je lepší paměť tím rychleji se dosáhne kompletního zaplnění vlastní sítě symboly.
3) Nejmenší počet hráčů jsou dva. Každý vyvěsí v cílové vzdálenosti alespoň 4 m od sebe svoji vyplněnou síť a na povel start vybíhají k protivníkově síti. Podrobnosti viz strana 3 – varianta 1.
4) Tuto hru lze transformovat do bojové hry dvou nepřátelských stran, které jednak zjišťují údaje v nepřátelském území, a jednak své údaje v síti (např. v generálním štábu) střeží a nepřátelskou rozvědku likvidují dotykem ruky,nebo papírovou koulí viz str 4 – varianta 2

15. Hodnocení úkolu

1) při vyhodnocení hry hraje roli čas a chybné údaje
2) čas se určí v momentě kdy hráči oznámí splnění úkolu.
3) Správnost zjištěných údajů representuje : a) správně určený symbol (1bod), b) jeho správná poloha (1 bod). Takže za správný symbol ve správné poloze jsou 2 body.
4) korigovaný čas se určí tak, že k dosaženému času v min se připočítají trestné minuty určené : za každý chybějící bod se přičítá dosažený čas protivníka/ 50. Příklad : dosažený čas 50 min a počet bodů 35.nekorigovaný čas protivníka = 60 min.Pak výsledný čas = 50 min + 60/50 = 50 + 1,2.15 = 68

16. Úspěšnost v %

$$\%\,Ú = \frac{\text{Dosažený korigovaný čas poraženého}}{\text{dosažený korigovaný čas vítěze}} \cdot 100$$

17. Konkrétní úkol

1. varianta:
   a) volba vzdálenosti závisí od požadavků na trénink fyzičky
   b) ve ztížené variantě je možné zařadit různé překážky nebo slalom mezi stromy v lese
   c) terén lze volit libovolně : louka, hřiště, les
   d) obtížnost lze na straně paměti zvyšovat libovolně velikostí sítě a tedy počtem symbolů
   e) velikost sítě může záviset také na počtu hráčů na jednotlivých stranách
   f) symboly v síti mohou představovat šifru nebo tajenku
   g) výsledek šifry nebo tajenky může navést úspěšné luštitele na nějaký cíl neboí poklad či odměnu
   h) hru lze zorganizovat i pro více skupin (družin) : stejná síť na různých místech ale se stejnou vzdáleností od startu